

PORADNIK ZAWODOWY DLA BRANŻY MICE



PRZEWODNIK JAK TWORZYĆ WYDARZENIE Z WYKORZYSTANIEM QUESTU?



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Materiały na platformie odzwierciedlają jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną



WPROWADZENIE

Przewodnik „Jak tworzyć ofertę wydarzenia z wykorzystaniem questu?” jest kontynuacją poradnika „Jak tworzyć ofertę wydarzenia?”. Celem publikacji jest podniesienie kwalifikacji zawodowych pracowników branży MICE (Meeting, Incentive, Conference, Exhibition), wzbogacenia ich warsztatu pracy oraz dostosowania umiejętności do potrzeb rynku wydarzeń. Niniejsza publikacja jest poświęcona zagadnieniu questingu i jego wykorzystaniu w branży eventowej, ze szczególnym uwzględnieniem incentive travel.

Przewodnik może pełnić funkcję poradnika zawodowego dla pracowników sektora MICE. Zamieszczone treści wraz z zadaniami kontrolnymi mogą być także z powodzeniem wykorzystywane podczas szkoleń dla obecnych lub przyszłych kadr przemysłu spotkań. Podręcznik łączy wiedzę teoretyczną z praktyką gospodarczą, czemu służą szczegółowe objaśnienia i liczne przykłady zaczerpnięte z konkretnych realizacji eventów z wykorzystaniem questu.

Przewodnik został podzielony na rozdziały i podrozdziały, które w uporządkowany sposób wprowadzają odbiorcę w szczegółowe zagadnienia questingu w kontekście eventów.

W tekście zamieszczono infografiki, które służą większej przejrzystości materiału i oznaczają:

- Definicje 
- Instrukcja 
- Przykłady 
- Zadania kontrolne 

Zapraszamy do skorzystania z przewodnika. Wszystkim obecnym i przyszłym pracownikom branży MICE życzymy wytrwałości i oczekujemy na interesujące pytania lub sugestie. Ten podręcznik może stać się lepszy i bardziej interesujący również dzięki czytelnikom.

SPIS TREŚCI

1.	CZYM JEST QUESTING?	1
2.	KRÓTKA HISTORIA QUESTINGU	4
3.	QUESTY A TREND 3XE	7
4.	WYKORZYSTANIE QUESTÓW W ORGANIZACJI WYDARZEŃ	9
5.	TYPOLOGIA SZLAKÓW QUESTINGOWYCH	11
6.	METODYKA TWORZENIA QUESTU	14
6.1.	ETAP 1. INWENTARYZACJA ZASOBÓW BAZOWYCH DLA TWORZENIA QUESTÓW	15
6.2.	ETAP 2. PRZEJŚCIE TRASY	21
6.3.	ETAP 3. OPRACOWANIE OPISU, ZAGADEK, ZADAŃ	21
6.4.	ETAP 4. OPRACOWANIE MATERIAŁÓW INFORMACYJNYCH	22
6.5.	ETAP 5. ROZESŁANIE INFORMACJI OFERTOWEJ/ MATERIAŁÓW PROMOCYJNYCH	29
6.6.	ETAP 6. UTRZYMANIE SZLAKU QUESTINGOWEGO	29
6.7.	ELEMENTY DOBRZE OPRACOWANEGO QUESTU	30
7.	REGULAMIN QUESTU I REGULAMIN APLIKACJI MOBILNEJ	31
7.1.	REGULAMIN QUESTU	32
7.2.	REGULAMIN KORZYSTANIA Z APLIKACJI MOBILNEJ	33
7.3.	PRZYKŁADOWY REGULAMIN QUESTU	34
7.4.	PRZYKŁADOWY REGULAMIN APLIKACJI MOBILNEJ	36
8.	PRZYKŁADOWY PLAN WYDARZENIA TYPU INCENTIVE TRAVEL Z WYKORZYSTANIEM QUESTINGU	39

CZYM JEST QUESTING?

1



CZYM JEST QUESTING?

2

Trudno o zwartą i jednolicie brzmiącą definicję questingu. Próby opisu sprowadzają się raczej do wyliczania jego cech charakterystycznych. **Słowo *quest* pochodzi z języka angielskiego i oznacza zadanie**, ale ma też liczne synonimy, np. *adventure* (przygoda), *chase* (pościg), *expedition* (wyprawa), *investigation* (dochodzenie), *journey* (podróż), *probe* (sonda), *research* (poszukiwanie), *delving* (zagłębianie się), *mission* (misja), *pursual* (dążenie), *seeking* (szukanie), *voyage* (rejs). **Natomiast w języku polskim, oprócz nazwy angielskiej, używa się także określeń: wyprawa odkrywców lub wyprawa po skarb.**



Czym zatem jest questing? Najprościej rzecz ujmując, **jest formą odkrywania lokalnego dziedzictwa przyrodniczego, kulturowego i historycznego poprzez przemierzanie nieoznakowanych szlaków według wierszowanych wskazówek zawartych w uprzednio opracowanej broszurze.**

Każdy szlak posiada swój motyw przewodni – historię, która jest rozwijana w miarę pokonywania kolejnych etapów. Wskazówki mają często postać zagadek i łamigłówek (np. historycznych, logicznych, terenowych, przyrodniczych), których rozwiązanie warunkuje dalsze przejście oraz pozwala na identyfikację kolejnego punktu kontrolnego na trasie. Ukończenie trasy zwieńczone jest zdobyciem ukrytego „skarbu”, którym zazwyczaj jest pieczęć potwierdzająca przejście szlaku.

Każdy quest ma swój punkt startu, a kolejne miejsca na trasie odnajduje się po odgadnięciu zagadki i wyszukaniu w terenie miejsca pasującego do rozwiązania. Może to być np. grupa drzew, liczby lub daty na budynku, rzeźba w terenie czy charakterystyczny detal architektoniczny.

Można więc stwierdzić, że quest jest to rodzaj opowieści o miejscu, czasie, wydarzeniach, zjawiskach i ludziach; opowieści, którą uczestnicy sami odkrywają i poznają, prowadzeni wierszowaną narracją.

W dostępnych opracowaniach¹ na temat questingu opisuje się go przede wszystkim jako:

- **innowacyjny produkt turystyczny;**
- **aktywną formę turystyki;**
- **narzędzie promocji lokalnych walorów turystycznych;**
- **formę edukacji regionalnej;**
- **metodę zwiedzania;**
- **grę terenową.**

Questing, będąc zjawiskiem wieloaspektowym i łączącym w sobie wiele rozwiązań, może stanowić odpowiedź na potrzeby różnego rodzaju wydarzeń. W zależności od miejsca realizacji oraz celu wydarzenia można go rozumieć na wiele sposobów. Jest połączeniem metody zwiedzania, edukacji regionalnej, aktywnego wypoczynku oraz promocji lokalnego dziedzictwa kulturowego, przyrodniczego lub historii, posiada oznaczoną tematykę (kulturową, historyczną, przyrodniczą) i ma na celu skłonienie turysty do aktywnego zwiedzania.

¹ Pawłowska A. „Questing jako innowacja w turystyce kulturowej” [w:] Turystyka kulturowa, nr. 1, 2014, s. 35.

Questing można zatem rozpatrywać jako:

- **produkt turystyczny** – czyli szlak questingowy, który łączy elementy lokalnego dziedzictwa kulturowego lub przyrodniczego;
/Jest nieoznakowany oraz nie wymaga korzystania z usług przewodnika; zwiedzanie odbywa się samodzielnie; jest opisany w formie wierszowanych wskazówek/zagadek na schematycznych mapach./
- **forma turystyki** – stanowi uzupełniającą ofertę turystyki kulturowej, rodzinnej, szkolnej, miejskiej, wiejskiej, agroturystyki;
/Słowo *quest* podkreśla przygodowy charakter tego typu formy spędzania czasu; "questing sięga po motyw »sekretnego miejsca« z lat dzieciństwa, który jak archetyp drzemie w każdym i czeka na przebudzenie."² Jako oferta na spędzenie wolnego czasu, questing nie wymaga sporych nakładów finansowych, jak i zaplecza technicznego, tak po stronie organizatora, jak i uczestnika./
- **narzędzie promocji** – w szczególności dla mniej popularnych wśród turystów miejsc, elementów dziedzictwa kulturowego czy przyrodniczego;
/Buduje zainteresowanie regionalnymi treściami. Podkreśla znaczenie tożsamości regionalnej, niepowtarzalność miejsca, "próbując wydobyć z pozornie nieatrakcyjnych, a nierzadko prowincjonalnych zjawisk, obiektów czy dziejów wartości niepowtarzalne, magiczne, urzekające swą autentycznością. Ważne, że proces ten dotyczy zarówno osób z zewnątrz, jak i tzw. »tutejszych«, którzy otwierają oczy na coś, czego nie widzieli, choć patrzyli codziennie."³
- **metoda zwiedzania**, mająca na celu poznawanie dziedzictwa kulturowego, przyrodniczego, historii miejsca poprzez przejście nieoznaczonego szlaku opisanego we wcześniej przygotowanych materiałach informacyjnych;
- **forma edukacji regionalnej**, służąca poznaniu dziedzictwa kulturowego, przyrodniczego, historii danego miejsca lub okolicy;
/Stanowi innowacyjne udostępnienie informacji o danym regionie. Szlaki questingowe wskazują miejsca lub obiekty o znaczeniu historycznym, kulturowym lub przyrodniczym, ale także niematerialne elementy kultury, często pomijane w przewodnikach turystycznych, niekiedy znane tylko w lokalnej społeczności, jak obrzędy, zwyczaje, folklor./
- **gra terenowa**, posiadająca motyw przewodni odnoszący się do dziedzictwa kulturowego, przyrodniczego, historii, która nie posiada cechy rywalizacji i jest bezobstygowa i zazwyczaj nie wymagająca zbyt dużego wysiłku fizycznego.

Ze szlaków questingowych mogą korzystać turyści indywidualni lub zorganizowane grupy turystyczno-krajoznawcze, rodziny z dziećmi, grupy szkolne i studenckie, grupy pracownicze (m.in. wyjazdy integracyjne, szkolenia, konferencje) oraz określone grupy zawodowe, np. nauczyciele, przyrodnicy, historycy, sportowcy.



1. Wyjaśnij pojęcia: *quest*, *questing*
2. Wymień cele i funkcje questingu

² Kuba J., Tyczyński Z. „Podstawowe informacje o questingu” [w:] Lenart E., Wilczyński B. (red.) Questing jako forma aktywizacji społecznej. Bałtów: Fundacja Questingu, 2016, s.11

³ op.cit.

KRÓTKA HISTORIA QUESTINGU

4



KRÓTKA HISTORIA QUESTINGU

Inspiracją dla powstania *questingu* była gra o nazwie *letterboxing*, powstała w XIX wieku w południowo-zachodniej Anglii na terenie Parku Narodowego Dartmoor. Gra polegała na wędrowaniu po okolicy z mapą w rękę i kierowaniu się rymowanymi wskazówkami w celu odnalezienia pudełek ukrytych w miejscach stanowiących dziedzictwo przyrodnicze lub kulturowe okolicy. Ta forma aktywności, łącząca zabawę z edukacją, szybko zyskała popularność, zarówno wśród dzieci jak i dorosłych. *Letterboxing* uznany został za skuteczne narzędzie integrujące środowisko, wzmacniające lokalną tożsamość i stanowiące atrakcyjną formę aktywnego wypoczynku. Za współczesną formę *letterboxingu* można uznać *geocaching*, gdzie skrytki odnajdywane są przez uczestnika gry za pomocą urządzeń GPS.

Questing opiera się również na zasadach wykorzystywanych w grach miejskich, gdzie przestrzeń miasta wykorzystywana jest jako element rozrywki, komercji i promocji. Również gry skautingowe/harcerskie, takie jak m.in. podchody (gra polegająca na rozwiązywaniu zadań i tamigłówek, poszukiwaniu śladów i oznaczeń w celu dotarcia do określonego miejsca) można uznać za inspirację dla powstania *questingu*. Jednak w przeciwieństwie do niego gry te opierały się w dużym stopniu na rywalizacji, a głównym powodem ich powstania była potrzeba doskonalenia umiejętności orientacji w terenie, pracy z kompasem i mapą.

Sam *questing* powstał w latach 90. XX w. w USA z inicjatywy organizacji non-profit *Vital Communities* z White River Junction w stanie Vermont. Głównym powodem jego powstania była chęć stworzenia atrakcyjnej metody służącej edukacji regionalnej. Działalność wspomnianej organizacji doprowadziła do powstania *Valley Quest Program* – serii wędrowek rekreacyjno-edukacyjnych (obecnie ok. 160 questów obejmujących obszar 50 miasteczek w dolinie rzeki Connecticut w stanie Vermont i New Hampshire) w poszukiwaniu „skarbów”, którymi były wyjątkowe, odkrywane na nowo miejsca: wsie, cmentarze, lasy, tereny podmokłe, a nawet pola. Jako metoda w edukacji regionalnej skierowana była przede wszystkim do tamtejszej młodzieży w celu jej zaangażowania i zaktywizowania do poznania dziedzictwa kulturowo-przyrodniczego obszaru Connecticut River Valley of Vermont. Metoda szybko jednak zyskała na popularności wśród pozostałych mieszkańców i turystów. Stąd w budowanie kolejnych questów zaangażowani byli przedstawiciele różnych szczebli społeczności lokalnych i instytucji kultury: uczniowie szkół podstawowych i średnich, członkowie towarzystw historycznych, leśnicy, strażnicy parków i rezerwatów, pracownicy muzeów. Szybko dostrzeżono pozytywne strony wprowadzonej aktywności, wykraczające poza czysto rozrywkowy wymiar. *Questing* podobnie jak *letterboxing* stał się narzędziem integrującym lokalną społeczność i umacniającym tożsamość. W efekcie podjętych działań Dolina Connecticut stała się Doliną Questów (*Valley Quest*) i wzorem do naśladowania dla organizatorów *questingu* na całym świecie.

W Polsce *questy* zostały wprowadzone w 2006 roku w ramach akcji promującej markę lokalną *Baby Pruskie* – dwie edycje gry o nazwie *Róg Obfitości* powstały w 2006 i 2007 roku, obejmując swoim zasięgiem Warmię i Mazury. Jednak prawdziwy rozwój *questingu* w Polsce związany jest z realizacją w 2011 w województwie świętokrzyskim projektu pn. *Bałtów – polska stolica questingu*. Powstało wówczas dziesięć questów przygotowanych przez mieszkańców. Każdy quest opisuje jedną z dziesięciu ścieżek edukacyjnych. W realizację projektu, jako trener *questingu*, zaangażowany był Steven Glazer – jeden z głównych koordynatorów rozwoju wspomnianej Doliny Questów oraz współautor publikacji *Questing. A Guide to Creating Community Treasure Hunts*, która stanowi kompleksowe ujęcie tematyki *questingu*.

KRÓTKA HISTORIA QUESTINGU

6

Dane za 2016 rok⁴ mówią o funkcjonowaniu ok. 700 questów w kilkudziesięciu ośrodkach w Polsce, co stanowi wzrost o ok. 100 questów w porównaniu z rokiem 2014.⁵ Na podstawie informacji zawartych w trzech najpopularniejszych serwisach questingowych, stanowiących również ich bazę, na dzień 09.09.2021 zarejestrowanych było łącznie 1141 szlaków questingowych.⁶



1. Przedstaw genezę questingu.
2. Omów historię i rozwój questingu.



⁴ Kuba J., Tyczyński Z. „Podstawowe informacje o questingu” [w:] Lenart E., Wilczyński B. (red.) Questing jako forma aktywizacji społecznej. Bałtów: Fundacja Questingu, 2016, s.10.

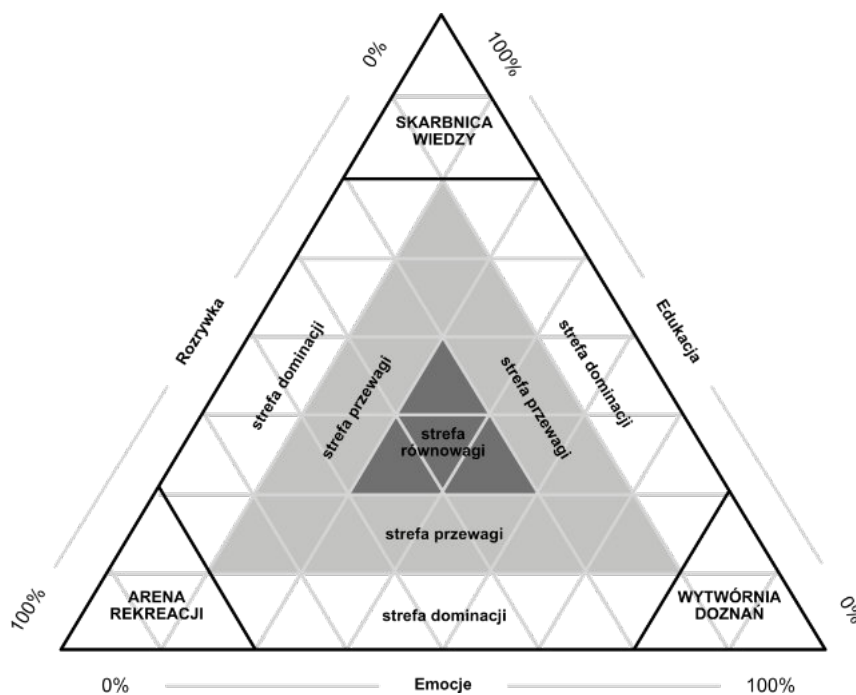
⁵ Lenart E. „Questing w Polsce” [w:] Lenart E., Wilczyński B. (red.) Questing jako forma aktywizacji społecznej. Bałtów: Fundacja Questingu, 2016, s.57

⁶ Dane pochodzą z serwisów: Questy – Wyprawy Odkryć (https://questy.org.pl) – 560 questów; Questing (http://questing.pl) – 344 questy; BestQuest (http://bestquest.pl) – 237 questów





Ruch turystyczny ulega nie tylko rozwojowi ilościowemu, ale też jakościowemu. W miejsce tradycyjnego modelu turystyki typu 3xS – sun, sand, sea (słońce, piasek, morze) wielu podróżnych wybiera podejście wpisujące się w trend 3xE – entertainment, excitement education (rozrywka, emocje, edukacja). Dla tej grupy turystów istotne są podczas wypoczynku różne formy aktywności ruchowej, emocje, przygoda, rozrywka oraz zabawa połączona z elementami edukacyjnym.⁷ Komponenty mogą występować w różnych proporcjach, z przewagą jednego lub dwóch, albo też mogą być rozłożone w miarę równomiernie. Niepowtarzalna mieszanka wiedzy, rozrywki i emocji, składająca się na ogół z doświadczenia przeżytego przez turystę podczas wyjazdu, określana jest mianem triady doświadczeń turystycznych (TDT).



Rys. 1 Triada doświadczeń turystycznych - ujęcie teoretyczne

Źródło: Stasiak A., Włodarczyk B., *Miejsce spotkań kultury i turystyki*, [w:] Krakowiak B., Stasiak A., Włodarczyk B., (red.), *Kultura i turystyka – miejsca spotkań*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2013, s. 36

Zmieniające się potrzeby człowieka w zakresie uczestnictwa w turystyce powodują odpowiedź ze strony rynku w postaci tworzenia nowych rozwiązań. Zasady questingu wpisują się w trend „3xE” obecny we współczesnej turystyce, łącząc rozrywkę i zabawę z edukacją, emocjami. Niektórzy autorzy⁸ podkreślają także znaczenie potrzeby zaangażowania w przejście szlaku questingowego i tym samym trend zostaje „rozszerzony” o dodatkowe „e” – engagement (zaangażowanie) turysty w zwiedzanie.



1. Wyjaśnij, na czym polega model 3xS, a na czym model 3xE w turystyce; wskaż różnice.
2. Wskaż, w który trend wpisuje się questing; uzasadnij wybór.

⁷ Stasiak A, Włodarczyk B. „Czy turystyka może nie być aktywna? O potrzebie klasyfikacji turystyki” [w:] Stasiak A., Śledzińska J., Włodarczyk B. (red.) *Wczoraj, dziś i jutro turystyki aktywnej i specjalistycznej*. Warszawa: Polskie Towarzystwo Turystyczno-Krajoznawcze, 2015, s. 43.

⁸ Wilczyński Ł. „Questing - nowy trend w turystyce” [w:] Włodarczyk B., Krakowiak B., Latosińska J (red.), *Kultura i turystyka. Wspólna droga*. Łódź: Regionalna Organizacja Turystyczna Województwa Łódzkiego, 2011, s. 54

WYKORZYSTANIE QUESTÓW W ORGANIZACJI WYDARZEŃ

9



Questing jako jedna z form odkrywania i poznawania świata może znaleźć zastosowanie w organizacji różnego rodzaju wydarzeń. **Ze względu na swój charakter może stanowić element fakultatywny podczas organizacji kongresów, konferencji czy też targów wystawienniczych – jako dodatkowa atrakcja dla ich uczestników, bądź stać się jednym z kluczowych elementów realizacji całości wydarzenia typu *incentive travel*.**

Celem tego rodzaju eventów jest przede wszystkim zwiększenie przywiązania pracownika do firmy i podniesienie jego motywacji. Dlatego *incentive travel* wykorzystujący questing może być skutecznym rozwiązaniem zapewniającym zaspokojenie potrzeb afiliacji i samorealizacji. Jako atrakcyjna forma poznawania nowych miejsc questing może także stanowić nagrodę za dotychczas wykonywaną pracę, a jednocześnie służyć podnoszeniu kompetencji pracowników i zwiększania ich efektywności w obszarach:

- budowania zespołu, współpracy (*teambulding*),
- komunikacji interpersonalnej,
- budowania strategii i myślenia strategicznego,
- budowania zaufania,
- rozwiązywania problemów (*problem solving*),
- zarządzania czasem (*time management*),
- determinacji w dążeniu do celu.

Questing może znaleźć zastosowanie w trzech kategoriach *incentive travel*:

- **Cultural Incentives**
- **Treasure**
- **Green Incentives**

Zakładają one konkretne elementy zapewniające prawidłową realizację eventu zgodnie z założeniami. Stanowią podstawę do opracowania nowego lub wykorzystania już istniejącego questu w wybranej destynacji.

Wybrane kategorie <i>incentive</i>	Wybrane przykładowe elementy bazy	Wybrane przykładowe główne atrakcje	Wybrane przykładowe źródła inspiracji
<i>Cultural Incentives</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Zasoby kultury materialnej • Miejsca historyczne oznaczone silną symboliką 	<ul style="list-style-type: none"> • Programy animacyjne • Balety • Turnieje rycerskie • Performance • Happening korporacyjny 	<ul style="list-style-type: none"> • Tradycje narodowe i lokalne • Orientalne rysy wizerunku przodków • Historia najnowsza
<i>Treasure</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Zabytkowe zamki i pałace • Skarby kultury materialnej 	<ul style="list-style-type: none"> • Zwiedzanie • Podróże • Rajdy • Imprezy 	<ul style="list-style-type: none"> • Unikalne walory i specyfika miejsc • Miejsca Polski w historii Europy
<i>Green Incentives</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Uzdrowiska • Parki narodowe • Parki krajobrazowe • Agrogospodarstwa 	<ul style="list-style-type: none"> • Zielone wyciszenie • Fotosafari • Wędrówki traperskie • Poznawanie (poprzez czynny udział) życia i pracy na wsi • Trasy krajoznawcze • Udział w obrzędach 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokalne walory (mikroklimat, wody mineralne) • Unikatowe walory miejsc • Unikalna flora i fauna • Ekspersi • Obyczaje lokalne • Specyfika gospodarstw

Tabela nr 1 - Wybrane elementy zapewniające prawidłową realizację eventu typu *incentive*

Źródło: opracowanie własne na podst.: Świątecki A., Socół J., Buczak T., Piesiek A. (2005), *Nowy Incentive w Polsce*. Wydawnictwo ELECT Business Service & Travel, Warszawa.



1. Wskaż formy i kategorie wydarzeń, w których może zostać wykorzystany quest.
2. Podaj przykładowe miejsca, gdzie mogą się odbyć wydarzenia z wykorzystaniem questów.
3. Podaj przykładowe źródła inspiracji do tworzenia questów.

TYPOLOGIA SZLAKÓW QUESTINGOWYCH

11



TYOLOGIA SZLAKÓW QUESTINGOWYCH

12



W zależności od oczekiwań zleceniodawcy wydarzenia można wykorzystać różne typy szlaków questingowych. W oparciu o brief zamówienia wydarzenia typu incentive travel możliwe jest stworzenie questu dedykowanego dla określonej grupy uczestników bądź też dobranie dla niej istniejącego już na danym obszarze questu. Prawidłowe skonstruowanie questu pod kątem wybranego obszaru daje możliwość powielenia go w kolejnych ofertach budowanych dla nowych klientów. Kluczowe zatem jest prawidłowe uszeregowanie typów szlaków questingowych oraz znajomość potencjału, jakie one posiadają.

Questy oparte o miejsce i questy oparte o historię⁹

Questy oparte o miejsce

- mogą odnosić się zarówno do dziedzictwa kulturowego jak i przyrodniczego;
- skupiają się wokół miejsc wyjątkowych pod względem położenia geograficznego, architektury, krajobrazu, historii (np. zabytki, pomniki, pomniki przyrody, miejsca katastrof przyrodniczych, instytucje kultury itp.);
- wyjątkowe miejsca i obiekty mogą być rozlokowane na całej długości szlaku albo i stanowić jego końcowy element;
- szlaki mogą posiadać różny stopień trudności i być pokonywane pieszą, rowerem, kajakiem, przy użyciu sprzętu spinaczkowego.

Questy oparte o historię

- mogą odnosić się zarówno do dziedzictwa kulturowego, jak i przyrodniczego;
- mogą stanowić opowieść o wydarzeniach zarówno o zasięgu krajowym, jak i lokalnym;
- mogą odnosić się życia postaci znaczących dla regionu (zarówno pozytywnych jak i negatywnych);
- jako questy odnoszące się do przyrody mogą być opowieścią o zmianach zachodzących w środowisku przyrodniczym, skupiać się wokół takich wydarzeń związanych z cyklem życia przyrody, np. migracje zwierząt, kwitnienie gatunków roślin, wydarzenia okolicznościowe z tym związane;
- szlaki zróżnicowane pod względem możliwości dotarcia i poruszania się po nich.

Ze względu na tematykę szlaku questingowego¹⁰

Questy historyczne

traktujące o postaciach, zdarzeniach z przeszłości.

Questy kulturowe

odwołujące się do sfery tradycji, obyczaju, charakterystycznych zajęć, starych zawodów, kulinariów itp.

Questy naturalne

odwołujące się do dziedzictwa przyrodniczego

Ze względu na sposób przejścia¹¹

- piesze
- rowerowe
- samochodowe
- Wodne (kajakowe)
- konne
- narciarskie
- wymagające sprzętu wspinaczkowego
- Inne, w tym np. Questy wirtualne

⁹ Clark D., Glazer S. "Questing. A Guide to Creating Community Treasure Hunts". Lebanon: University Press of New England, 2004, s. 65-79.

¹⁰ Serwis internetowy Questing www.questing.pl (data dostępu 09.09.2021 r.)

¹¹ op. cit. (data dostępu 09.09.2021 r.)

TYPOLOGIA SZLAKÓW QUESTINGOWYCH

13

Inne wyróżnione rodzaje questów

Ekoquesting¹²

- wykorzystywany w głównie jako narzędzie edukacji ekologicznej;
- skupia się wokół takich zagadnień, jak: różnorodność biologiczna, ochrona gatunków, zrównoważony rozwój, zmiany klimatyczne, gospodarka odpadowa, ekosystemy i siedliska, gatunki inwazyjne;
- często wykorzystuje bioboxy oraz zestawy do badań terenowych.

Questy sezonowe¹³

- szlaki dostępne w wybranych terminach lub cyklicznie;
- zazwyczaj związane z poznawaniem cykl życia przyrody, np. migracje zwierząt, kwitnienie gatunków roślin, wydarzenia okolicznościowe z tym związane;
- nawiązujące do sezonowej specyfiki lokalnych atrakcji, np. narciarstwo, spływy kajakowe, rajdy, zloty itd.

Questy z misją¹⁴

- zachęcające do działań i postaw proekologicznych, powstające we współpracy z organizacjami społecznymi i środowiskowymi;
- mogą dotyczyć takich działań, jak: recykling, segregacja śmieci, przekazywanie używanych ubrań, ograniczenie jazdy samochodem.



1. Scharakteryzuj questy tworzone w oparciu o miejsce i historię.
2. Wymień typy questów ze względu na tematykę szlaku questingowego.
3. Wymień typy questów ze względu na sposób przejścia szlaku questingowego.
4. Wyjaśnij następujące określenia: ekoquesting, questy sezonowe, questy z misją.

¹² Jurek M., „Ekoquest – współczesna forma edukacji. Poradnik dla nauczycieli i edukatorów”. Warszawa: Wydawnictwo Fundacja alter eko, 2014, s. 11.

¹³ Pawłowska A. 2014 „Questing jako innowacja w turystyce kulturowej” [w:] Turystyka Kulturowa, nr 1, 2014, s. 33.

¹⁴ op. cit. s. 33

METODYKA TWORZENIA QUESTU

14



METODYKA TWORZENIA QUESTU

15

Tworzenie questu na potrzeby określonego wydarzenia powinno przebiegać zgodnie z preferencjami zleceniodawcy. Po określeniu zakresu wydarzenia w briefie można przystąpić do opracowania propozycji szlaku questingowego, który zapewni spełnienie oczekiwań zleceniodawcy zgodnie z celem wydarzenia.

W oparciu o metodologię zaproponowaną przez Stowarzyszenie Organizatorów Incentive Travel (SOIT) przyjmuje się, iż cele tego typu wydarzenia mogą mieć charakter:

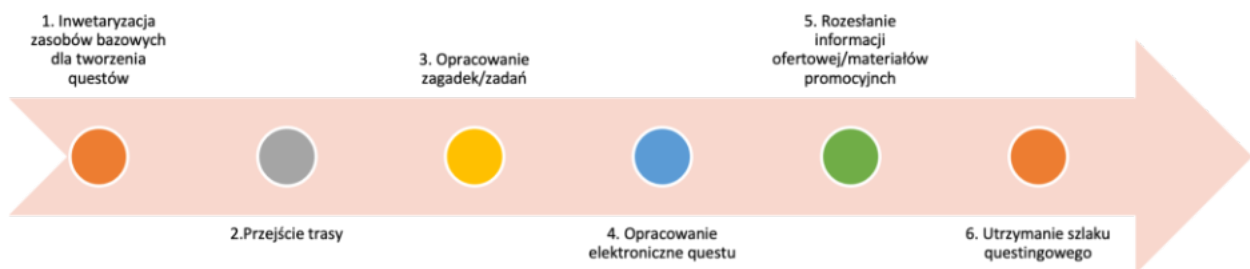


- motywacyjny
- nagrodowy
- integracyjny
- edukacyjny
- wypoczynkowy
- wyjazdu plenerowego
- inny

Po określeniu celu wydarzenia można go przyporządkować do jednej z czterech grup zaproponowanych przez SOIT:

- poznawczy/ eksploracyjny
- przygodowy
- kulturalny
- sportowy

Przystępując do projektowaniu szlaku questingowego, należy pamiętać, że może on być – podobnie jak szlak turystyczny – opracowany jako szlak liniowy (prowadzący uczestnika z punktu A do B) lub szlak w kształcie pętli (prowadzący uczestnika z punktu A do punktu A). W przeciwieństwie do szlaków turystycznych, ich opracowanie nie jest tak kosztochłonne, gdyż jako szlaki nieoznakowane nie wymagają inwestycji w specjalną infrastrukturę i oznaczenia w terenie.¹⁵ Zakres zaplanowanych prac nad opracowaniem questu powinien uwzględniać 6 etapów:



6.1. Etap 1. Inwentaryzacja zasobów bazowych dla tworzenia questów



Inwentaryzacja zasobów dziedzictwa przyrodniczego i kulturowego okolicy to podstawowe zadanie, które pozwoli nam określić potencjał danego miejsca dla tworzenia szlaków questingowych. Analiza powinna obejmować zarówno dziedzictwo materialne, jak i elementy kultury duchowej, historii, tradycji, obyczajów, legend.

Przystępując do pracy, powinniśmy przede wszystkim poszukiwać elementów, „które są dla danego regionu charakterystyczne i niepowtarzalne ze względów ilościowych albo jakościowych oraz te, które najtrafniej ilustrują jego odrębność i wyjątkowość, a w wymiarze czasowym

¹⁵ Gołoś G., „Questing i gry terenowe jako atrakcyjne rekreacyjno edukacyjne formy aktywności na terenach leśnych” [w:] Studia i Materiały Centrum Edukacji Przyrodniczo-Leśnej, nr 1 (34), t. 15, 2013, s. 77.



składają się na tożsamość »małej ojczyzny« (...). Najważniejsze, by wszystkie te miejsca, obiekty, osoby, opowieści czy historyczne zdarzenia miały moc zapadania w pamięć, przyciągania uwagi i budzenia emocji, co oznacza, że nawet będąc w danym momencie źródłem treści o randze mikroskali (lokalnej), będą dawały możliwość takiego opowiedzenia o nich i poprowadzenia turystów po ich tajemnicach, by zyskały rangę informacyjnej makroskali (powszechnej)¹⁶.

„W tworzeniu atrakcyjnego szlaku wykorzystywane są nie tylko miejsca i obiekty cenne przyrodniczo, krajobrazowo czy kulturowo, ale też obiekty infrastruktury publicznej, np. poczty, sklepy czy restauracje, ułatwiające zwiedzającym orientację w terenie. Ważne jest bowiem odkrycie niezwykłego charakteru przestrzeni poprzez zwrócenie uwagi na z pozoru »zwyczajne« miejsca i dostrzeżenie w nich wyjątkowości, wartości i atrakcyjności»¹⁷.

Inwentaryzację przeprowadza się poprzez wspólną pracę warsztatową wszystkich zaangażowanych w zaprojektowanie questu. Niewątpliwie w opracowanie questu powinno być zaangażowane szerokie grono przedstawicieli różnych lokalnych instytucji i podmiotów (władze samorządowe, instytucje kultury, nauki i oświaty, organizacje działające na rzecz ochrony dziedzictwa kulturowego, instytucje i organizacje związane z ochroną przyrody i środowiska naturalnego i in.) oraz mieszkańcy lokalnej społeczności. Tak różnorodne grono zainteresowanych pozwoli na pełniejszą identyfikację potencjału danego miejsca do stworzenia szlaku questingowego.

Inwentaryzację zasobów bazowych możemy podzielić na wstępną i uzupełniającą. Wstępna inwentaryzacja służy identyfikacji potencjału danego miejsca dla utworzenia szlaków questingowych oraz wstępnemu naszkicowaniu pomysłu na nasz quest, dla którego następnie przeprowadzimy inwentaryzację uzupełniającą.

Dobre rozpoznanie terenu powinno obejmować oznaczenie:

- najważniejszych i najpopularniejszych budynków prywatnych, np. sklepy, restauracje;
- obiektów związanych z lokalną kulturą i historią, np. pomniki, zabytki architektury, przydrożne figury, stara zabudowa;
- inne elementy infrastruktury, np. dawne układy komunikacyjne;
- miejsc użyteczności publicznej (urzędy, muzea, poczta, szkoła itp.) oraz przystanki komunikacji zbiorowej;
- ukształtowania i topografii terenu: wzniesienia, doliny, ciek wodne (rzeki, jeziora, stawy, strumienie), gleba, odkrywki skalne, głązy narzutowe, lasy, zagajniki;
- charakterystycznych elementów przyrody, np. pomniki przyrody, stare drzewa, parki, rezerваты, miejsca występowania specyficznych roślin, miejsca odznaczające się występowaniem charakterystycznych zjawisk przyrodniczych;
- sąsiednich miejscowości;
- innych ulubionych dla nas lub dla mieszkańców miejsc.

Powyższa lista jest przydatna dla poznania materialnych elementów otoczenia. Natomiast w celu poznania kultury duchowej (historii, tradycji, obyczajów, legend) oraz wiedzy w zakresie zasobów przyrodniczych podstawowym źródłem informacji powinny być:

¹⁶ Kuba J., Tyczyński Z. „Podstawowe informacje o questingu” [w:] Lenart E., Wilczyński B. (red.) Questing jako forma aktywizacji społecznej. Bałtów: Fundacja Questingu, 2016, s.12.

¹⁷ Warcholik W. „Szlaki questingowe w obszarach miejskich na przykładzie Krakowa” [w:] „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia Geographica” nr 13, 2019, s.100.

METODYKA TWORZENIA QUESTU

17

- osoby posiadające wiedzę historyczną, przechowujący w pamięci dawny obraz miejsc lub lokalnych anegdot, legend i podań,
- osoby wykonujące nietypowe zawody,
- pasjonaci lokalnej kultury i przyrody itp.,
- biblioteki, muzea, skanseny itp.,
- instytucje zajmujące się ochroną środowiska naturalnego i przyrody,
- publikacje (przewodniki turystyczne, artykuły prasowe, specjalistyczna literatura), stare fotografie, filmy dokumentalne i przyrodnicze, Internet.

Spśród zasobu zgromadzonych elementów wybieramy te najciekawsze, które wykazują potencjał na stworzenie ciekawej, budzącej emocje historii. Na ich podstawie tworzymy szkice wierszowanej opowieści. W miarę potrzeby uzupełniamy zebrany materiał o dalsze, bardziej szczegółowe informacje. Na etapie inwentaryzacji możemy stosować różne metody dokumentowania poznanych elementów: fotografie, filmy, nagrania, notatki, listy, mapowanie miejsca (odręczne rozrysowanie wszystkich ważnych elementów danego obszaru) itp. Dokonujemy analizy wszystkich zebranych opisów, zdjęć, map, przewodników, opracowań dotyczących walorów antropogenicznych i naturalnych.

Etap inwentaryzacji możemy zakończyć w momencie, gdy mamy określone następujące elementy:

- tematykę questu, jego ideę i myśl przewodnią;
- sposób pokonania szlaku questingowego (pieszo, rowerem, kajakiem lub innym środkiem lokomocji) – weryfikowany na etapie przejścia trasy;
- grupę docelową – weryfikowana na etapie przejścia trasy;
- trasę questu, tj. mapę z proponowanymi punktami orientacyjnymi i miejscami narracji, a także punkt rozpoczęcia i punkt zakończenia questu.

Poniżej zaprezentowano szczegółową listę elementów, które – w zależności od potrzeb – należy uwzględnić na etapie analizy obszaru.

1. Położenie

- a. Czy miejscowości położona jest w sąsiedztwie innych miejscowości? Jeśli tak, to jakich i w jakiej odległości? Czy odległość pozwala na poprowadzenie szlaku questingowego przez więcej niż jedną miejscowość?
- b. Czy miejscowość położona jest w pobliżu większych ośrodków miejskich i w jakiej odległości?
- c. Jakie połączenia komunikacyjne posiada miejscowość, przez którą przebiegać ma szlak (drogi krajowe, autostrady, połączenie kolejowe itp.)?
- d. W granicach jakich jednostek fizyczno-geograficznych położony jest obszar, przez który ma przebiegać szlak (niziny płaskie, faliste, pagórkowate, depresje, wyżyny, kotliny śródgórskie, góry niskie, średnie, wysokie itp.)?
- e. Jakie są najbardziej urozmaicone tereny na danym obszarze?



2. Walory przyrodnicze

- a. Czy rzeźba terenu jest urozmaicona?
- b. Jaka jest geologiczna charakterystyka terenu?
- c. Jakie są najwyżej/najniżej położone punkty terenu?
- d. Jakie typy gleb występują na badanym obszarze?
- e. Jakie są charakterystyczne pasma górskie?
- f. Jakie jest zalesienie badanego obszaru? Jakie rodzaje lasów/drzew występują? Czy występują zabytkowe drzewostany? Jaki obszar stanowią grunty orne, łąki, pastwiska?
- g. Jaki jest klimat badanego obszaru (suma opadów, okres wegetacyjny itp.).
- h. Jaka jest sieć rzeczna badanego obszaru?
- i. Jakie gatunki zwierząt i roślin występują na danym obszarze? Czy występują gatunki zagrożone? Czy teren objęty jest specjalnym programem ochronnym, np. „Natura 2000”?
- j. Jakie rzeki, potoki, strumienie, jeziora, stawy, stawy rybne, zespoły stawowe, łowiska, zbiorniki wodne, sadzawki, oczka wodne, zalewiska itp. występują na danym obszarze? Czy występują starorzecza, tereny podmokłe i zabagnione?
- k. Jakie szczyty górskie występują na badanym obszarze? Czy występują jakieś punkty widokowe?
- l. Czy występują pomniki przyrodnicze, parki krajobrazowe, ścieżki przyrodnicze, rezerваты przyrody, parki narodowe, przysiółki?

3. Walory kulturowe

3.1. Obiekty architektoniczne

Należy zidentyfikować najciekawsze obiekty architektoniczne (rynki, place, dwory, zespoły sakralne, grodziska, warownie, zamki, pałace, ratusze, kaplice, kościoły, zespoły dworsko-parkowe, ogrody, parki, zabudowania stacyjne, dworce kolejowe, stare drewniane domostwa, fortyfikacje miejskie i in.) i pozyskać o nich jak najszerszy zasób informacji dotyczący:

- a. czasu powstania;
- b. stylu architektonicznego;
- c. charakterystycznych elementów konstrukcyjnych;
- d. charakterystycznych elementów wyposażenia, np. dla kościołów: prezbiterium, ołtarz główny, ołtarze boczne, obrazy, rzeźby, płaskorzeźby, freski, witraże, ambona, organy, chrzcielnica, wieże, sarkofagi itd.;
- e. charakterystycznych elementów otaczających obiektu, np. ogrody, parki, drzewa, zagajniki, stawy, pomniki przyrody, głązy narzutowe, elementy małej architektury;
- f. innych nieistniejących już budowli położonych w pobliżu obiektu;
- g. fundatora obiektu;
- h. przeszłych i obecnych właścicieli obiektu;
- i. funkcji, jakie obiekt pełnił w przeszłości i obecnie;
- j. istotnych wydarzeń historycznych i obecnych związanych z obiektem;
- k. opowieści/legend związanych z obiektem;
- l. wzmiankach o obiekcie np. w dziełach literackich, malarskich, muzycznych itp.



3.2. Elementy małej architektury:

- a. rzeźby, posągi;
- b. kapliczki;
- c. figury przydrożne;
- d. krzyże drewniane, kamienne;
- e. obeliski.

3.3. Inne obiekty:

- a. cmentarze;
- b. mosty;
- c. zapory;
- d. spichlerze;
- e. studnie;
- f. ogrodzenia, mury;
- g. dawne trakty, linie kolejowe itp.
- h. miejsca po nieistniejących już zabytkach;
- i. kopce usypywane np. dla uczczenia ważnych wydarzeń;
- j. pasieki;
- k. inne.

4. Historia miejscowości:

- a. zmiany własnościowe;
- b. przemiany kulturowe, religijne;
- c. wydarzenie historyczne i kulturowe związane z miejscowością;
- d. dawne budynki, budowle (folwarki, młyny, zakłady, karczmy itp.);
- e. sławni ludzie związani z miejscowością, niekoniecznie cieszący się dobrą reputacją;
- f. działające na terenie miejscowości organizacje (stowarzyszenia, towarzystwa, fundacje, zespoły, koła, kluby itp.);
- g. wyroby wykonywane na danym terenie;
- h. współczesne cykliczne imprezy odbywające w danej miejscowości.

5. Ludzie i organizacje:

- a. rody i rodziny szlacheckie;
- b. sławni ludzie;
- c. funkcjonujące organizacje, np. stowarzyszenia, towarzystwa, kluby, koła gospodyń wiejskich itp. Jakie są ich cele działania? Czy zaangażowanie członków danej organizacji może być pomocne w opracowaniu szlaku questingowego?
- d. biblioteki, domy kultury, muzea, skanseny, galerie poświęcone ludowej sztuce;
- e. pasjonaci lokalnej historii, przyrody, kultury;
- f. gospodarstwa agroturystyczne;
- g. szkoły;
- h. ośrodki konferencyjno-szkoleniowe.



Typy questów, które można stworzyć w oparciu o dokonaną analizę terenu:

Historyczne

jest to dobre rozwiązanie dla miejscowości, która posiada co najmniej kilka punktów pozwalających na opowieść historyczną o miejscowości; questy historyczne mogą prowadzić po miejscach istniejących, jak i tych, które są ciekawe i ważne dla przeszłości danego miejsca; historie można oprzeć zarówno na rzeczywistych wydarzeniach, jak i legendach związanych z daną miejscowością lub osobą; trasa może być skupiona wokół konkretnego obiektu i łączyć opowieść o jego historii z opisem jego walorów;

Dotyczące życia sławnej osoby związanej z daną miejscowością

opowieść może dotyczyć szerszej grupy osób, np. całego rodu; osoba ta może też być fikcyjnym narratorem historii poznawanej podczas wędrówki po szlaku;

Nawiązujące do miejscowej tradycji wyrobienia określonego produktu

(np. szlakiem wikliniarstwa), hodowli zwierząt (np. szlakiem Doliny Karpia), uprawy roślin (np. szlakiem ogrodów różanych) itp.; mogą być połączone z warsztatami prezentującymi sposób wyrobu danego produktu, zasady uprawy roślin lub hodowli zwierząt (np. funkcjonowanie stawu rybnego – sposób jego napętniania, zarybiania, odławiania ryb, czyszczenia).

Architektoniczne

opisujące specyficzną konstrukcję pojedynczego budynku lub zespołu budynków.

Przyrodnicze

trasa wytyczona po miejscach występowania wyjątkowych zasobów flory i fauny, ze szczególnym uwzględnieniem terenów o szczególnym statusie np. obszary Natura 2000; mogą być zaprojektowane jako questy piesze, rowerowe, kajakowe, konne; mogą obejmować miejsca przyrodniczo cenne – zarówno naturalne, jak i stworzone lub przekształcone przez człowieka; w szczególności szlaki rowerowe czy kajakowe mogą przebiegać przez więcej niż jedną miejscowość.

Związane z obiektami kultu religijnego (tzw. mała architektura sakralna)

quest, który mógłby zostać zaprojektowany jako szlak rowerowy, gdzie figurki, kapliczki, krzyże przydrożne stanowiłyby kolejne punkty trasy.

Krajobrazowe

prezentujące zróżnicowane ukształtowanie terenu; ukazujące, jak w krajobrazie kształtowało się osadnictwo, budownictwo, kultura; mogą być zaprojektowane na różne pory roku.



METODYKA TWORZENIA QUESTU

21

6.2. Etap 2. Przejście trasy

Przejście przez nas trasy ma służyć weryfikacji założonych celów w terenie. W tym miejscu skupiamy się na:

- zapisaniu wszystkich spostrzeżonych nowości, które mogą służyć ulepszeniu questu;
- wyeliminowaniu miejsc odległych, niebezpiecznych, niekorespondujących z treścią questu;
- usystematyzowaniu miejsc istotnych z punktu widzenia poprowadzenia narracji;
- punkcie początkowym i końcowym questu – szlak powinien rozpocząć się w miejscu publicznym, ogólnie dostępnym; koniec questu to miejsce, które powinno być ciekawe i stanowić zwieńczenie wysiłków uczestnika; oznaczenie punktu końcowego pozwoli także uczestnikowi zaplanować powrót;
- atrakcyjności trasy – czy trasa jest wystarczająco urozmaicona, czy zapewnia odpowiednią dawkę emocji, czy miejsca otwarte przeplatają się z miejscami zamkniętymi;
- zidentyfikowaniu wszystkich przeszkód, które mogą utrudnić ukończenie szlaku, np. sprawdzenie, czy nie ma przeszkód blokujących ruch, sprawdzenie na całej długości trasy jakości dostępu do Internetu w sytuacji, gdy quest korzysta np. z kodów QR;
- przejściu przez nas trasy, które powinno służyć ostatecznemu określeniu czasu przejścia, poziomu trudności, grupy docelowej (czy quest mogą ukończyć dzieci, osoby z niepełnosprawnością), sposobu przejścia (pieszo, rowerem, kajakiem i in.)

Zrealizowanie powyższych założeń warunkuje weryfikację jakości szlaku questingowego, który zostanie włączony do oferty skierowanej do klienta. Jeżeli na etapie weryfikacji poszczególnych elementów dostrzeżone zostaną błędy, należy je nie tylko skorygować, ale również powtórzyć cały etap w celu zweryfikowania jakości wprowadzonych zmian w projektowanym szlaku.

6.3. Etap 3. Opracowanie opisu, zagadek, zadań

Gdy już wyznaczaliśmy poszczególne punkty wędrówki i ciekawe miejsca, przechodzimy do tworzenia opisu naszego szlaku questingowego w formie wierszowanej opowieści. Etap ten jest kluczowy z punktu widzenia realizacji questu jako elementu incentive travel. Należy zwrócić uwagę na atrakcyjność przekazu treści oraz jasność i spójność wskazówek niezbędnych do ukończenia określonych etapów questingu. Zapewni to spójną i sprawną realizację całości programu wydarzenia. Na tym etapie warto zaangażować osoby kreatywne – pomocne mogą być osoby z przygotowaniem polonistycznym czy z zacięciem poetyckim.

Przygotowany przez nas opis powinien przede wszystkim¹⁹:

- być przyjemny, łatwy w odbiorze oraz spójny;
- posiadać walor edukacyjny, tzn. odnosić się do faktów związanych z tematyką questu;
- informować o kierunku poruszania się (łączyć poszczególne punkty na szlaku);
- zawierać wskazówki co do rozwiązywania zagadek, odnalezienia miejsca docelowego;

¹⁹ Kuba J., Tyczyński Z. „Podstawowe informacje o questingu” [w:] Lenart E., Wilczyński B. (red.) Questing jako forma aktywizacji społecznej. Bałtów: Fundacja Questingu, 2016, s. 13 oraz Warcholik W. „Szlaki questingowe w obszarach miejskich na przykładzie Krakowa” w „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia Geographica” nr 13, 2019, s.103

METODYKA TWORZENIA QUESTU

22



- uwzględniać urozmaicony charakter zadań i zagadki, np. zadania tekstowe, krzyżówki, rebusy, mapy, zagadki logiczne, zadania matematyczne, rebusy, łamigłówki, łączenie kropek, kody QR itp.
- być wzbogacony o elementy graficzne, takie jak mapy, rysunki, zdjęcia;
- uwzględniać poziom wiekowy grupy docelowej – inny poziom trudności będą mieć zagadki na szlakach przeznaczonych dla dzieci, a inny dla dorosłych;
- być dostosowany do układu kolejnych punktów na trasie (checkpointów); można zastosować rozwiązanie oparte na chronologii, kontraście, natężeniu itp.

W dalszej części podręcznika przedstawiono przykładowe materiały skierowane do uczestników questów, prezentujące wybrane szlaki questingowe. Zebrane materiały mogą stanowić wzór do opracowania własnych treści opisujących szlak, a także mogą być źródłem inspiracji do tworzenia kolejnych tekstów opisowych zgodnych z założeniami questingu.

6.4.

Etap 4. Opracowanie materiałów informacyjnych

Po zakończeniu opisanych wyżej etapów, obejmujących ostateczne wytyczenie przebiegu trasy i jej opis, opracowanie zagadek i zadań, ustalenie czasu i sposobu przejścia oraz grupy docelowej, należy przygotować materiały informacyjne dotyczące planowanego questu.

Opracowanie materiałów powinno obejmować:

1. przygotowanie mapki i opisu dla uczestników;
2. przygotowanie opisu dla organizatorów;
3. przygotowanie informacji ofertowej/medialnej
4. opracowanie dedykowanej aplikacji mobilnej wspomagającej przejście questu (opcjonalnie).

Na tym etapie niewątpliwie przydatna będzie pomoc grafika komputerowego oraz (opcjonalnie) programisty, których umiejętności pozwolą nadać naszemu pomysłowi ostateczny kształt. Pomoc programisty jest istotna przy ewentualnym założeniu, że obsługa naszego szlaku questingowego będzie możliwa przy pomocy smartfonów lub tabletów.

Organizator questu powinien zadbać o przygotowanie broszury informacyjnej zarówno w formie elektronicznej, jak i papierowej.

Przy opracowaniu instrukcji w formie papierowej warto zadbać o to, aby:

- była to broszura w wygodnym formacie, złożona na części, co ułatwi jej przechowywanie podczas przemierzania trasy;
- dobrać odpowiednią wielkość czcionki i okienek, których wypełnienie pozostawiono uczestnikowi questu;
- rodzaj papieru umożliwił wpisanie odpowiedzi (np. papier kredowy nie znajdzie tu zastosowania);
- zawrzeć krótkie wprowadzenie do tematyki questu (motyw questu),



METODYKA TWORZENIA QUESTU



- zawierała ona informacje o początkowym punkcie szlaku questingowego, długości trasy, sposobie poruszania się po szlaku, czasie przejścia, danych kontaktowych do opiekuna szlaku, osobach opracowujących quest, ewentualnych ograniczeniach np. wiekowych;
- pozostawić miejsce na przybicie pieczętki po zakończeniu szlaku.

Poniżej przedstawiono przykładowe ulotki questingowe.

GMINA KOŁACZYCE

QUESTUJ Z NAMI

WWW.ZIQA.PL

„KOŁACZYCE – MIASTO NA PRAWYM BRZEGU WISŁOKI”

QUESTING KOŁACZYCE MIASTO NA PRAWYM BRZEGU WISŁOKI

Gdzie jest?

Państwo: PL

Region: SW

Województwo: SW

Powiat: SW

Miasto: KOŁACZYCE

Adres: ul. ...

Telefon: ...

Strona internetowa: ...

Kołaczyce Szlak Powiatowy

QUESTING KOŁACZYCE

Gdzie jest?

Państwo: PL

Region: SW

Województwo: SW

Powiat: SW

Miasto: KOŁACZYCE

Adres: ul. ...

Telefon: ...


Strona internetowa: ...

Źródło: <https://www.ziqa.pl/ulotki-questingowe/>

Miejsce na skarb

Quest

Polak Węgier dwa bratanki



Twórcy questu:
Kacper Strączek, Karol Milaniak, Mateusz Koterba, Patrycja Ożóg, Ania Stroczyńska, Karina Janosz, Dominika Milaniak, Natalia Knutelska, Emilia Sowa, Dominik Kordecki, Łukasz Połka, Paweł Sołtys, Anna Krzysik, Emilia Kiedziuch, Wiktoria Krzysik, Karolina Cipta, Wiktoria Janeczek, Aleksandra Stronczer, Anna Tomasz, Wojciech Radecki, Zuzanna Magiera, Elżbieta Łukuś, Natalia Niemiec

Rysunki:
Emilia Kiedziuch, Dominik Kordecki, Zuzanna Magiera

Opiekun questu:
Natalia Niemiec, Gmina Łapsze Niżne
Tel. 18 262 89 27
E-mail: n.niemiec@lapszenizne.pl

Organizator:
Gmina Łapsze Niżne

Konsultacje:
Barbara Kazior, Trener Questingu,
Fundacja Miejsce i Ludzi Aktywnych
MILA | www.mila.org.pl
www.bestquest.pl

Śdzie to jest?
Niedzica jest miejscowością leżącą w polskiej części Spisza, a quest biegnie przez część Niedzica Zamek. Dojechać tu można drogą nr 969 z Nowego Targu. Samochód zaparkuj na jednym z parkingów przy zamku lub poniżej drogi do Sromowiec Niżnych. Quest rozpoczyna się w przy kawiarni „Turbinka”, ul. Włodkowa 3, Niedzica.

Tematyka:
Quest opowiada o zamku, jego właścicielach i historii miejscowości. Można poznać dzięki niemu niektóre legendy i tajemnicze wydarzenia.
Czas przejścia: 1 h 30 min

Teraz progi przekrocz i wejdź na dziedziniec. Gdzie usłyszysz o inkaskiej księżniczce Uminie. Którą ojcem był Sebastian Berzeviczy Podróznik, co żywot wiódł awanturniczy. Poślubił on Indiankę szlacheckiego rodu. Gdy musiał uciekać z Uminą z powodu Upadku powstania, w Niedzicy się skrył. Trafili tu testament inków razem z nimi. Pismem węzełkowym quipu napisany, Pod progiem zamku był dobrze schowany. Umina przez prześladowców zaszytletowana, W srebrnej trumnie została pochowana. Na dziedzińcu, gdzie [] liczyby ma złote. Wejście do muzeum, gdzie zagładnij potem. Teraz skieruj kroki znów do głównej bramy. Tu na pewno nie spotkasz dzisiaj białej damy. Jeśli spojrzysz w prawo, Czorstzyn w dali widać. Zamek, co historię musi inne skrywać. Choć Cię może nęcić jego czar z daleka, Na skarb czas już nadszedł, więc dłużej nie zwlekaj. Na dole nie przegap tutejszej armaty, Co strzegła właściciele majątków bogatych. Strzeż się potworów, co armatę trzymają. [] rybie uchwyty strasznie wyglądają. Szukaj aż znajdziesz na armacie imię, [] Coratsa, a skarb Cię nie minie. Przed armatą znajdziesz dwa słupy z kamieni Jeden obejdź a oczy swe skieruj ku ziemi. Hasło już odczytaj z zebranych literek, Nie bój się nie spotkasz z hasła bohaterem.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22				

Witaj w Niedzicy, w pięknej, spiskiej krainie. Niech Ci w niej czas szybko i miło popłynie. Za chwilę wyruszysz w pełną przygodę drogę. Lecz Ci najpierw zdradzę małego przestroge.

Liczy się dziś wiedza i dobra zabawa, A nie wygrana i z niej w świecie sława. Gdy stoisz przed Turbinką i wyruszyć masz chęć, Idź prosto przez parking i na pasy skocz.

Sprawdź czy jest bezpiecznie i ruszaj przez pasy. Potem w górę, gdzie ujrysz zamek pełen krasy. Na rozwidleniu dróg nietypowy dom stoi, Który dzisiaj chętnych nakarmi i napoi.

Z muru pruskiego dom jedyny na Spiszu Przy drodze Karczma [] skryta w drzew zaciszu. Na jednym z nich [] może Cię nie zmyli. Niech na chwilę się karty historii rozchyla.

Przez wieki panami ziem tych Węgrzy byli, Rzadzili mądrze i w zamku dostatnio żyli. Znacne rody – ostatni Salamonowie. Obecnie na pamiętkę z wieży zamkowej Węgierska melodia o dwunastej grana, Tak jak restauracja [] jest zwana. Najdłuższą w Europie trwała tu pańszczyzna, Do XX wieku – długo – każdy przysza.

Karczma była dawniej zarządcy siedziba, Gdzie chłopci stawiali się i latem i zimą Na dźwięk dzwonka już o szóstej z rana Do pracy w gospodarstwie dla swojego pana.

Jan Janos był ostatnim chłopem pańszczyźnianym, W spiskiej mowie dawniej żelazorem nazwanym. Skarbnicą historii było jego życie, Sto cztery lata przeżył pracowicie.

Idź [] szlakiem prosto, później w lewo, Spójrz za drewniany płot – zobaczysz drzewo I bryłę budynku dużego, ciemnego, Strzałka Cię zachęci by dotrzeć do niego.

W XVIII wieku został zbudowany, Zimą jest zazwyczaj on pozamykany. Przez trzy wieki przez Spiszkaków używany [] z belek drewnianych na grab wykonany. 11 Na Spiszu pańszczyzna trwała do 1931 roku.

Ryńska tradycyjną jest tu też drewniana A z niej [] wisi do wody łapania. Trzy łódki drewniane, dłubankami zwane Przez flisaków na Dunaju były używane.

Obok kapliczka z siedmioma dzwonkami, Otoczona bardzo starymi lipami. Możesz spichlerz zwiedzić, jeśli masz ochotę! Lub iść dalej questem i wrócić tu potem.

Dalej Profesorską idź w górę ulicą, Dotrzesz do budynku, który był celnicą. Jest [] w ogrodzie pięknie położona. Przy zapory budowie tutaj przeniesiona.

Dawniej stała dumnie na polskiej granicy, Bezpieczeństwa kraju w niej strzegli strażnicy. Policz, [] osiem ma celnica stara. O jej zachowanie ktoś tu się postarał.

Mały domek obok – kurnik istna bajka, Stąd na stół zamkowy były drob i jajka. Gdy wzrok swój odwróć od pięknej celnicy, Pomyśl, że tu kiedyś byli sadownicy.

Co w Ilony Salamon pracowali sadowcy, Z niego owoce na kompot i powidła kładz. W lecie swój sad pani chętnie odwieczasz I stokielce owoce z drzew prosto zrywasz.

Z Profesorskiej w Salomonów krok skocz, I pod górę wzdłuż płotu i dalej poszedz. Gdy zobaczysz z krzyżem niską, czarną bryłę, Doszedłeś do miejsca, gdzie żaloby łapani.

Cmentarz [] – obiekt zabytkowy Ostatnich właścicieli mogiłek rodowy. Tu mają Ilony przystań znalazł pod wapienną skałą, [] Gezane – grób z tabliczką małą.

W którym i Ilona, co się z domu [] nazywała I innych Salamonów rezydencja stała. W roku 1977 w kościele w Niedzicy, zwiedzenia wartym,

Ilony pożegnał jej dawni poddani Hotel oddając ostatni swojej zmarłej pani. Po quescie warto swe kroki skierować Do św. Bartoimieja, gotyckiego kościoła.

Idź w dół ulicą uczonych z powrotem, Miń celnicę i spichlerz i przez pasy potem. Za pasami w prawo niech Cię park przyciągnie. Schodków sześć i będą znów nowe historie.

Drogowskaz Ci wskaże, gdzie w [] cichej Biała Dama, Umina – statki są nielicze. Ty w przeciwną stronę skieruj kroki swoje A otworzy przed Tobą gościnne podwoje.

Budynek co służy za [] Przewodnik o powozach opowie tu barwnie. Panie mknęły z zamku powozem na kawę Później tu się pierwszy samochód pojawił.



Teraz w stronę zamku, choć nie jest on celem Lecz miejsce, gdzie legenda, których jest tu wiele. W dębowej kapliczce ze [] św. Jerzy I historią, w którą nie każdy wierzy.

Właściciel zamku zakochał się w Cygance, Co go omamiła swym niezwykłym tańcem. Żołąd w ziemię wsadziła i strzec go kazała By rodzana silna na wiek wieków trwała.

Kolejny potomek nie dbał o cenny dąb, Czar Cyganki sprawił, że dzieci nie miał on. Z lewej tablica [] zamek zwie się tak Na drodze do niego „Strzeż się [] znak.

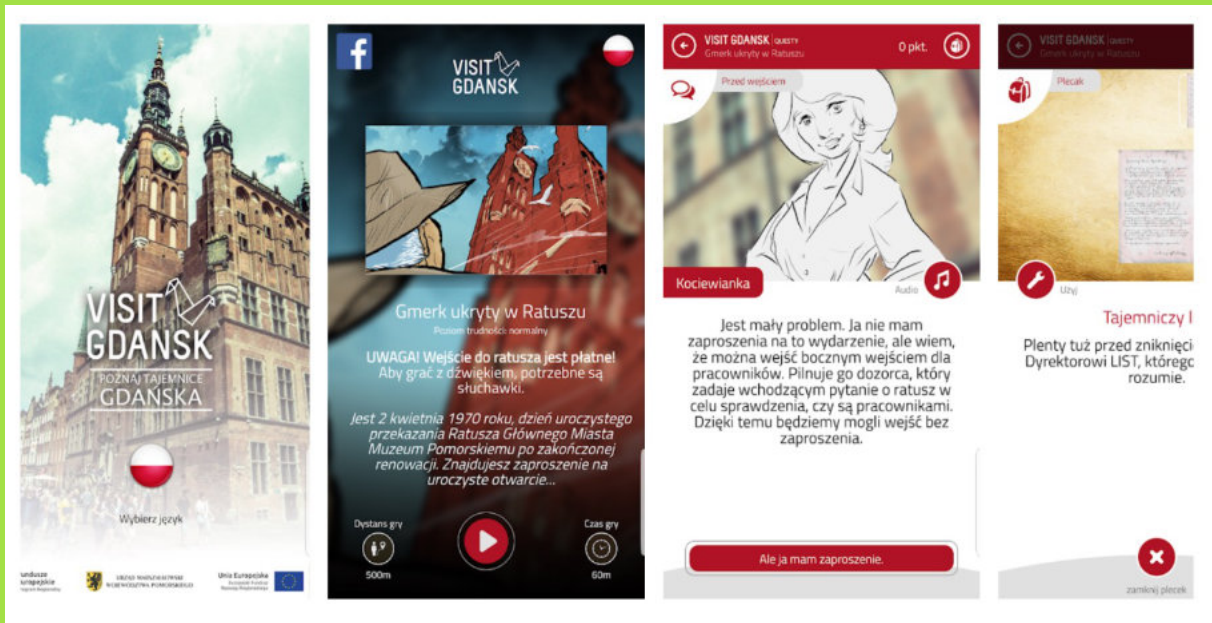
Różne rody z zamku obszarem władają, Z nich liczne węgierskie pochodzenie miały: Berzeviczy, Zapolya, Horvath, Salamon, Jedyńie ród Łaskich był pewną odmianą.

Zamek powstał wysoko na wapiennej skałe, Od XIV wieku stoł jak na piedestale. Nad bramą wejściową widnieje herb Horvathów, W którym gryf trzyma w łapach [] magnatów.

Przykładowe aplikacje mobilne wspierające przejście questów:

Gdańskie Questy



https://play.google.com/store/apps/details?id=games.outgo.questygdansk&hl=en_US&gl=US



Jeleniogórskie Questy

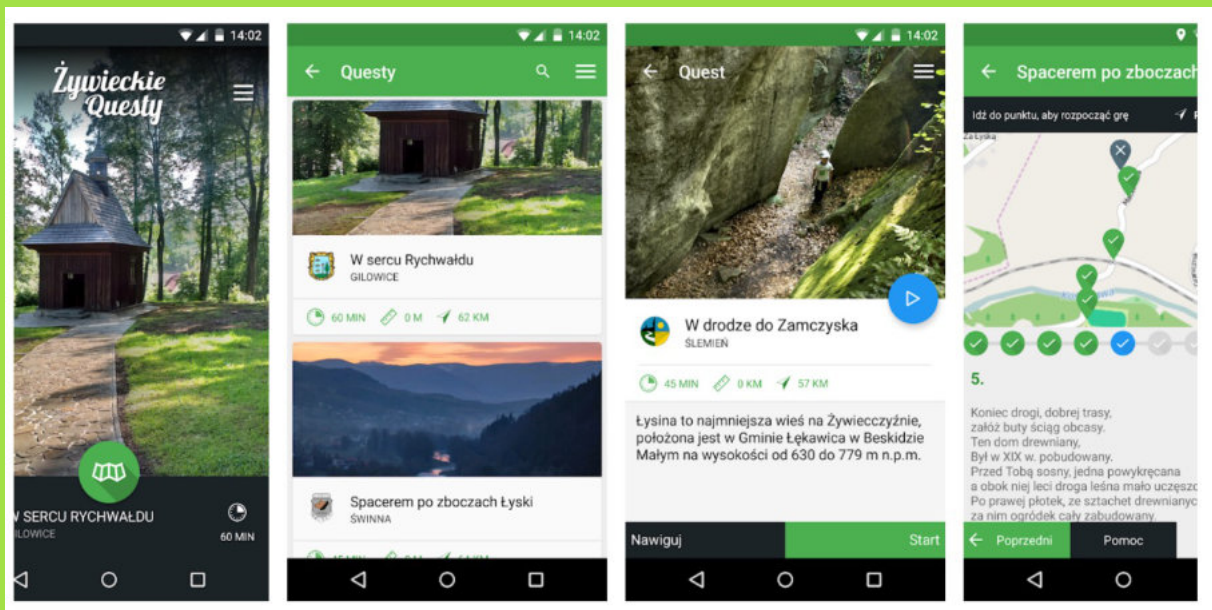


https://play.google.com/store/apps/details?id=games.outgo.questygdansk&hl=en_US&gl=US

METODYKA TWORZENIA QUESTU

27

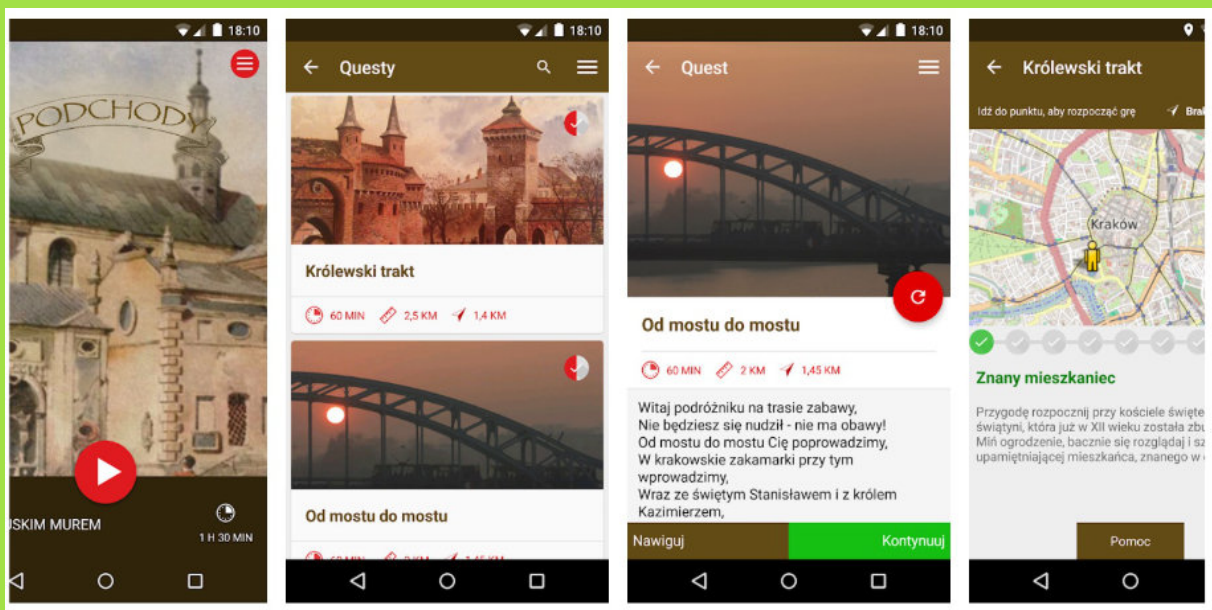
Żywieckie Questy



https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.amistad.treespot.zywieckiequesty&hl=en_US&gl=US



Podchody, questy w Krakowie



https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.amistad.treespot.podchody&hl=en_US&gl=US

METODYKA TWORZENIA QUESTU

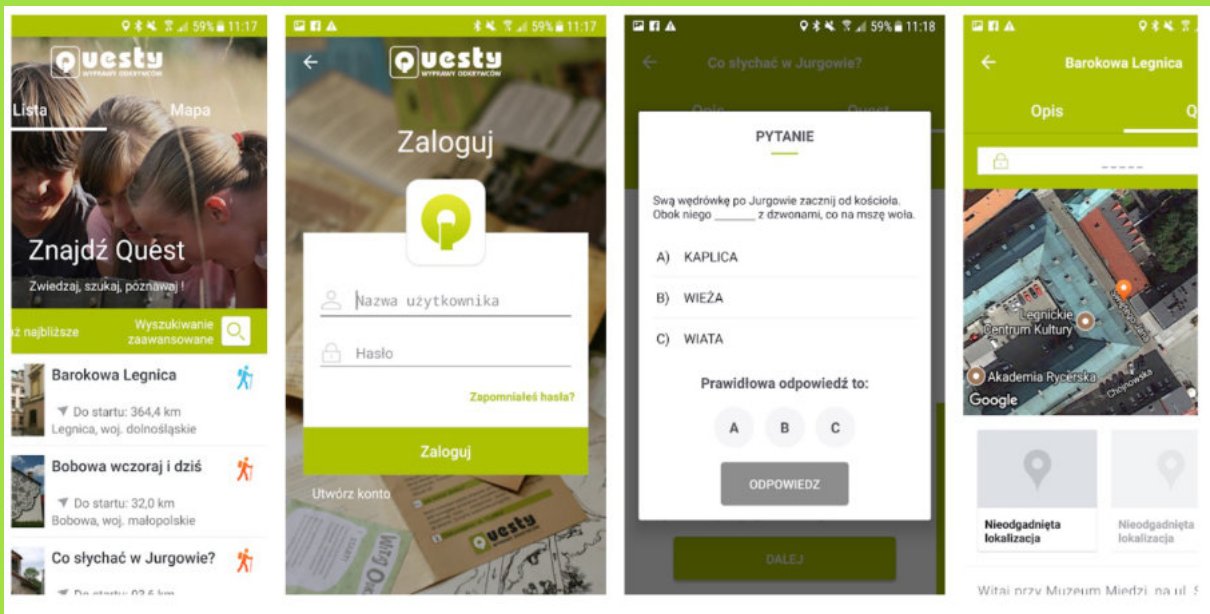
Questy. Kraina Rowerowa Greenways na Lubelszczyźnie.



https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.amistad.treespot.zywieckiequesty&hl=en_US&gl=US



QUESTY – Wyprawy Odkrywców.



https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.bystep.questy.wyprawy.odkrywcow&hl=en_US&gl=US

METODYKA TWORZENIA QUESTU

29

„Skarb” jako zwieńczenie wyprawy questingowej.



Przygotowanie „skarbu” powinno obejmować:

- przygotowanie pieczętki symbolizującej quest; pieczętka stanowi potwierdzenie ukończenia szlaku questingowego;
- przygotowanie skrzynki, w której schowana zostanie pieczętka wraz z poduszką i tuszem;
- wybór miejsca, w którym ukryta zostanie „skarbu”; miejsce powinno być ciekawe. Możemy do tego wykorzystać dziuple w drzewach, wnęki w pomnikach, murach itp.
- dobrą praktyką jest umieszczenie w skrzynce książki questu (logbooka), w którym uczestnik questu może zostawić wpis, np. komentarz dotyczący przebytego szlaku. W takim wypadku warto zadbać, aby w skrzynce znalazł się także długopis lub ołówek.
- w skrzynce umieścić można również drobne upominki dla uczestników;
- można również rozważyć opracowanie certyfikatów, które zamiast lub obok pieczęci będą potwierdzały ukończenie questu.

6.5. Etap 5. Rozesłanie informacji ofertowej / materiałów promocyjnych



Kolejnym etapem prac nad szlakiem questingowym jest dystrybucja informacji dotyczących szlaku. W przypadku wykorzystania szlaków questingowych na potrzeby organizacji wydarzeń typu incentive travel kwestia ta sprowadza się do dostarczenia opracowanej informacji ofertowej oraz materiałów promocyjnych do zleceniodawcy. Materiały te mogą mieć formę papierową (np. broszury) lub elektroniczną – pliki wysyłane drogą mailową lub poprzez media społecznościowe. Do tego celu może być także wykorzystana aplikacja obsługiwanej przy pomocy smartfonów lub tabletów. W związku z tym należy przygotować i przesłać do zleceniodawcy regulamin aplikacji mobilnej wspomagającej przejście questu. Szczegółowe informacje znajdują się w dalszej części podręcznika, dotyczącej regulaminów.

6.6. Etap 6. Utrzymanie szlaku questingowego



Szlaki questingowe powinny mieć charakter bezobstugowy, przez co należy rozumieć możliwość samodzielnego przejścia wytyczonej trasy, bez konieczności korzystania z pomocy przewodnika.²⁰ Nie należy jednak utożsamiać bezobstugowości z brakiem konieczności nadzorowania lub kontroli szlaku questingowego.²¹ Z tego względu organizator questu powinien wyznaczyć opiekuna szlaku questingowego. Może nim być zarówno osoba, jak i instytucja.

Opiekun szlaku questingowego powinien w szczególności:

- okresowo sprawdzać szlak pod kątem możliwości jego ukończenia przez uczestników (czy nie pojawiły się przeszkody i utrudnienia na trasie);
- dokonywać aktualizacji questu, co może wynikać tak z konieczności zmiany przebiegu trasy (np. gdy stała się nieprzejezdna), jak i potrzeby uatrakcyjnienia questu (np. zdobycie nowych informacji o motywie przewodnim questu);
- sprawdzać zawartości skrzynki (pieczętka, tusz z poduszką, notatnik, długopis, upominki).

²⁰ Pawłowska A. 2014 „Questing jako innowacja w turystyce kulturowej” [w:] Turystyka Kulturowa, nr 1, 2014. Na możliwość samodzielnego zwiedzania miejsc z wykorzystaniem metody questingu autorka zwraca uwagę w kilku miejscach. Zob. s. 30,31,34, 38,44.

²¹ Warcholik W. „Szlaki questingowe w obszarach miejskich na przykładzie Krakowa” [w:] „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia Geographica” nr 13, 2019, s.103

METODYKA TWORZENIA QUESTU

30

6.7. Elementy dobrze opracowanego questu²²

Prawidłowo opracowany quest powinien łączyć w sobie elementy edukacji, wypoczynku i zabawy, integrować, motywować, angażować, rozwijać kreatywność oraz nieść z sobą pozytywne emocje. Zatem idealny quest:

- stanowi dobrą formę zabawy – zapewnia aktywny wypoczynek, poznanie lokalnego dziedzictwa przyrodniczego i kulturowego, poszukiwanie skarbu;
- stanowi wyzwanie – jego konstrukcja, tematyka, przebieg powinny motywować do przejścia całego szlaku; różnorodne zagadki i odwiedzane miejsca powinny dostarczać odpowiedniej dawki emocji;
- jest rozwiązywalny – trudność jest dopasowana do odbiorcy, zakończenie ma być osiągalne i satysfakcjonujące;
- prowadzi przez interesujący, intrygujący obszar – malownicze krajobrazy, urozmaicone miejsca, przestrzenie otwarte mieszają się z przestrzeniami zamkniętymi, ciekawe zabytki, walory przyrodnicze, poszczególne punkty na szlaku dobrze korespondują z tematyką questu;
- opowiada ciekawą historię – skupia się wokół ciekawostek historycznych, dotyczącej mniej znanych faktów, nie rozpowszechnionych w przewodnikach turystycznych;
- posługuje się intrygującymi zagadkami – zawiera różnorodne zadania w formie wierszowanej, zaszyfrowane wskazówki, ciekawą mapę;
- jest wynikiem pracy zespołu – w tworzenie szlaku powinny zostać zaangażowane osoby posiadające unikatową wiedzę na temat regionu, regionaliści i przedstawiciele lokalnych społeczności;
- ma dobrze ukryty skarb – powinien on stanowić element motywujący do zwiedzania, dobrą praktyką jest obietnica otrzymania nagrody (drobnego czy oryginalnego upominku);
- jest atrakcyjny za każdym kolejnym razem – umożliwia ponowne zwiedzenie tego samego miejsca lub obszaru w celu odkrycia i poznania kolejnych atrakcji i walorów turystycznych.



1. Wymień cele wydarzenia typu incentive travel.
2. Wymień i opisz poszczególne etapy tworzenia questu.
3. Omów zadania opiekuna szlaku questingowego.
4. Podaj cechy prawidłowo opracowanego questu.
5. Opracuj materiały informacyjne do samodzielnie zaplanowanego questu.

²² Clark D., Glazer S. „Questing. A Guide to Creating Community Treasure Hunts”, Lebanon: University Press of New England, 2004, s. 61-63.



Planując szlak questingowy, rekomenduje się przygotowanie regulaminu questu oraz regulaminu korzystania z dedykowanej aplikacji mobilnej (opcjonalnie), które będą precyzować zasady uczestnictwa w wydarzeniu. **Dokumenty te powinny być udostępnione uczestnikowi przed podjęciem przez niego decyzji o udziale w queście lub pobraniu aplikacji mobilnej.**

7.1.

Regulamin questu

Regulamin questu powinien określać:

§1. Informacje podstawowe

1. Nazwa questu;
2. Organizator questu wraz z podaniem danych kontaktowych;
3. Cel questu, motyw przewodni questu (np. zaznajomienie uczestników z historią danego miejsca).
4. Gdzie można uzyskać informację na temat questu (np. strona internetowa, siedziba organizatora questu, instytucje typu: biblioteka, muzeum, hotel itp.).

§2. Założenia organizacyjne

1. Wskazanie, czy quest ma charakter jednorazowy, cykliczny czy ciągły. W przypadku questów jednorazowych i cyklicznych należy wskazać terminy, w jakich możliwe jest jego przejście. Można również wskazać, czy quest organizowany jest w ramach określonego wydarzenia (święta) odbywającego w danej miejscowości.
2. Krótka charakterystyka obiektów odwiedzanych na szlaku questingowym.
3. W przypadku podziału questu na tury (np. w sytuacji większej liczby osób chętnych do przejścia szlaku) należy określić liczbę tur, godziny rozpoczęcia poszczególnych tur. Quest może być także podzielony na etapy w przypadku szlaków o dłuższym czasie przejścia. W takiej sytuacji regulamin powinien określać poszczególne etapy, wskazując miejsca, w których rozpoczyna się każdy kolejny etap.
4. Informacja o uczestnikach questu – kto może brać w nim udział, czy quest ma charakter otwarty, czy zamknięty; czy mogą w nim brać udział osoby niepełnoletnie, niepełnosprawne (jeśli tak, wymagany jest opiekun).
5. Czy quest jest nadzorowany ze strony osoby wyznaczonej przez organizatora.

§3. Zasady przejścia

1. Jaki są zasady udziału w queście? Co uczestnicy questu muszą wykonać, aby go ukończyć? Czy udział w queście wymaga rejestracji? Jeśli tak, to gdzie należy jej dokonać.
2. Czy do przejścia questu można przystąpić pojedynczo czy w zespole? Jeżeli konieczne jest utworzenie zespołu, należy wskazać minimalną/maksymalną liczbę jego członków.
3. Czy ukończenie questu wiąże się z otrzymaniem nagrody (poza tradycyjną pieczętką)? Ile osób jest uprawnionych do jej otrzymania? Czy przewidziano także nagrody pocieszenia i w jakiej liczbie? Jakie są zasady wyłaniania zwycięzców? W tym miejscu można określić również rodzaj poszczególnych nagród.





4. Jeżeli za przejście questu przewidziano nagrody, a quest można przejść kilkakrotnie, w regulaminie należy zaznaczyć, że nagrodę można otrzymać tylko raz.
5. Warunki odbioru nagrody – miejsce odbioru, konieczność potwierdzenia odbioru nagrody.

§ 4 Pozostałe warunki

1. Informacje na temat wykorzystania wizerunku i przetwarzania danych osobowych, jeżeli okoliczności te wiążą się z realizacją questu.
2. Warunki odpowiedzialności organizatora za szkody poniesione przez uczestników lub przez osoby trzecie wyrządzone w związku z udziałem w queście.
3. Warunki odmowy udziału w queście – np. uczestnikowi, który zakłóca jego przebieg lub swoim zachowaniem zagraża swojemu bezpieczeństwu lub zdrowiu albo bezpieczeństwu innych uczestników, uczestnikowi będącemu pod wpływem alkoholu lub środków odurzających.
4. Informacja, że udział w queście jest równoznaczny z akceptacją jego regulaminu.
5. Informacja o prawo do zmiany regulaminu przez organizatora.
6. Informacja o miejscu publikacji regulaminu.

7.2.

Regulamin korzystania z aplikacji mobilnej

Jeżeli dla przejścia questu przewidziano dodatkowo możliwość skorzystania z dedykowanej aplikacji mobilnej, warto również opracować zasady jej funkcjonowania. W takim wypadku, jeżeli organizator questu spełnia definicję usługodawcy, określoną w art. 2 ust. 6 ustawy z dnia 18 lipca 2002 roku o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz. U. t.j. 2020, poz. 344 z późn. zm.): usługodawca – osoba fizyczna, osoba prawna albo jednostka organizacyjna nieposiadająca osobowości prawnej, która prowadząc, chociażby ubocznie, działalność zarobkową lub zawodową świadczy usługi drogą elektroniczną; regulamin powinien spełniać warunki określone w art. 8 ustawy.

W takim wypadku regulamin aplikacji mobilnej powinien określać:

1. Organizatora wraz z podaniem adresu jego siedziby, numerem NIP oraz REGON.
2. Informację, że regulamin jest regulaminem, o którym mowa w powołanym wyżej art. 8 ustawy.
3. Na czym polegają usługi świadczone za pomocą aplikacji. Może to być np. obsługa questów, popularyzacja questingu jako nowatorskiej formy turystyki poznawczej, podniesienie atrakcyjności regionu, możliwość udziału w grywalizacji, przestaniu informacji typu Push o nowych funkcjach aplikacji.
4. Gdzie można pobrać aplikację.
5. Języki dostępne w aplikacji.
6. Czy pobranie i korzystanie z aplikacji mają charakter bezpłatny.
7. Informację, że koszty transmisji danych związane z pobraniem i korzystaniem z aplikacji ponoszą jej użytkownicy oraz informację, że usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za





wysokość opłat naliczonych z tytułu wykorzystania transmisji danych niezbędnych do korzystania z aplikacji.

8. Informację o braku odpowiedzialności usługodawcy za ograniczenia lub problemy techniczne w systemach teleinformatycznych, z których korzystają urządzenia mobilne użytkowników, a które uniemożliwiają lub ograniczają użytkownikom korzystanie z aplikacji i oferowanych za jej pośrednictwem usług.
9. Kto jest użytkownikiem aplikacji według niniejszego regulaminu.
10. Czy do korzystania z aplikacji konieczne jest połączenie z Internetem oraz inne wymagania techniczne konieczne do korzystania z aplikacji.
11. Informację czy korzystanie z aplikacji wiąże się z przetwarzaniem danych osobowych. Należy w tym miejscu wskazać zasady przetwarzania tych danych.
12. Warunki zaprzestania korzystania z aplikacji poprzez trwałe usunięcie aplikacji z urządzenia przez użytkownika.
13. Informację o przysługującym usługodawcy prawie własności do materiałów udostępnianych za pomocą aplikacji.
14. Informację o obowiązku korzystania z aplikacji w sposób zgodny z obowiązującym prawem, regulaminem korzystania aplikacji, regulaminem sklepów, z których aplikacja została pobrana, zasadami współżycia społecznego.
15. Informację o uzupełniającym charakterze regulaminu w stosunku do regulaminów i polityk prywatności sklepów, z których aplikacja została pobrana.
16. Pozostałe informacje: tryb postępowania reklamacyjnego, zasady zmiany regulaminu korzystania z aplikacji, prawo usługodawcy do ustalenia wiążącej interpretacji postanowień regulaminu, informacja, iż nieznanomość regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania oraz inne przepisy, które będą mieć zastosowanie w sprawach nieuregulowanych w regulaminie.

7.3. Przykładowy regulamin questu

Regulamin Questu „Znani suszanie w drodze do sławy”

§1. Informacje podstawowe

1. Organizatorem Questu „Znani suszanie w drodze do sławy” jest Przedsiębiorstwo Eventowe „Sky is no limit” z siedzibą w Suchej Beskidzkiej (34-220), ul. Eventowa 1 (skyisnolimit@event.pl).
2. Quest jest realizowany na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie.
3. Celem Questu jest przybliżenie uczestników sylwetek sławnych ludzi wywodzących się z Suchej Beskidzkiej.
4. Informacje na temat Questu znajdują się na stronie internetowej www.skyisnotlimit.pl

§2. Założenia organizacyjne

1. Przez organizację Questu rozumie się przygotowanie zadań oraz pozostałych czynności zapewniających jego prawidłowy przebieg.



2. Quest odbywa się w okresie od 01.07 do 31.07.2022 r. i obejmuje następujące miejsc/ obiekty:
 - a. Obiekt 1
 - b. Obiekt 2
 - c. Obiekt 3
 - d. ...
3. Udział w Queście jest bezpłatny.

§3. Zasady przejścia

1. Zadaniem uczestników jest poruszanie się pomiędzy kolejnymi punktami oraz wykonywanie zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują punkty.
2. Po trasie uczestnicy poruszają się pieszo.
3. Quest toczy się w normalnym ruchu miejskim, dlatego uczestnicy zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności i przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla uczestników gry.
4. Warunkiem uczestnictwa w grze jest rejestracja zespołu liczącego trzy osoby.
5. Rejestracja zespołu następuje na siedzibie Organizatora przy ulicy Eventowej 1.
6. Przy rejestracji zespół otrzymuje materiały pomocnicze i karty gry.
7. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w grze tylko pod opieką osób pełnoletnich.
8. Uczestnikiem gry nie może być pracownik ani członek najbliższej rodziny pracownika Organizatora.
9. Uczestnicy gry powinni w dniu gry, do godz. 13:00 oddać w siedzibie Organizatora wypełnione karty gry.
10. Nagrodę główną otrzymuje zespół, który uzyskał największą ilość punktów -
11. Pozostałe osoby biorące udział w Queście otrzymują nagrodę pocieszenia – pamiątkowe smycze.
12. Ogłoszenie wyników następuje po przejściu trasy przez ostatni zarejestrowany zespół. Narody można odebrać w siedzibie Organizatora.

§ 4 Pozostałe warunki

1. Uczestnicy przystępując do gry biorą na siebie całą odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni.
2. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania gry innym uczestnikom Organizator ma prawo w dowolnym momencie do wykluczenia zespołu z gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
3. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.





5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zgubione, pozostawione bez opieki przez uczestnika.
6. Organizator nie jest stroną między uczestnikami a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie gry.
7. Poprzez udział w grze uczestnik wyraża zgodę na:
 - a. wzięcie udziału w Quescie na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - b. przetwarzanie przez organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia;
 - c. opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych.
8. Regulamin znajduje się na stronie internetowej Organizatora.
9. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
10. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia, przerwania lub odwołania gry z ważnych przyczyn.
11. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.



7.4. Przykładowy regulamin aplikacji mobilnej

REGULAMIN APLIKACJI MOBILNEJ „SUSKIE QUESTY”

1. Regulamin dotyczy usług świadczonych drogą elektroniczną przez: Przedsiębiorstwo eventowe „SKY IS NO LIMIT” z siedzibą w Suchoj Beskidzkiej (34-220), ul. Eventowa 1, NIP 1111111111, REGON: 222222222, zwane dalej „Usługodawcą”.
Regulamin o którym mowa, jest regulaminem w rozumieniu art. 8 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (t.j. Dz. U. z 2020 r., poz. 334).
2. Usługi świadczone za pośrednictwem Aplikacji SUSKIE QUESTY polegają w szczególności na:
 - obsłudze questów, czyli zabaw terenowych
 - popularyzacji questingu jako nowatorskiej formy turystyki poznawczej
 - podniesieniu atrakcyjności regionu
 - możliwości udziału w grywalizacji,
 - przesyłaniu informacji typu Push o nowych funkcjonalnościach aplikacji mobilnej.
3. Aplikację można pobrać korzystając z internetowych sklepów: AppStore (dla systemu iOS) oraz Google Play (dla systemu Android).
 - a. Aplikacja i questy w niej zawarte będą dostępne w 4 wersjach językowych: polskiej, angielskiej, niemieckiej oraz rosyjskiej. Użytkownik będzie miał możliwość wyboru języka.
 - b. Pobranie Aplikacji z w/w sklepów, jak również korzystanie z oferowanych za jej pośrednictwem usług, jest bezpłatne. Powyższe nie wyłącza konieczności uiszczania przez użytkowników opłat z tytułu wstępu do niektórych obiektów historycznych, np. do Muzeum Suskiego.



- 
- c. Koszty transmisji danych wymaganych do pobrania, instalacji, uruchomienia i korzystania z Aplikacji pokrywają jej użytkownicy we własnym zakresie na podstawie umów zawartych z Operatorami telekomunikacyjnymi lub innym dostawcą Internetu. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za wysokość opłat naliczanych z tytułu wykorzystania transmisji danych niezbędnego do korzystania z Aplikacji. Usługodawca zaleca Użytkownikom Aplikacji korzystanie z aplikacji lub funkcji systemu operacyjnego polegających na pomiarze przesyłanych danych.
 - d. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za ograniczenia lub problemy techniczne w systemach teleinformatycznych, z których korzystają urządzenia mobilne użytkowników, a które uniemożliwiają lub ograniczają Użytkownikom korzystanie z Aplikacji i oferowanych za jej pośrednictwem usług.
4. Użytkownikiem w rozumieniu niniejszego Regulaminu jest osoba fizyczna, która poprzez aplikację mobilną SUSKIE QUESTY zainstalowaną na urządzeniu mobilnym Użytkownika korzysta z proponowanych przez aplikację funkcjonalności.
 5. Dla korzystania z aplikacji SUSKIE QUESTY jest potrzebne połączenie z Internetem.
 6. Aplikacja zawiera grupę questów. Zawarte w nich zagadki mogą być w formie pytań testowych, plików audio, plików graficznych lub obiektów w rozszerzonej rzeczywistości. Odpowiedzi na zagadki będą udzielane w formie testu wyboru (4 możliwe odpowiedzi). Po zaznaczeniu prawidłowej odpowiedzi Użytkownik otrzymuje wskazówki dotarcia do kolejnego punktu. W przypadku udzielenia błędnej odpowiedzi Użytkownik może skorzystać z podpowiedzi. W takiej sytuacji Użytkownik dostaje mniej punktów za prawidłową odpowiedź. W ostatnim punkcie każdego questu znajduje się „skarb” w postaci personalizowanego dyplomu ukończenia z możliwością publikacji w social media
 7. Przedsiębiorstwo Eventowe „SKY IS NO LIMIT” oświadcza, iż udział w grywalizacji, będącej jedną z funkcjonalności aplikacji SUSKIE QUESTY, powoduje przetwarzanie przez Usługodawcę danych Użytkownika mających charakter danych osobowych. Gromadzenie, przetwarzanie i wykorzystywanie takich danych przez Usługodawcę jest konieczne do procesu weryfikacji udziału Użytkownika w grywalizacji w momencie jej zakończenia, rozumianego przez odbiór nagrody. Usługodawca będzie również wykorzystywał dane osobowe Użytkowników w celach marketingowych. Akceptując niniejszy regulamin Użytkownik oświadcza, iż wyrażą zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych przez Usługodawcę we wskazanym zakresie oraz został poinformowany o prawie wglądu do swoich danych osobowych oraz ich poprawiania.
 8. Niniejszy Regulamin ma jedynie charakter uzupełniający w stosunku do polityki prywatności marketów Google Play oraz Appstore. Usługodawca nie ponosi jakiegokolwiek odpowiedzialności za politykę prywatności Google Play oraz Appstore oraz przestrzeganie przepisów Ustawy o ochronie danych osobowych oraz Ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną w ramach marketów Google Play oraz Appstore.
 9. Użytkownik w każdym czasie może zakończyć korzystanie z aplikacji SUSKIE QUESTY poprzez trwałe usunięcie aplikacji ze swojego urządzenia mobilnego.



10. Materiały udostępniane za pomocą aplikacji SUSKIE QUESTY, obejmujące w szczególności teksty, zdjęcia, materiały filmowe, dźwiękowe, kompilacje oraz bazy danych są własnością Usługodawcy.
11. Użytkownicy są zobowiązani do korzystania z Aplikacji w sposób zgodny z obowiązującym prawem, Regulaminem i regulaminami sklepów, z których Aplikacja została pobrana, a także z zasadami współżycia społecznego, w tym ogólnymi zasadami korzystania z sieci Internet i aplikacji mobilnych.
12. Usługodawca ma prawo do zmiany Regulaminu w dowolnym czasie. Zmiany Regulaminu obowiązują od momentu umieszczenia w Aplikacji. Zmiany uważane są za zaakceptowane przez użytkownika z momentem skorzystania przez niego z Aplikacji
13. Ostateczna interpretacja regulaminu należy do Usługodawcy. W sprawach spornych decyzja Usługodawcy jest decyzją ostateczną. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia uczestnika od jego przestrzegania. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają odpowiednie przepisy prawa polskiego, a w szczególności Kodeksu Cywilnego, Ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną.



1. Omów niezbędne elementy regulaminu questu.
2. Omów niezbędne elementy regulaminu korzystania z aplikacji mobilnej questu.

PRZYKŁADOWY PLAN WYDARZENIA TYPU INCENTIVE TRAVEL
Z WYKORZYSTANIEM QUESTINGU

39



PRZYKŁADOWY PLAN WYDARZENIA TYPU INCENTIVE TRAVEL Z WYKORZYSTANIEM QUESTINGU

40

Planując wydarzenie, należy rozpocząć od jasnego sformułowania oczekiwań zleceniodawcy. W tym celu warto wykorzystać rekomendowany przez Stowarzyszenie Organizatorów Incentive Travel formularz briefu wyjazdu incentive travel.

BRIEF WYJAZDU INCENTIVE TRAVEL

Rekomendowany przez



DANE ZLECENIODAWCY

IMIĘ I NAZWISKO	
NAZWA FIRMY	
ADRES	
BRANŻA	
E - MAIL	
TELEFON KONTAKTOWY	

PODSTAWOWE INFORMACJE DOTYCZĄCE WYJAZDU

PLANOWANY TERMIN WYJAZDU	
PRZYBLIŻONY CZAS TRWANIA Z UWZGLĘDNIENIEM PRZELOTU	
PREFEROWANY KRAJ, REGION	
POPRIEDNIE DOŚWIADCZENIE FIRMY W PODRÓŻOWANIU (lokalizacja, typ programu)	

OPIS GRUPY

PRZEWIDYWANA LICZBA UCZESTNIKÓW	
PRZEDZIAŁ WIEKOWY	
PODZIAŁ ZE WZGLĘDU NA PŁEĆ	
SPECYFIKACJA ZAWODOWA	
RODZAJ WZAJEMNYCH POWIĄZAŃ UCZESTNIKÓW (np. pracownicy, kontrahenci, klienci, VIP, inne)	



PRZYKŁADOWY PLAN WYDARZENIA TYPU INCENTIVE TRAVEL Z WYKORZYSTANIEM QUESTINGU

41

CHARAKTERYSTYKA WYJAZDU	
ZAKŁADANY CEL	• MOTYWACYJNY
	• NAGRODOWY
	• INTEGRACYJNY
	• EDUKACYJNY
	• WYPOCZYNKOWY
	• WYJAZD PLENEROWY (sesje zdjęciowe, plany filmowe)
	• INNY
PROGRAM	• POZNAWCZY / EKSPLORACYJNY
	• PRZYGODOWY
	• KULTURALNY
	• SPORTOWY
Co musi znaleźć się w programie	
Czego nie może być w programie	
STANDARD ŚWIADCZEŃ	
ZAKWATEROWANIE	
STANDARD HOTELU (liczba gwiazdek)	
RODZAJ POKOI (SGL,DBL,TPL)	
PREFEROWANE CECHY OBIEKTU (basen, SPA, lokalizacja z dala od cywilizacji, tereny zielone, pole golfowe itp.)	
ŚRODEK TRANSPORTU	
SAMOLOT (klasa pierwsza, biznes, ekonomiczna)	
PREFEROWANA LINA LOTNICZA	
POCIĄG (klasa I, klasa II)	
AUTOKAR	
TRANSPORT NA MIEJSCU	
WŁASNY – WYŁĄCZNIE DO UŻYTKU GRUPY	
LOKALNY – KOMUNIKACJA PUBLICZNA	
WYŻYWIENIE:	
KUCHNIA LOKALNA	
KUCHNIA EUROPEJSKA	
RODZAJ POSIŁKÓW	• ŚNIADANIA
	• OBIADY
	• KOLACJE
	• OBIADOKOLACJE
	• ALL INCLUSIVE
SPECJALNE POSIŁKI (uroczyste kolacje, bankiety, inne)	



PRZYKŁADOWY PLAN WYDARZENIA TYPU INCENTIVE TRAVEL Z WYKORZYSTANIEM QUESTINGU

42

SALA KONFERENCYJNA	
ILOŚĆ OSÓB	
CZAS TRWANIA	
PRZERWY NA KAWĘ	
USTAWIENIE (teatralne, szkolne, litera U, inne)	
WYPOSAŻENIE (rzutnik, ekran, nagłośnienie, flipchart)	
BUDŻET	
PRZEWIDYWANY BUDŻET (na jedną osobę i na grupę)	
WALUTA (PLN, USD, EUR)	
INFORMACJE DODATKOWE	
BRANDING (identyfikatory, zaproszenia, mapy, menu, programy, oznakowania hoteli i środków transportu, logo wyjazdu)	
SPOSÓB KOMUNIKACJI Z UCZESTNIKAMI (intranet zleceńodawcy, platforma internetowa, sms, e-mail)	
SPECJALNE ŻYCZENIA (upominki dla uczestników, listy powitalne, niespodzianki i inne)	
MOŻLIWOŚĆ SPOTKANIA NA DEBRIFING	
TERMIN ZADAWANIA PYTAŃ (via e-mail, telefon)	
TERMIN ZŁOŻENIA WSTĘPNEJ OFERTY	
OSOBA KONTAKTOWA W KWESTIACH MERYTORYCZNYCH (imię nazwisko, Tel, e-mail)	
INNE NIE ZAWARTE W FORMULARZU PYTANIA, SUGESTIE, OCZEKIWANIA, SPECJALNE ŻYCZENIA	
ŹRÓDŁO WIADOMOŚCI O NAS (Internet, targi, rekomendacje, inne)	



Kluczowymi informacjami niezbędnymi do włączenia questingu do oferty incentive travel jest określenie celu wydarzenia oraz typu programu.

Poniżej przedstawiono przykładowy plan incentive travel o charakterze poznawczym, z wykorzystaniem questu stworzonego w oparciu o miejsce i historię.

PRZYKŁADOWY PLAN WYDARZENIA TYPU INCENTIVE TRAVEL Z WYKORZYSTANIEM QUESTINGU

43

DZIEŃ 1

- Wyjazd uczestników z siedziby zleceniodawcy (pracodawcy) w godzinach porannych
- Przyjazd do hotelu i zakwaterowanie – hotel Dwór Kombornia (<https://www.dworkombornia.pl/pl>)
- Lunch
- Spotkanie w sali konferencyjnej, prezentacja programu
- Zwiedzanie kompleksu Dwór Kombornia – park w stylu angielskim, dworskie sady i ogród warzywny, dworskie stawy.
- Czas do dyspozycji uczestników w SPA hotelowym
- Kolacja powitalna połączona z degustacją win Karpackich w Salonie Win Karpackich
- Nocleg

DZIEŃ 2

- Śniadanie w hotelu
- Sptyw kajakowy malowniczą Doliną Sanu
- Powrót do hotelu, czas na odpoczynek
- Obiad w restauracji Magnolia, wyróżnionej w żółtym przewodniku Gault&Millau – menu degustacyjne
- Czas do dyspozycji uczestników w SPA hotelowym
- Kolacja z biesiadą – degustacja regionalnych specjałów

DZIEŃ 3

- Śniadanie w hotelu
- Przejazd do Krosna
- Przejście szlaku questingowego „Pokochaj Krosno”



Poniżej przykład ulotki questingowej:

**Jeden z nich wcześniej dał już zwiastowanie,
Tam gdzie francuskiego 5 słownie odgryźliś.**

Na mokro dobieczyły wianki iwa pułazczy na wodzie,
Aby z przynajmniejem pozostawić w ogólnie.
Gdy który wianek przez kawolera został wywołany.
Ten we właścicieli sportowy swoją przyszłą żonę.
Dasi zaskocheni na mokroś kłódki zawiązanej.
By pokazać, jak mocno wazem się kochają.
Lecz Wy no wirtuzy wazie nie zwiastują.
I szlabem nielubym dółki podkaszają.
Kiedy już do skrzyżowania ze światłami dotrąże norażenie.
Na prawą stronę ruszają przez najbliższe przejście.

**Dalej idź. Koczownicą do góry zjadając bezpieczniej
I przed domem latarnia uładować się grzeżać.
Widziałeś? Przy pałacu już się zjadają.
Spokojnie na drugą stronę przekroczyć macie.
Parowoziki, by schodzić do góry Wam drogę zrodząły.
Czy wiecie, do czego Wias odgrywałoby?
Jakiś nie w smak Wam cieżki tajemnicy.
Pozostaje na drewnianą bramkę melbickiej tablicy.
Wnet się odrodzicie na kłódki wiodące,
Gdy poznacie, że to
K... .. 6... .. W. Wąpocicha.
Dawnieś ten obłęd skądś wzięła
Jest miś także wczerażna
Su W... .. Pałacu zaskochonych,
miś tu panowanie.**

**Państwo św. Władysława:
Wielkie, ładne, męczące, łupny Kościół katolickiego. Z wy-
bitnością był katedrą, z powołaniem duchownym. Żył w III wieku
w Czerniechu Rybniku, na powołaniu Kłódka II Górnego.
Cezar ten za namową dorożkarzy zdobył miedzym mistrzostwo
wielkości w związku z wielkością w wieku 18-37 lat. Biskup Władysław
złamał ten znak, obywatelstwo śląki nielubym legowatów. Został
za to wirtuzy do wspaniałym, gdzie zaskochił się w niewłaściwe
ciężce maźniak, legowatę głębi, że jego rozważenie zwał wirtuzy
młodoś odkryłszy wazok. Gdy cesarz dorożkarz się o rodzinę, kładł
młodoś Władysława. W przykładzie wirtuzy Władysław napisał list do
swojej siostry (wielkość) podziałem na następująco: „Od Wirtuza Władysława
go”, Egzemplarz wykonano 14 lutego 269 r.**

**Ze wazgóra św. Władysława, gdy sara porwał,
Władź waznie śląki – trzy Trąpki, w śląkiż zamknięte nielub.
Ukazują Wam swoją postać, czy już w widzie?
Na płaszczy kołowym między krzyżem a dorożnicą widok je
w przesłowie.**

**Tercz o dźwiękach głośów w dół posłuchajcie,
A przesłowie, co z legendy pójmie, w życiu poznacie.
Historia pradziadków nam (jedna z wielu innych legendy).
Śląki, które wiodą, to trzy prąży, pójmie cieżki wlotnicie
zamiast odkryłszy. Wasi melbickich obłąkali się o ich
wzrosty, lecz one odkryły wirtuzy kłódkami, w kłódki
znajdując przewodnie, białe wymyślone wazy. Pewnego razu na
zamiast zwał się rybnik, który pójmie wazok wirtuzy Trzech
panów. Kłódka z młodych postawiano, że zaskochenie go dla siebie, tak
młodoś parowała im, aby sporty były brzożki dla rybnik – to,
które gwał tu odkrył i melbickie, dorożnik go za niego. Cieżki
zaskochił się na kłódki wazgóra. Prąży rozpościerały w Wirtuzy
Śląki. W Władysława, namo łupny, był przysłowie: Nam pomógł
przejść wazk opuszczenie młodoś, które rozważono rękami „do-
dajcie składowateli”. Młodoś kłódka się i zwał waz, który
porwał trzy dorożnik, a oszacowanie młodoś kłódka za odkry-
nie widok: no wazgóra opodal śląki trzy ogromne góry
były to je cieżki, zaskochenie i następujące prąży, składowane za prąży
w dółki łupny.**

**Gdy jaszczak raz przez bramkę przejściową,
Przed siebie chłodził wazk z Questem podkaszając.
Kiedy zaś tabliczka z nazwanym śląki wirtuzy Wiasze oszac
Najgłównie idź Spokojnie, o podkasz Wirtuza powierzenie kroczyć.
Na kłódki wirtuzy spokojnie przyznajcie.
I białymielbickie tablicy wazgóra.
„Jaszczak... ..” – tak tabliczka głosi
Idź góry do młodoś prąży Wias zaprosił.
Ruszać! To nazwano dorożnika Stanisława Dunikowskiego.**

**Słynnego w Krosnie przemysłowca nollowego,
Z lat 1925-27 budowlę pochodzi i było zaproszono
Przez miejscowego architekta, imię pana S. Bergmana.
Tu śląki hucnie i wesoło czapła miejsca moją,
I melbicko sobie przynajmie melbickiej śląki.
Czyście już po śląki, czy prąży jaszczak – jest tylko chęć,
Na wazki wypadek poznaj czy macie.**

**Swobodny/władowna prawi i obowiązków wynikających z zaskochenia
rodziny, wazgóra odwołanie, że wirtuzy w wazgóra melbicki
Przekazem, że wazki wazgóra aby nasze melbickie było
zgodnie, wazgóra i trwał.**

**Gdy już z góry zjadacie, w dół ruszacie w stronę skrzyżowania,
Aż po prawej stronie śląki melbicki S. Bergmana.
No kłódki drogi paży będą, przez nie prąży melbickie,
Potem przez kolejną – ot, także już zyciel!
Kiedy podkasz śląki Żółtkowego
chwały śić będą, zaskochenie,
Z lewej strony między drzewami
wielkie odkryłszy.
Młodoś kłódka, wazgóra z innej
ogólnie strony.
Any i Stanisława O... .. widok tu znajomy**

**Gdy śić śląki w towarzystwie cieżkowieś wazgóra będą, zaskochenie,
Do skrzyżowania śląki Żółtkowego i Frezy śląki.
Tu następną zaproszili Wam się odwołuje.
Kłodoś na dorożnik dobrze się rymuje.
Były to śląki słynnego Pająka,
Kłodoś do śląki jaszczak czapła się wazgóra.
„Jakiś nie chęć moją rąby,
... .. śląki... ..”**

**Do zaskochenia cieżkowieś śląki
I w kierunku śląki paży melbickie,
Potem ruszacie przede kim, gdzie most wazgóra,
Spocznym i wazgóra kulturą mod Władysława nader sprząpity.
Przedkicie nim przez rzekę i w prawo pażacie z miedzym łepo.
Rozciągnij się tam boisko „Korpus” – Klubu sportowego.
Idźcie prosto, do śląki melbickie dążyć.**

**I za pasami szerokie schody wielkie odkryłszy.
Chodź nogi zmęczone, schodów się nie łopie –
Zamiast tego koniec Questu już wirtuzy!
[Na pominiętej macie zaskochenie się w serduszkach śląki,
Kłodoś w sklepie firmowym CDZ-u już tu sprzedawane]**

**Przy śląki pażacie zaskochenie,
Kłodoś na śląki wazgóra przybicie.
Romantycznie przystop do się zaskochenie
I mamy nadzieję – było dla Wias miś!**

Questing
Pokochaj Krosno

I	V	VII	X	XL	L	C	D	DC	M
1	5	7	10	40	50	100	500	600	1000

Miejsce na przyciskę

PRZYKŁADOWY PLAN WYDARZENIA TYPU INCENTIVE TRAVEL Z WYKORZYSTANIEM QUESTINGU

44

Dozdy Questowicz, czy Wy o tym wiecie?
Ze miłym szlakiem dziś z nami pójśćcie!
Przykrocie zapraszam Franciszkańską katedrę
I tu gdzie zwiedzić swoje czoło.
Czy wiecie, co ten napis na fasadzie znaczy?
Quiet! Wam katedrę znowu wykluczy!
Wskaz - -! -! -! -! -! -! -! -! -! -! -!
A znaczy -! -! -! -! -! -! -! -! -! -! -! -! -! -!
Złoty... ..
Spójrzcie - z lewej stąd widok (tak, stąd gdzie stoicie!)
Zieloną kaplicę katedry Oliwianinów, czy już ją widzicie?
Z wielkiej miłości Stanisława zshwarydybaliście, tu ją ufundował
I w (MDOXVI) roku grzechy dla Anny, przynajmniej
siostry, taki wymusował.

Do prac wszelkich artystów zaangażowano,
A projekt ornamentalny architektowi, Wincentemu Petrowi
z Mediolanu, ogłosił kazano.
Jan Chrzczanek Falcini, wspaniały szulcior,
Skutkową dekorację wnętrza wykonał bogactw.

Już na drugą stronę chodnika przejście,
Lepszy widok na daleki w zszamotanizacji,
A kiedy przed wejściem do katedry w lewo idącicie,
Demonsy krzyż oraz brzącająca tablica na ścianie świętymi
wypisuje.
Za tablicą małych okienek wystąpićie uśmiesznych
Nieważne do jakiej tablicy gdańskie schowanych.
Gdy przaz nie spójrzycie,
Impony Anny i Stanisława znowu zobaczycie.
W krytyce kryje się odwieczna tajemnica.

Kiedy na placem schodku stanicie,
Półną wewnątrz kaplicy poźniwieć macieście.
Gdy zaś z katedry na prawo spojrzycie,
W długiej, ciśnieńowej
sieni Anny obraz wnet
wypisuje.
Kiedy zaś w lewo
główny swe zwroćcie,
W anekcie
hiszpańsko-szwedzkim
Stanisława także
zobaczycie.

Róż jak oko za siebie, pod nogi inną rzecz polackie:
Drewnianą pokrywę, co aże tu na krytyce atoczy.
Następnie do wyjścia skierujcie swe nogi.
Kolejną schodki po lewej towarzyszem będą Waszaję drogę.

Gdy w kierunku świętych zwroćcie Wasze oczy,
Zobaczona brama czarną włokę Wieś obaczy.
Nadzieję przesadziła na nią się spojrzeć!
Pogęby m..... tu symbolizując.
Nad nią umieszczona już z numerem tablicą,
Której wnet podpowie, że tu Franciszkańska... ulica
Teraz wzdłuż murów klasztornych i kamienic (nr 9 do 19)
pójśćciecie.
Może w międzyczasie legendę przeczytaćie zachować!

Komnatyżona katedra Anny i Stanisława:
Anny i Stanisława Oliwianinowie bez pomocy zaskoczyli się w sobie
i postanowili się podnieść swoim świątynię ich wspaniałą katedrę.
Zawieszenie na ścianie wyciętych od porcelany. Po powrocie
z pielgrzymki do Rzymu Stanisław został porażony chorobą, którą
nazwano... ..
Wielką podjęła z węgry legendy Anny umarła ze wzniesienia na
wiosny i wiosny, wspaniały... ..
Wspaniały... ..
Do skrzyżowania ul. Franciszkańskiej i Stanisława się spieszcie.
I w lewo śladem Henryka Stanisława wyjdźcie.
Czy pamiętacie piękny miłośnik Olek i Kociusia,
Albo Złoty i Dorosły zapraszających w swoje miłe katedry
Wspaniały... ..
Dajcieście po chwili do drogi ruchliwej.
Po drodze trzy skoczkie wycięty minicie
I na placu... ..
Gdy jechacie na prawo katedrę przelazycie,
Baranowa fasadę świętymi wycięty.
W lewo przed nie skłonieć, by ul. Kapucyńską odwrócić następnie
I na jej katedrę, Brana, baranta pięknie!
Już wzdłuż porcelany i murów klasztornych dajcie się uścisnąć,
Wskaz na skrzyżowaniu ul. Kapucyńskiej i Buraki ulicamię
spokojnie.
Może już znaczenie czujecie, może lico błędną
Warto zejść na ościsnąć - się tu baranta przednie!

Jeżeli jednak spieszycie Wam się dajcie,
W dół do katedry idąc podążajcie ścieżką.
Teraz w prawo skłonieć, patrząc, co Wam tu wycięty.
Następnie do wyjścia skierujcie swe nogi w Krosno!
W Krosno (zob. takich „wskazówek” każdą zachowajcie -
Bo spójrzcie, przed rękami nie są żadna tablica!
Na niej nazwy miejscowości katedrę się skręca,
Której tak jak kwiatkiem czułym się rozpoznać!

Do zgodzicie to od razu!
Pobudujcie znowu takiego przykrocie!
Razem teraz w pracownym kierunku,
Niez wleczajcie „kwiatki” drogowskaz na tablicy i naszym
rysunku.

Na rękach skłonieć rękami się spojrzycie,
Której legendę o Przyszłości na myśl przycięcie.
W dółbiej części Questu ułóżcie macieście.
Nie wiesz, czy odpicie sobie sprawy z tego,
Ze takie, przy wyjeździe z miasta „ojciec” coś uścisnąć.
(Tom rękami skłonieć dajcieście zapisaćcie,
Ukazując Anny i Stanisława - sporo o nich wiecie).

Przed rękami teraz rękami posami,
Owekry budunek jako cel następnym widok tu przed Wami.
E..... się rękami - tak wleczajcie wyrzucić swym uczuciom
dół.
Ze rękami imion gdańską rękami.
Przede wszystkim, aż na most!
Koboszy-Zwiedzkiego traficie.
(Teraz w lewo patrząc - katedry wleczajcie!

Gdzie to jest?
Krosno - pierwsze w Polsce miasto tematyczne - Miasto Szlak
znajduje się w województwie podkarpackim. Jest to jedyny
w Polsce ośrodek szlakerski, którego celem jest nie tylko
wypromowanie produktów szlakerskich, lecz przede wszystkim
miejscowe szlaki szlakerskie. Krosnowo przez długi
czas było produkcyjną ośrodkiem do takiego rozwoju tej dziedziny
wypromowania, że Krosno wraz z szlakiem stało się najnowszym
w tej dziedzinie. Energię centrum produkcji szlaków szlakerskich,
ośrodkowego i gospodarczego, o takim wieloletnim szlaku. W mie-
ście i okolicy istnieją kilkadziesiąt firm związanych z produkcją
i zabytkiem szlaków, z których wiele funkcjonuje do dziś.

Jak dojechać?
N 49(41) 40 17, E 21(45) 56 7
Do Krosna dojeżdżać można:
- ze wschodniej części kraju - przez Rzeszów,
o następną drogę nr 9 (E371) do Lutycy, dółbiej drogę
nr 991 przez Węgłową i Karczynę,
- ze środkowej i zachodniej części kraju - przez
Tarnobrzeg, o następną drogę nr 4, dółbiej drogę 73 do
Jasła, potem do Krosna drogę nr 28,
z południowej części województwa podkarpackiego
(Bielski, Podkarpat - drogę nr 28, Zator -
Wadowice - Nowy Sącz - Gorlice - Jasła).

**Początek questu: ul. Franciszkańska, rękami katedrę
Katedry Franciszkańskiej.**
Czas przejścia questu: ok. 1,5 h - jest to broszura
opracowana

Opiekun questu:
Centrum Dziedzictwa Szlak Szlaków z o.o.
28-400 Krosno, ul. Błach 2
tel. +48 13 43 635 68, fax +48 13 43 635 71
Rezerwacja tel. +48 13 44 400 31
e-mail: biuro@miastozlak.pl
www.miastozlak.pl

**Projekt przygotowany przez firmę: Fund PR www.planetpr.pl
w współpracy z Centrum Dziedzictwa Szlak Krosno
www.miastozlak.pl**

Źródło: <http://questing.pl/pokochaj-krosno/>

Poniżej fragment przykładowego tekstu questu (wierszowanych wskazówek):

Pierwszy zakręt jest zwany Rogiem Kozackim,
Bo legenda mówi o wojaku chwackim,
Co poradzić nie mógł na hrubieszowskie błoto okrutne
I wraz ze swym koniem utopił się w nim – to smutne.
Dziś drogi mamy już wiele,
Ruszaj dalej Wędrowcze – zostało Ci już niewiele.
W kierunku mostu idąc na prawo zobaczysz dobrze zakorzoną
Łodziarnię rodziny Duławskich w 1944 roku założoną.
A za mostem, co nad Huczwą przebiega
W prawo skręć i nie bądź lebiega.
Tu ulica Podzamcze zaczyna swe podwoje,
Czy to oznacza mury zamku, rycerzy i broje?
(...)
Dziś to miejsce bardzo się jednak zmieniło,
Więc pro trudzie zwiedzania uścisć będzie miło.
A gry na kawiarnianym stoliku hasło Q_---- ułóżysz
(z rozrzuconych liter w tekście trzeba je złożyć),
Podać je należy komuś, kto za barem stoi,
By pieczęć ważną przystawił i kawą napoił.²³

- Opracuj przykładowy plan wydarzenia typu incentive travel o charakterze motywacyjnym z wykorzystaniem questu z misją ekologiczną.
- Opracuj krótki tekst wierszowany stanowiący wskazówkę na szlaku questingowym.

²³ https://www.mbphrubieszow.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=145:quest&catid=2&Itemid=105 (data dostępu 09.09.2021 r.)