

Wyprawy odkrywców – Quest

Wielka, atrakcyjna sprawa wpisująca się w wiele uświadomionych i nieświadomych współczesnych i aktualnych potrzeb dzieci, uczniów, rodziców i nauczycieli. To metoda, forma realizacji wielu form zabawy, rekreacji, budowania kondycji fizycznej, wzmacniania więzi rówieśniczej i rodzinnej, a także zdobywania wiedzy i umiejętności w sposób nowoczesny, atrakcyjny w pięknym, naturalnym środowisku. Jest formą wycieczki w możliwie najbliższe okolice. A wiosna tuż, tuż i będziemy poszukiwać gdzie wyjechać?.....

Czym jest Quest?

QUESTY – Wyprawy Odkrywców (z ang. *quest* – zadanie, zagadka) to gry terenowe polegające na poszukiwaniu skarbów. Nie wymagają one obsługi ani znakowania w terenie, dlatego, w odróżnieniu od podchodów lub gier miejskich, można w nie grać niemal w każdej chwili. Podstawą zabawy jest wędrówka trasą questu w terenie. Może to być spacer po miejscowości, jazda rowerem przez las, spływ rzeką czy zwiedzanie muzeum. Do zabawy wystarczy ulotka lub darmowa [aplikacja mobilna Questy – Wyprawy Odkrywców](#). Ulotki są dostępne w wybranych punktach informacji turystycznej lub jako plik do pobrania ze strony internetowej questy.org.pl. Czytając wierszowane wskazówki, uczestnik podąża questem w terenie i poznaje sekrety danego miejsca. Na końcu drogi na odkrywców czeka „skarb” – pojemnik finałowy, a w nim pamiątkowa pieczętka i Księga Questu. Odcisk pieczęci i wpis do Księgi potwierdzają przebycie trasy.

Jakie mamy Questy:

- pieszy,
- rowerowy,
- wodny,
- wirtualny.

Na czym polega Questowanie?

Wyprawy Odkrywców są oparte na amerykańskiej metodyce Valley Quest, stworzonej przez Stevena Glazera, który w 2008 roku po raz pierwszy zaprezentował ją w Polsce. Od tego czasu powstało w Polsce kilkaset takich tras nazywanych questami. Na portalu www.questy.org.pl prezentujemy ponad 500 sprawdzonych i działających questów. Wyprawy Odkrywców to najbardziej doświadczony zespół trenerów w Polsce, który posiada licencje na wykorzystanie metodyki Valley Quest wydaną przez Stevena Glazera.

QUESTY - Wyprawy Odkrywców są:

- DOSKONAŁYM SPOSOBEM PROMOCJI REGIONU – prezentują unikalne dziedzictwo miejsc – ich historię, kulturę i przyrodę;
- TAŃSZE OD TRADYCYJNYCH SZLAKÓW – do ich przejścia wystarczy ulotka lub aplikacja (nie wymagają infrastruktury ani ludzi do obsługi);
- ATRAKCYJNE – zawierają zabawne rymowanki i zagadki, zachęcają do aktywnego odkrywania otoczenia, a na końcu znajduje się skarb – wyjątkowa pieczęć;
- NOWOCZESNE – można z nich korzystać przy użyciu interaktywnej aplikacji mobilnej na smartfony i tablety;
- ŚWIETNĄ FORMĄ EDUKACJI – mogą je współtworzyć i przemierzać nie tylko turyści, ale również mieszkańcy, dzięki czemu rośnie ich wiedza o regionie, wzmacnia się lokalna tożsamość.

Jak rozpocząć przygodę z Questem?

Należy wejść na stronę: www.questy.org.pl wyszukać Quest w okolicy, a następnie zarejestrować konto użytkownika, by móc pobrać treść Questu. Część z nich jest w formie drukowanej ulotki, ale są także takie, które są w wersji mobilnej na telefonie.

Dla kogo Questy?

Wyprawy Odkrywców jako oferta edukacyjno-turystyczna są adresowane do:

- turystów i gości danej miejscowości
- grup szkolnych, rodzin z dziećmi
- mieszkańców regionu (by lepiej poznali własną „małą ojczyznę“)

Questy można przemierzać na trzy sposoby:

W terenie:

- z ulotką papierową wydrukowaną z portalu www.questy.org.pl lub pobraną w np. w punkcie informacji turystycznej,
- z bezpłatną [aplikacją mobilną "Questy - Wyprawy Odkrywców"](#) (dostępną bezpłatnie dla systemu Android i iOS).

Wirtualnie:

- przechodząc on-line trasy oznaczone jako „questy wirtualne”, umieszczone na portalu www.questy.org.pl.

Portal i aplikacja są ze sobą ściśle powiązane. Wystarczy założyć **JEDNO KONTO UŻYTKOWNIKA**, które będzie działało zarówno na portalu, jak i w aplikacji. Questy ukończone w terenie z ulotką bądź ukończone on-line questy wirtualne można dodać do swoich wyników zobacz w [INSTRUKCJI](#), jak to zrobić).

Konto użytkownika:

Zachęcamy, by założyć konto użytkownika na portalu lub przez aplikację mobilną. Konto jest niezbędne, aby:

- korzystać z aplikacji mobilnej "Questy - Wyprawy Odkrywców"
- pobierać ulotki questów z portalu „Questy – Wyprawy Odkrywców”
- gromadzić informacje o questach ukończonych w terenie z aplikacją i z ulotką
- oceniać i komentować questy
- rywalizować z innymi questowiczami (wyniki użytkownika widać w ogólnopolskim rankingu)
- zdobywać ogólnopolską odznakę PTTK Questy – Wyprawy Odkrywców
- brać udział w konkursach ogłaszanych na portalu www.questy.org.pl
- otrzymywać newsletter z aktualnościami dotyczącymi questów (o ile użytkownik wyraził na to zgodę).

Questy w najbliższej okolicy Mielca: (z województwa podkarpackiego, małopolskiego i świętokrzyskiego) do 100km

1. Po nitce historii włókiennictwa do skarbu
2. Z Wincentym Witosem po Rakszawie
3. Dzieje Rakszawy w kamieniu wyryte
4. Przemyśl – na styku trzech kultur
5. Nad wodami bieszczadzkiej Atlantydy
6. Śladami architektury Cetnarskich
7. Co za uczucie być w średniowiecznym łańcucie
8. Wielka historia w małych Rogach Historie bohaterów z perłą architektury w tle
9. Ciekawostki Bukowca
10. Sanok Beksińskich
11. Bóbrka historyczna i artystyczna
12. U źródeł i nad zalewem. Z Myczkowa do Polańczyk
13. Śladami historii po królewskiej wsi
14. Melaniusz skarb Tuchowa
15. Malowniczy Zakliczyn. Spacer z historią
16. Historia Biecza od średniowiecza
17. Po Skamieniałym Mieście z Podkowcem i Cieszkciem
18. Odkrywaj z nami atrakcje Gminy Korzenna
19. Bobowa wczoraj i dziś
20. Z hrabią po Gościeradowie

