

Po rozwiązaniu zadania udaj się w stronę portu. Tak, cały czas tą samą drogą, którą wskazał drogowskaz. Za chwilę dotrzesz do Słupi, rzeki, której ujście jest w Morzu Bałtyckim.

To stąd wypłynął statek „Wieloryb” z Gwido za sterem, to tutaj biedna wdowa Marusza wypatrywała powrotu syna...

Zaraz wrócimy do legendy. Tymczasem idź w prawo wzdłuż wybrzeża, miniesz Kapitanat Portu Ustka i za chwilę dotrzesz do bardzo ważnego w naszej opowieści pomnika.

Pomnik „Ludziom Morza”, ukazuje kobietę czekającą na powrót syna z morza... Aż nasuwa się pytanie, czy to czasem nie wdowa Marusza, która wypatruje powrotu Gwido...?

To już ostatnia zagadka, ale warto ją rozwiązać.

Przed pomnikiem ujrzyś 2 koła sterowe, a pośrodku...

Tej nazwy brakowało Ci do rozwiązania hasła.

		8		19	12	6
--	--	---	--	----	----	---

W legendzie o „Brydze Rosowej” przeczytasz, że Marusza, matka sternika, mieszkała nieopodal latarni w „bielejącej się szachulcowej kamieniczce przypominającej domek z piernika”. Może to gdzieś tu? Tego nie wiemy, ale to całkiem możliwe...

Już widzisz latarnię! Pamiętasz, że według starych opowieści pierwotnie światelko dla żeglarzy świeciło na wieży kościoła św. Mikołaja? W późniejszych czasach, w miejscu obecnej latarni stał słup, na którym umieszczano latarenkę, a dopiero pod koniec XIX wieku uzyskała ona obecny kształt. Do istniejącej wówczas bazy pilotów, czyli nawigatorów, którzy wprowadzali okręty do portu, dobudowano latarnię. Tę, którą widzisz.

Czas przywitać się z Syrenką! Ruszaj na falochron, ona czeka tam na Ciebie. Kiedyś falochrony tworzone za pomocą skrzyń wypełnionych kamieniami. Ale to dawne czasy... Dzisiejsze falochrony są solidnie wykonane.

Przy pomniku Syrenki dokończymy naszą opowieść. Otóż... „Biedna wdowa Marusza straciła wzrok codziennie wpatrując się w morze i czekając na powrót syna. Ciężki to był czas... Nie miała pracy, marniała z dnia na dzień... Pewnego dnia spotkała na swej drodze tajemniczą kobiecą postać, Syrenkę. Nieznajoma wręczyła jej łososia. Od tego dnia codziennie wdowa otrzymywała rybę od tajemniczej dobrodziejki. Aż nadszedł dzień, w którym Syrenka rzekła jej, by nazajutrz przyłożyła do schorowanych oczu wątrobę łososia. Marusza posłuchała morskiej panny. Następnego dnia odzyskała wzrok i wypatrywała na morzu wracającego „Wieloryba”. Jej syn powrócił z długiej wyprawy, skończyły się troski i bieda, a Syrenka do dziś jest ważnym elementem herbu Ustki”.

Wróć falochronem. Idź dalej wzdłuż kanału portowego, miń Kapitanat. Przed Tobą spichlerze, w których przechowywali swoje towary usteccy kupcy. Czas skrócić w lewo.

Podążaj uliczką wzdłuż dawnych spichlerzy. To budynki z czerwonej cegły. Nie da się ich przegapić, zresztą... są podpisane ;) Gdy dojdiesz do skrzyżowania, skłoń w prawo i wybierz ul. Perłową. Nie zbaczaj z kursu! Idź prosto, mimo rozwidlenia. To Twój szlak! Doszedłeś do jej końca? Dokąd teraz? Drogę wskażą ci piękne budynki szachulcowe. W tę stronę się skieruj.

CZAS NA FINAŁ!

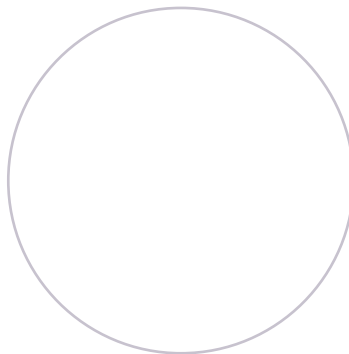
Podążając ulicą Czerwonych Kosynierów idź tak długo, aż dotrzesz do budynku z numerem 13. Stań plecami do budynku, Twoim oczom ukaże się miejsce, w którym można zaopatrzyć się w „Krówkę Ustecką”. To już finał naszej zabawy. Tam się udaj, poproś o skrzyneczkę, wpisz swoją wizytę w „Dzienniku Zdobywców” oraz użyj pieczęci! Gratulacje!

HASŁO

Nie zapomnij o haśle. Taka zawiła droga musi mieć swój finał!

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

NA POTWIERDZENIE ZDOBYCIA FINAŁU PRZYSTAW PIECZĘĆ



Mając hasło i pieczętkę warto udać się do Centrum Informacji Turystycznej. Nagroda za przejście całej trasy czeka na Ciebie na ul. Marynarki Polskiej 71.



Wydawca:

Urząd Miasta Ustka
76-270 Ustka
ul. Ks. Kardynała Stefana Wyszyńskiego 3
www.ustka.pl fb/ustkanafali

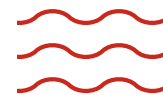
Opracowanie: Maciej Kumor, Agnieszka Kumor
przy współudziale mieszkańców Ustki

Redakcja i korekta: Wydział Promocji Urzędu
Miasta Ustka

USTKA



OPOWIEŚCI MAŁEJ SYRENKI

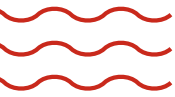


gra turystyczna



Unia Europejska
Europejski Fundusz
Morski i Rybacki





Każdy region ma swoje legendy.

Dziś masz okazję poznać dawne opowieści o Ustce.

**Czy są prawdziwe? Nikt tego nie wie, ale...
w każdej legendzie podobno jest ziarno prawdy.**

A więc czas udać się na wyprawę. Miejscem, gdzie rozpocznie swoją przygodę jest Centrum Informacji Turystycznej przy ul. Marynarki Polskiej 71. To ważna ulica w Ustce - główny trakt w dawnej osadzie rybackiej, która dała początek dzisiejszemu miastu.

Już na początku wyprawy czeka na Ciebie zadanie i niespodzianka.

Rozejrzyj się wokół i znajdź w okolicy budynek z kolorowymi malunkami i zielonymi belkami. Malunki na budynkach to tak zwane „murale”. Spogląda na Ciebie ryba z okna? To tu! Objeżdż budynek, znajdź na ścianie dwa czarne zwierzaki. Są to:

18		3	
----	--	---	--

Teraz czas na niespodziankę. Gdy wejdiesz do środka, poproś o wskazanie skrzyneczki ze skarbem.

Umieściliśmy w niej wiadomość zapisaną niewidzialnym pismem. O rany! Niewidzialne? Jak to odczytać? Poszperaj w skrzyneczce. Znajdziesz tam sprzęt, który pomoże Ci uzyskać fragment hasła, a jest ono związane z legendą o „Rybaku Mistralu”.

Rybak Mistral to ważna postać z usteckich legend. W dawnych czasach, wracając z połowu wyłowił z morza rozbitka. Po dotarciu do portu Mistral zaprowadził go do Maruszy, która znała się na ziołach.

Jednak szybko okazało się, że rozbitek nie był pożądanym gościem w osadzie. Nie był człowiekiem, gdyż wchodząc do wody zmieniał się w ogromnego węża morskiego. Ponadto zażądał, by mieszkańcy czcili go jak boga. Rybacy, z Mistralem na czele, zbuntowali się na takie żądania. Chcąc chronić swoje rodziny podjęli nierówną walkę z potworem. Dzielnym Mistral zginął pokonując nieznanego...
W kratkach wpisz rozszyfrowane hasło ze skrzyneczki.

		11		4
--	--	----	--	---

Teraz zawróć do Centrum Informacji Turystycznej. Za budynkiem, ale po drugiej stronie ulicy, znajduje się skwerek z fontanną. Na pewno go nie przegapisz. Tam się udaj. Dawniej był tu wjazd do osady rybackiej, czyli Ustki z XIII wieku.

W tym miejscu zaczniemy naszą opowieść o usteckiej Syrence, zwanej „Bryzgą Rosową”. Dawno, dawno temu... tak się zaczyna większość legend i w naszym przypadku też tak będzie. A więc...

„Dawno, dawno temu, w małej osadzie rybackiej u ujścia Słupi, mieszkała wdowa o imieniu Marusza. Miała syna, Gwido. Jakie miejsce życia, taka praca - mieszkańcy tej osady pracowali głównie na morzu - przy rybołówstwie oraz przy kupiectwie, a to nie praca dla kobiet. Marusza, której męża zabrało morze, była więc biedną osobą, niektórzy mawiali, że najbiedniejszą w całej osadzie.

Syna Maruszy również ciągnęło w stronę morza. Gwido, jako sternik kupieckiego okrętu „Wieloryb”, wypłynął pewnego dnia w morze i długo nie wracał... Mimo, że już dawno minął termin powrotu, statek nie przyplýwał. Biedna Marusza codziennie wypatrywała powrotu okrętu... Od ciąglego wpatrywania się w morze oslepla.”

Będąc na skwerku przyjrzyj się kamiennemu pomnikowi, na którym widnieje herb Ustki. Przedstawia on najważniejsze elementy, które wiążą dawną osadę z morzem. W herbie znajdziesz więc żaglowiec, morskie fale oraz syrenkę.

Do legendy za chwilę wrócimy. Teraz czas na zdobycie kolejnego wyrazu, który będzie przydatny do rozwiązania hasła całej wyprawy. Musisz jednak trochę powęszyć. Czuć ryby? To główny składnik posiłków, tak w dawnej, jak i dzisiejszej Ustce.

Objeżdż skwer dookoła. Na chodniku przy ul. Marynarki Polskiej spoglądaj uważnie pod nogi, ujrzyś tablicę z wizerunkiem i nazwą ryby. Zapisz koniecznie tę nazwę!

7		14			
---	--	----	--	--	--

Jak na razie pokręciłeś się troszkę w kółko. Czas na mały spacer. Udaj się w stronę PLAŻY. Kierunek wskaże Ci drogowskaz na skrzyżowaniu. Zobaczysz go stojąc przy tablicy z płaskorzeźbą ryby, więc będzie łatwo obrać właściwy kierunek.

Idąc ulicą, której nazwa nawiązuje do koloru czerwonego, miniesz domy szachulcowe, podobne do tego, w którym można uzyskać informacje turystyczne. Dom po prawej, ten z numerem 21, to dziś siedziba Bałtyckiego Centrum Kultury. Dawniej był to dom kapitana Haase, jednego z najbogatszych marynarzy w osadzie. To najstarszy dom w dzisiejszej Ustce.

Ale, ale... kilka kroków dalej znajdziesz Trzy Gracie.

W ramach rewitalizacji miasta umieszczono rzeźby na skwerze w okolicy Bałtyckiego Centrum Kultury. Trzy Gracie to patronki piękna, sztuk umysłowych oraz sztuk pięknych, a nazwane zostały: Promienna, Rozumna i Kwitnąca.

Autor rzeźb jest twórcą wielu pomników w Polsce.

Jak się nazywał? Informację odkryjesz na ukośnej tablicy obok Gracji. Znalazłeś? Przyda się. Puste kratki czekają na literki ;)

				15						5
--	--	--	--	----	--	--	--	--	--	---

No i znowu czas popatrzeć na nazwy ulic. Teraz interesuje Cię ul. Mała. To co? W drogę! Nie za długa to ulica, gdyż dość szybko dotrzesz do rozwidlenia. Dokąd teraz? Kierunek: PORT.

I kolejne skrzyżowanie - tych jest w Ustce sporo. Rozejrzyj się w lewo, może w prawo... Właściwy kierunek wyznaczy Ci dom z klimatyczną wieżyczką. Tu się udaj. To Muzeum Chleba, które powstało przy dzisiejszej piekarni. Na poddaszu budynku znajduje się niesamowity zbiór eksponatów. Takich miejsc nie ma wiele w Polsce, więc warto tu wstąpić.

Na fasadzie budynku znajdują się dwa gryfy, pomiędzy nimi precel, a nad nim jeszcze jeden element. Na pewno rozpoznasz ten przedmiot, jego nazwa jest kolejnym elementem naszej układanki.

		9								13
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	----

Znalazłeś? Super! Teraz, kolejne zadanie przed Tobą. Kilka kroków za Muzeum Chleba, na zakręcie ulicy, ujrzyś mural, który przedstawia „Krainę w Kratę”. Tak nazywa się obszar, gdzie budowano szachulcowe budynki, których również w dawnej osadzie pełno. To budynki z charakterystycznym czarnym szkieletem.

Stań przed murem ze zwierzakami. Przyjrzyj mu się uważnie. Znajdziesz tam zwierzę w specyficznym nakryciu głowy. Czy to nie dziwne, że ta gęś nosi coś takiego na głowie...? Zapisz, jak się nazywa to nakrycie, to informacja do rozszyfrowania hasła.

						1						17
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	----

Udaj się dalej główną ulicą. Idź, aż dotrzesz do budynku, na którego fasadzie odnajdziesz dwa delfiny (koniecznie skieruj wzrok w górę!), kiedy już go ujrzyś - skręć w kierunku PORTU - drogowskaz wskaże Ci drogę.

Dotarłeś do dawnego Zaułka Kapitańskiego. Twoim celem jest makietą dawnej osady rybackiej. Kiedyś było to centrum Ustki. Na placu stał kościół św. Mikołaja, wokół którego powstały zabudowania. Mieszkali tu najbogatsi marynarze, stąd ta nazwa.

Według legend, na wieży kościoła wieszano latarnię - światło było drogowskazem dla żeglarzy na morzu. Wskazywało sternikom, jak bezpiecznie dotrzeć do portu...

Zadanie? Pewnie! Będzie proste. Czy widzisz stado (!) krów na makiecie? Policz krowy i wpisz ich liczbę słownie.

						2					
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

