

# INSTRUKCJA

## PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

Aby wziąć udział w grze musisz mieć zestaw, na który składają się posiadany folder oraz księga szyfrów.

1 Na trasie gry znajduje się sześć przystanków opisanych po kolei na odwrocie folderu.

2 Przystanki należy realizować w kolejności: oznaczone są one literami od A do F. → **A**

## POCZĄTEK GRY

1 Przeczytaj opis trasy zawarty w folderze „gra terenowa NIETOPERZYMY”

2 Punktem START jest obiekt Muzeum Leśnictwa – Powozownia.

3 Znajdź punkt START na mapie.

4 Zorientuj mapę tak, by wskazywała odpowiedni kierunek, przydatne mogą być charakterystyczne punkty w terenie (np. Zamek, Muzeum Leśnictwa).

## WIZYTA PRZY PRZYSTANKU

1 Zapoznaj się z informacją odnośnie do danego przystanku, która zawarta jest w tym folderze.

2 Przejdź do księgi szyfrów, przeczytaj zadanie i wykonaj je.

3 Wpisz odpowiednią cyfrę do księgi szyfrów w rubryce META – SZYFR oznaczonej zielonym tłem.

4 Rozejrzyj się dookoła w celu upewnienia się, że punkt pozostał w nienaruszonej formie. Nie chcemy psuć innym zabawy!

## PO KAŻDYM PRZYSTANKU

1 Wybierz odpowiednią trasę.

2 Odwiedź kolejny punkt wskazany w folderze „gra terenowa NIETOPERZYMY”.

## NA MECIE

1 Po wpisaniu ostatniej cyfry w rubryce META – SZYFR znajdź skrzynkę oznaczoną logo NIETOPERZYMY.

2 Na kłódce zabezpieczającej skrzynkę ustaw odpowiedni kod zgodny z tym wpisanym do rubryki META – SZYFR

3 Otwórz skrzynkę i poczęstuj się drobnym upominkiem. Pamiętaj, że inni również biorą udział w grze!

# KIM JESTEŚMY?

Ośrodek Kultury Leśnej w Gołuchowie to miejsce przyciągające tysiące turystów rocznie. Zabytkowy park-arboretum, ogród ziołowo-kwiatowy, Pokazowa Zagroda Zwierząt to idealna przestrzeń do poznawania świata poprzez doświadczanie i aktywizację zmysłów.

Muzeum Leśnictwa z bogatymi ekspozycjami pozwala odbiorcom na poszerzenie horyzontów i zbliżenie do kultury prosto z lasu.

Różnorodne pod względem gatunku wiekowe drzewa, zbiorniki wodne oraz zabytkowa zabudowa stwarzają idealne warunki do życia wielu zwierząt. W tym roku skupiamy się na drobnych, niegroźnych dla człowieka latających ssakach – nietoperzach.

**NIETOPERZYMY** to całoroczny projekt edukacyjny. Obejmuje prelekcje i zajęcia połączone z aktywnościami na świeżym powietrzu przeznaczonymi dla różnych grup wiekowych. To także wystawa tematyczna w Muzeum Leśnictwa, motyw tegorocznej Nocy Muzeów, konkurs dla nauczycieli, gra terenowa oraz Międzynarodowa Noc Nietoperzy.

Czas przejścia: 60–90 minut.

Gra terenowa jest dostępna od 23 marca do 30 listopada 2025 roku.

W przypadku zastania przystanku w formie uniemożliwiającej ukończenie gry, braku potwierdzenia ukończenia gry w skrzynce, lub innych problemów z grą, prosimy o zgłoszenie informacji pod numer **+48 784 377 198** lub na adres mailowy **edukacja@okl.lasy.gov.pl**



Ośrodek Kultury Leśnej  
w Gołuchowie  
**100 LAT**  
1924–2024

Patronat Honorowy



WIELKOPOLSKI  
KURATOR  
OŚWIATY

Partnerzy



# GRA TERENOWA

# NIETO PERZYMY

2025

## START

### MUZEUM LEŚNICTWA – POWOZOWNIA

Podczas swojej podróży po gotuchowskim parku-arboretum trafisz w wiele miejsc. W każdym z punktów na twojej drodze znajduje się aktywność, której ukończenie nagrodzone zostanie fragmentem kodu. Umożliwi on otwarcie drewnianej skrzynki znajdującej się na końcu trasy.

W niedźwiedziarni czeka na ciebie pierwsze z zadań!

Wyjdź z budynku Powozowni i pójdz do przodu.  
Podążaj ścieżką na ukos po lewej.

## OCHRONA NIETOPERZY

Wszystkie polskie nietoperze są zagrożone. Chiropterolodzy, miłośnicy nietoperzy i leśnicy angażują się w aktywną ochronę tych niewielkich ssaków. Realizują programy wspierające, m.in. mopka zachodniego i podkowca. Podejmują także działania edukacyjne, jak np. to, w którym właśnie bierzesz udział.

## META

Miejsce na upominek  
znaleziony w skrzynce

## WIATA EDUKACYJNA

Wszystkie nietoperze żyjące w Polsce do orientowania się w przestrzeni wykorzystują echolokację. Nietoperze wysyłają ultradźwięki, które odbite od przeszkody do nich wracają. Dzięki temu poruszają się w ciemności. Oprócz ultradźwięków nietoperze wydają też dźwięki socjalne, które umożliwiają im komunikację między sobą. Dzięki nim np. matki, mogą rozpoznać swoje młode po powrocie do kolonii.

Po wykonaniu tego zadania poznasz ostatnią część szyfru. Pamiętaj, żeby zsumować cyfry uzyskane z działań oznaczonych literami C i F! Meta znajduje się pod wiatą, wyznacza ją skrzynka. Powinna z łatwością rzucić ci się w oko.

## NIEDŹWIEDZIARNIA

W Polsce występuje 28 gatunków nietoperzy. Co roku chiropterolodzy, czyli ich znawcy, wyruszają na inwentaryzacje zimowe i badania letnie. Dzięki temu możemy dowiedzieć się, jakie gatunki występują na danym terenie oraz jak zmienia się ich liczba w kolejnych latach.

Wraz z kartą gry terenowej powinieneś mieć ze sobą księgę szyfrów. Otwórz ją teraz i poszukaj ramki oznaczonej literą A.

Tam znajdziesz dalsze instrukcje!

Po wykonaniu zadania przejdź dalej ścieżką i na rozwidleniu skręć w lewo. Podążając tą drogą wkrótce zauważysz po prawej budynek mauzoleum. Zbliż się do niego.



## DYBUL

Nietoperze bywają naszymi sąsiadami. Zamieszkują strychy i piwnice domów, spotkamy je w ogródkach. Są jednak i takie, które trudno znaleźć. Chronią się w dziuplach i szczelinach drzew, jaskiniach czy starych kopalniach.

Po wykonaniu zadania trzymaj się ścieżki biegnącej najbliżej stawu. Następny punkt, czyli wiaty edukacyjna, powinien być widoczny z daleka. Stanowi ostatni przystanek na trasie.

## MAUZOLEUM

Nietoperze często wzbudzają w nas negatywne emocje. Kojarzą nam się z lękiem czy strachem. Wynika to z różnych mitów i uprzedzeń, które wykształciły się na przestrzeni wieków. Czy nietoperze naprawdę wplątują się we włosy? W rzeczywistości chcą się trzymać z daleka od człowieka, a dzięki ich dobremu wzrokowi i echolokacji, przypadkowe kolizje zdarzają się bardzo rzadko. Nie można również liczyć na to, że nietoperz wysie naszą krew, choć na świecie są gatunki, które faktycznie krwią się żywią. Za ludzką, na szczęście, nie przepadają.

Po wykonaniu zadania idź w kierunku zamku. Zatrzymaj się przed prowadzącym do niego brukiem.

## ZAMEK

Jesienią i zimą, gdy robi się chłodniej a jedzenia jest mało, nietoperze zapadają w hibernację – stan spowolnienia procesów życiowych. Temperatura ich ciała spada do nieznacznie wyższej od temperatury otoczenia.

Wiekowe drzewa i zabytkowa zabudowa pełne są kryjówek dla nietoperzy, a zbiorniki wodne stanowią obfite żerowiska. Wszystko to sprawia, że gotuchowski park to idealne miejsce do życia dla nietoperzy.

Po wykonaniu zadania odwróć się w kierunku rozwidlenia i podążaj środkową ścieżką. Przy kolejnym rozwidleniu wybierz drugą ścieżkę od prawej i podążaj wzdłuż alei lipowej, aż dotrzesz do drogowaskazu. Skręć w prawo.

## OGRÓD ZIOŁOWO-KWIATOWY

Polskie nietoperze żywią się głównie owadami. Gustują w komarach, ćmach czy chrząszczach. Podczas pojedynczej nocy żerowania zapotrzebowanie na energię jednego nietoperza odpowiada wartości kalorycznej nawet 1000 komarów.

Odchody nietoperza, czyli guano, to doskonały nawóz dla upraw rolnych – posiada wysoką zawartość azotu.

Po wykonaniu zadania wróć do alei lipowej. Skręć w prawo a następnie w lewo. Podążaj ścieżką między stawami. Po przejściu przez most zatrzymaj się.