



# KARTA STARTOWA NR 4 gry terenowej „Poznaj zabytki Zagwizdzia”

Imię i Nazwisko	Dane do wysyłki certyfikatu lub e-mail

## I. O CO CHODZI ?

Uczestnik gry posiadając kartę startową i mapę wędruje od punktu do punktu kontrolnego na terenie Zagwizdzia. Punkty kontrolne to A - śluza kanału hutniczego, B - odlewnia, C - kościół, D - wzgórze św. Rocha i E – Brama Pielgrzyma w ogrodzie botanicznym, F - most armatni, G - Kuźnia, H - Sala Muzealna. Gra odbywa się na terenie wsi Zagwizdzia na łącznym odcinku 2 kilometrów.

W punktach kontrolnych są tablice informujące o danym miejscu, obiekcie lub osobie. Uczestnik wpisuje w kartę startową odpowiedzi na pytania wynikające z przeczytanego tekstu i zadania terenowe. Po uzupełnieniu wszystkich odpowiedzi, kartę startową zostawia u sołtysa lub u proboszcza lub w bibliotece lub w Urzędzie Gminy Murów pok. 17 lub wysyła zeskanowaną na adres [info@murow.pl](mailto:info@murow.pl). Po sprawdzeniu prawidłowości odpowiedzi uczestnik otrzyma certyfikat ukończenia gry terenowej „Poznaj zabytki Zagwizdzia”.

## II. CEL GRY

Celem gry jest przybliżenie uczestnikom gry miejsc, wydarzeń i ludzi, którzy mieli istotny wpływ na powstanie i rozwój Zagwizdzia, co doprowadziło do poprawy statusu społecznego i standardu życia ludności. Gra ma także uwrażliwić uczestników na rolę historii, jako „nauczycielkę życia”, która uświadamia nam kim jesteśmy, skąd jesteśmy i dokąd zmierzamy.

## III. PRZEZNACZENIE GRY

1. Gra jest przeznaczona dla dzieci i dorosłych w każdym wieku.
2. W grę można grać samodzielnie bez udziału osób trzecich w dowolnym czasie i terminie.
3. W grę również mogą grać grupy zorganizowane np. wycieczki lub grupy szkolne.

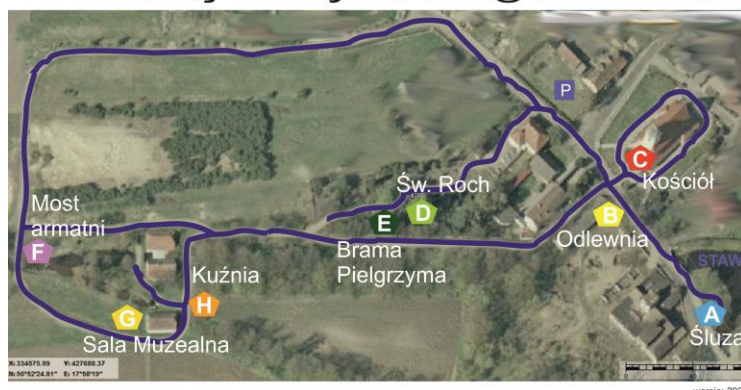
## IV. KARTA STARTOWA

1. Karty startowe można pobrać u sołtysa lub u proboszcza lub w bibliotece lub w Urzędzie Gminy Murów pok. 17 lub na stronie [www.zagwizdzia.pl](http://www.zagwizdzia.pl)
2. Karta startowa posiada 16 pytań. Osiem teoretycznych wynikających z przeczytanego tekstu i osiem pytań terenowych.
3. Na jednej karcie startowej może być wpisana od 1 do 3 osób uczestniczących razem w grze.
4. Za każdą prawidłową odpowiedź uczestnik otrzymuje 1 punkt.

## V. CERTYFIKAT

1. Warunkiem otrzymania certyfikatu gry „Poznaj zabytki Zagwizdzia” jest uzyskanie minimum 12 punktów z 16 możliwych i zaliczenie 8 punktów kontrolnych.
2. W celu odesłania certyfikatu należy wpisać w kartę startową imię i nazwisko uczestnika/ów oraz miejsce na które ma być odesłany certyfikat (adres lub e-mail).
3. Certyfikat może być odesłany w formie papierowej lub elektronicznej (.pdf) w terminie do 14 dni od daty dostarczenia wypełnionej karty startowej.

## Plan gry terenowej ”Poznaj zabytki Zagwizdzia”



## A,B,C,D,E,F,G,H Kolejność zaliczanych punktów kontrolnych (może być dowolna).

### Zadanie pierwsze A (Śluza) :

#### **Pytanie z treści**

Podaj co najmniej 3 nazwy ulic przy której znajduje się śluza – jaz. ....

#### **Pytanie terenowe**

Będąc na drewnianym moście śluzy – jazu ile jest belek stanowiących „podłogę” mostu? .....

### Zadanie drugie B (Odlewnia) :

#### **Pytanie z treści**

Ile rodzin liczyła pierwotna kolonia przy Hucie Kluczborskiej .....

#### **Pytanie terenowe**

Po prawej stronie bramy wejściowej do odlewni jest niebieska tablica. Podaj 2, 8, 11 i 12 literę napisu widniejącego na tablicy .....

### Zadanie trzecie C (Kościół) :

#### **Pytanie z treści**

Pod jakim „wezwaniami” jest prawy ołtarz kościoła. ....

#### **Pytanie terenowe**

Co wyobrażają reliefy na murowanej części ogrodzenia (płocie) kościoła (wejście od strony ul. Górki).  
.....

### Zadanie czwarte D (Św. Roch – ogród) :

#### **Pytanie z treści**

Które miejsce zajął Ogród Botaniczny w konkursie „Opolskie kwitnące”. ....

#### **Pytanie terenowe**

Wymień co najmniej trzy rośliny „zimozielone” Ogródu Botanicznego .....

### Zadanie piąte E (Brama Pielgrzyma) :

#### **Pytanie z treści**

Jak wysokie są cokoły na których są płaskorzeźby.....

#### **Pytanie terenowe**

W jakim kierunku świata idą/patrzą pielgrzymi na płaskorzeźbach (wschód, zachód, południe czy północ ?)  
.....

### Zadanie szóste F (Most armatni) :

#### **Pytanie z treści**

Kim był Rhedan? .....

#### **Pytanie terenowe**

Ile wcięć/rowków znajduje się na jednej lufie armatniej? .....

### Zadanie siódme G (Sala Muzealna) :

#### **Pytanie z treści**

Podaj dwa czynniki, które zdecydowały o zamknięciu młotowni. ....

#### **Pytanie terenowe**

Ile znajduje się wag kuchennych w Sali Regionalnej (można pomylić się o 1). ....

### Zadanie ósme H (Młotownia) :

#### **Pytanie z treści**

Z jakiego drewna (nazwa) wykonane były trzony do młotów w kuźni? .....

#### **Pytanie terenowe**

Ile jest małych okienek nad drzwiami wejściowymi (portalu) w budynku obecnej „Sali Biesiadnej”.  
.....