



Autor gry: Adrian Babik
Czas rozgrywki: ok. 75 minut

1. Fontanna

Odkryj, w jaki sposób można sterować fontanną. Istnieją dwa sposoby: manualny i za pomocą telefonu komórkowego. Zdecyduj, który wolisz!

→ Sformułuj instrukcję manualnej obsługi fontanny lub zapisz tytuł wybranego utworu odtworzonego przez telefon zsynchronizowany z fontanną (*pamiętaj o włączeniu dźwięku w telefonie!*)

2. Uzdrowisko

Odnajdź miejsce, w którym spacer jest w stanie zapewnić dawkę jodu, odpowiadającą nawet paru dniom spędzonym nad Bałtykiem! Wygląda ono tak, jakby przy jego budowie pomagała niezliczona ilość bobrów ☺ Kiedy już je znajdziesz, usiądź przy nim wygodnie i co najmniej przez 5 minut bądź kuracjuszem z Nowej Huty – Uzdrowiska!

→ Odszukaj informację znajdującą się nieopodal obiektu, dotyczącą **zalecanego** oraz **maksymalnego** czasu **jednorazowej sesji inhalacyjnej**. Zapisz znalezione informacje.

3. Dworek Jana Matejki

Zaprzyjaźnij się z tajemniczą, sędziwą „postacią”, której miejscem „zamieszkania” jest Park Matejki. Jest bardzo wysoka - mierzy aż około 25 metrów, średnica jej fryzury to 14 m (podobno nie lubi umawiać się na wizyty do fryzjera). Kocha otaczającą ją zielen. Znakami szczególnymi jest jej nieprzeciętna uroda (pomimo wspomnianej wcześniej niechęci do strzyżenia). Interesuje się obserwowaniem ludzi i zwierząt, ale także... akrobacjami na wietrze. Niejedno w życiu widziała i niejedno słyszała! Jest domatorką na emeryturze i nigdzie Ci nie ucieknie ☺ Pamiętajcie jednak, że nie lubi, kiedy za bardzo narusza się jej strefę prywatności.

→ Jeśli chcesz, zrób jej zdjęcie z oddalenia. Zanotuj jak najwięcej istotnych informacji znajdujących się na metryczce przy znalezionym obiekcie.

4. Wzlot (Wznoszenie)

Znajdź na terenie Zalewu Nowohuckiego instalację „Wzlot” (Wznoszenie), o której mówi się potocznie „Piszczałki” albo „Organy”. Jest wykonana z metalowych rurek. To dzieło Stanisława Małka mieści się przy skrzyżowaniu ul. Bulwarowej z al. Solidarności.

→ Data powstania instalacji jest wskazówką do otwarcia sejfu.

5. Tajemnicza fotografia (punkt przy grillu MaNHattan)

Gratulujemy! To już ostatnie zadanie ☺ Wyjmij z sejfu odbitkę i zastanów się, z którymi hasłami z obu części leksykonów kojarzy Ci się znalezione zdjęcie?

→ Zanotuj swoje propozycje;

→ Wraz z kompletem odpowiedzi udaj się do organizatorów rozgrywki w celu weryfikacji i odebrania *bloczka*!

Tych, którzy skończyli, zapraszamy do organizatorów, a następnie na poczęstunek!