

3 Dalej po lewej budynek duży
który nikomu już dziś nie służy.
Nie mieszka w tej wieży księżniczka,
co rumiane ma lica
ani żaden wiekowy Pustelnik
bo to był piec, o nazwie



Budowla ta z kamienia, dla ludzi w darze
nie obrona celem, lecz sposób pokojowy
kamień w proszek zamienia, w gorącym żarze
by po torach wyjeżdżał wapień ciągnięty przez



Legenda co innego Ci mówi, że kamieni kopce
to zastygłe krowy lub włochate



Niestety do tego dziś nie dojdziemy,
chyba, że pastuszka śpiącego znajdziemy.

Może jest na szlaku, ale na którym?
Wszak kilka biegnie wąwozem ponurym.

Dam Ci jednak wskazówkę prostą:
trzymaj dzięcioła się koloru, zejźdź po schodach wielu.
Po lewej miniesz wapiennik i dojdiesz do celu.
Za Tobą amfiteatr, lecz nie o nim mowa
choć w pamięci wiele wydarzeń chowa.
Wokół ścieżki liczne rośliny rosną też
przede wszystkim pokrywa i czarny



Idź prosto wydeptaną ścieżyną
aż dojdiesz do kładki nad rowem.
Na pewno z drogi nie zboczysz
gdy ją przekroczysz to nóg nie zmoczysz.

W oddali, na dnie wąwozu tablicę zobaczysz.
Treść na niej trudna i skomplikowana,
wiedz, że o najstarszych warstwach gogolińskich jest mowa,
bo to skała osadowa, a w niej fauna



O moim życiu, smutna legenda,
syna szukałam po całym kraju
wiele zwiedziłam i dużo przeżyłam
by w końcu zamieszkać w tym rajcu.

4 W annogórskiej krainie miejsce wybrałam,
tu pustelnia powstała i tu zamieszkałam.
Ludzie przychodzili, a że są śmiertelni,
minęły już dwa wieki, nie ma śladu po pustelni.

Dzięki Tobie duch mój ożył w tym dole.
Idź dalej po bruku co w deszczu się mieni,
wspinaj się w górę, aż do rozwidlenia
a na buku zobaczysz szlak



o kolorze jesieni.

Idź dalej i podziwiaj wąwóz w dole.
I choć w płucach dech zapiera,
to jednakże coś tu z mą pamięcią miałam,
byłam tu bowiem całkiem niedawno,
bo amfiteatr znów ujrzałam.

Ale historia związana z nim niezabawna:
hitlerowcy go zbudowali i tu imprezowali
a po wojnie zastąpili ich komuniści. Dziś inne ma zadanie.
Służyć wszystkim co o jego przeszłości mają różne zdanie.

Przyjrzyj się uważnie podłożu skalnemu,
widzisz „U” kształtne wzory?
To przedostatnia jest zagadka.
Jak się nazywają kanały mieszkalne krewetek
skorupiaków, co parę oczu mają?

Wiem, że jeszcze nie wiesz,
odповідź znajdziesz u góry.
Przeczytaj na parkingu ostatnią tablicę.
Ich nazwa to



Po drodze możesz spotkać żmiję,
co po łące cichutko się wiję.
Uważać trzeba na jej jad
bo to jest przecież



Dzielny Odkrywco, to już koniec podróży,
mój pustelnicy instynkt sukces Ci wróży.
Ciesz się, że ze mną spędziłeś czas.
Kieruj się do siedziby Parku po skarb właściwy.
Na ulotce adres masz, a więc marsz.
Gry hasło powiesz, zobaczysz skarb
Kod już znasz, bo cyferki masz.



SPACER PO KROWIOKU Z PETRONELĄ

QUESTY PO PARKU



Quest poprowadzi po dawnym
kamieniołomie wapieni, w którym
znajduje się urokliwa trasa



z monumentalnym Pomnikiem
Czynu Powstańczego i największym
w Polsce amfiteatrem skalnym.
Przewodniczką będzie pustelnica
Petronela z Krowioka.

POCZĄTEK WYPRAWY

Gra rozpoczyna się na parkingu przed
Pomnikiem Czynu Powstańczego
współrzędne geograficzne
50.45519; 18.16236.



CZAS ZABAWY:

Przejdzie ok. 45 minut,
czas rozwiązywania ok. 15 min.
Maksymalny czas ok. 1,5 h.



Witajcie goście młodzi, jam pustelnica Petronela.
Dzisiaj, w Dolinę Krów Was zabieram
by poznać Was z moimi kompanami.
Zagadki odgadnijcie proszę sami.

Cieszę się, że pójdziecie moimi śladami
bo wiele rzeczy się wokół zmieniło.
Tak się stało z bukowymi lasami,
kiedy mnie już tutaj nie było.

Na samym początku, musicie wiedzieć,
że wiele tu zwierząt wokół żyło,
oprócz mnie - dorosłych nie było.
Za to liczne gromady małych karłów,
mieszkało wśród traw i konarów
ale to już z legend wiecie
dlaczego mieszkali w annogórskim świecie.

Karty się pokazują tylko grzecznym dzieciom.
Nie krzycz, nie krzywdź zwierząt, nie łam gałęzi,
a dołączysz do karłów gawiedzi.

Chcesz wiedzieć więcej? Ruszaj w drogę,
czas zacząć legend przygodę.
Dlatego też idź w kierunku Pomnika,
bo tam pierwsza tajemnica na ciebie czeka.

Przyjrzyj się uważnie kamiennym posągom,
tam przy słupach stoją i w swych dłoniach trzymają,
przedmioty związane z ich ciężką pracą.
Czy jakieś zawody ci przypominają?

Ten po prawej twojej stronie, pod ziemią pracuje,
słońca nie widzi i kolegi gwarka.
Ciężką swą pracę w trudzie wykonuje,
dlatego w jego dłoni

1

Inaczej jest z jego sąsiadem,
co Słońce go do pracy budzi.
Na polu pracuje, taki jego los,
trzyma on w rękach zboża

2

Na zniczu, dziwne pieczęci odcisnięte
Trzy litery, data zamyka się w dwudziestce.

..... (tutaj wpisz datę)

Pewnie już wiesz co upamiętnia to miejsce?
Walczących powstańców historia rozmyta.

Temat ciężki porusza i krwawy,
krwi przelewanej o szeroki Chełm.
Ale popatrz do góry, tam o wiele lżejszy
wystarczy zobaczyć płaskorzeźby cień.

Choć kamienne tutaj i schowane w tyle,
to piękne i barwne, latają nad łąką.
Pewnie już wiesz, że to

3

lekką unoszą się gdy zaświeci słońce.

Podejść ostrożnie do krawędzi i zerknij z góry
na amfiteatr duży i kamienne mury.
Chcesz poznać jego tajemnicę? Ciekawość cię zżera?
Co tajemnica czwarta zawiera?

Zejdź z pomnika po schodach okazałych,
wśród kobiet z dziećmi i piastowskich wojów.
Przy wojach datę zobaczysz,
pomnóż bez zera obydwie cyferki.

Tu wynik swój wpisz a będziesz wielki.

I dalej prosto przed siebie idź
zbierając porzucone po cukierkach papierki.

Teraz twoje następne zadanie,
nadal matematycznym pozostanie.
Widzisz już po prawej stronie kamienne stopnie,
idąc po nich policz je wszystkie.

Gdy skupiłeś się na schodów liczeniu,
Zmienił się krajobraz w twego oka mgnieniu.
W jednym miejscu wiele drzew,
wśród nich słychać ptaków śpiew.
A pod drzewkiem grzybek, płaz
znasz to miejsce, toż to

5 4

Rosną tu drzewa, z odstającą korą.
Skrzydlate nasiona, w kształcie nosków mają.
Dziuple w grubych pniach tworzą ptakom dom
Jaka jest ich nazwa? Oczywiście

6

Jeśli masz szczęście, to go usłyszysz z oddali
jak w lesie dziobem w korę drzew wali.
Choć jest to oczywista zagadka
to gatunków dzieciątów jest całkiem spora gromadka.

To co go wyróżnia? To piór kolor węgla
czerwona czapka, albo tylko plamka.
Owadów pod korą los jest marny
wszystkie je zje nasz dzieciąt

8

JAK SZUKAĆ SKARBU?

Quest jest nieoznakowaną trasą w terenie, którą można przejść
w dowolnym czasie. W ulotce, którą należy uważnie czytać
znajdują się zagadki i wskazówki dotyczące przebiegu trasy.
W miejscach miejscówek i wykropkowania należy wpisywać
rozwiązanie dotyczące konkretnego miejsca. Litery oznaczone
cyferkami w kółkach dadzą rozwiązanie hasła, a odpowiednia
kombinacja cyfr - kod dostępu do skarbu, którym jest pamiątkowa
pieczęć i okolicznościowy dyplom.

AUTOR:

Zespół Opolskich Parków
Krajobrazowych - Park Krajobrazowy
„Góra Świętej Anny”

HASŁO

(wpisz litery oznaczone cyferkami)

9	10	11	3	16	11	6	10	11					
8	1	14	12	3	10	6	1	15	10	11			
9	2	1	4	6	13	23	20	5	11	21	11	6	22

KLUCZ DO SEJFU

(dodaj cyfry z tekstu i wynik wpisz
w dwa pola, w trzecie pole natomiast
wpisz liczbę występowania litery l)

MIEJSCE NA PIECZĄTKĘ