7 Fabryka Pełna Życia
ul. Kościuszki 3/101

Rusz do Fabryki Pełnej Życia, gdzie tętni zupełnie nowe serce miasta,
Wieczory trwają tu długo, a gwar rozmów i muzyki wciąż wzrasta.
W dawnych halach dymu i stali narodziła się kultura nowa,
Koncerty, targi i smaki uliczne wypełniają przestrzeń i ludzi słowa.
Przekrocz bramę i idź przez plac, poczuj zapach kawy i chleba,
Aż ujrzysz wysoki mur - on skrywa dokładnie to, czego Ci trzeba.
Patyczki jak długie zapałki przybite wysoko nad twoją głową,
Układają się w pięć prostych liter, by przemówić tajemną mową.

Spójrz naprzeciw „Fabrykawki" - tam ściana ceglana i zielona.
Wzór patyków tworzy dawne logo, dziś symbol, prawdziwa ikona.
Prześledź linię po linii, odczytaj napis od lewej do prawej,
Niech hasło to wybrzmi w historii pięknej i ciekawej.
Zapisz je starannie w kratkach - to klucz do tajnego kodu,
Pstryknij zdjęcie pod murem - by służyło za pamiątkę naszego grodu.
Gdy litery już wpisane, a fotografia błyszczy na twojej kliszy,
Fabryka pożegna Cię muzyką - wróć tu, gdy znów ją usłyszysz.

21 19

8 Dworzec Kolejowy
ul. Kolejowa 1

Podejdź na dworzec, gdzie stukot kół wciąż głośno w sercu gra,
Choć z roku jeden - osiem - osiem - osiem, jego duch do dziś tu trwa.
Pociągi wiozły węglowy skarb, gdy gwizdy rozcinały powietrze,
Stare perony pamiętają tamte sny - ich echo niesie się w wietrze.
Obejdź ceglaną fasadę, wypatruj błyszczącej tablicy,
Flaga i orzeł wskażą ją od razu - nie musisz szukać po całej ulicy.

Czytaj uważnie jej treść - tam ukryto cenny sekret,
Dowiesz się, kto dał fundusze; zapamiętaj ten jeden konkret.
Słowo zaczyna się na „P", zanotuj je prędko, niech w głowie zostanie,
Wpisz je starannie w kratki, a klucz do dalszego szyfru sam ci się dostanie.
Zrób pod tablicą zdjęcie, by wspomnienie nie znikło w cichy cień,
A potem ruszaj dalej - przygoda potrwa jeszcze niejeden dzień.

2,16 27

Spacerownik 2025
Dąbrowa Górnicza

Przed Tobą 8 miejsc w Dąbrowie Górniczej. Przy każdym znajdziesz rymowaną wskazówkę – odgadnij nazwę przedmiotu lub rozwiąż zadanie, a z oznaczonych kratek wyjmij literę. Zbierz wszystkie litery, wpisz je na ostatniej stronie i odkryj hasło główne. Trasa i tempo zależą od Ciebie. Powodzenia, Odkrywco!

1. Karta do gry „Spacerownik 2025"
2. Odwiedź 8 miejsc opisanych w Spacerowniku. Kolejność jest dowolna.
3. W każdym punkcie rozwiąż rymowaną zagadkę, odnajdź wskazany obiekt, zrób selfie i wpisz cyfrę w odpowiednią kratkę.
4. Przepisz cyfry z ponumerowanych kratek i ułóż z nich hasło główne na końcu karty.
5. Wyślij wypełnioną kartę oraz 8 zdjęć na adres konkursy@muzeum-dabrowa.pl do 27 sierpnia 2025 do godziny 23:59.
6. Każda drużyna, która poprawnie wypełni kartę i prześle zdjęcia, otrzyma nagrodę.
7. Wręczenie nagród odbędzie się 30 sierpnia o godzinie 10:00 w budynku Muzeum Miejskiego „Sztygarka".
8. Regulamin dostępny jest na stronie muzeum-dabrowa.pl.

Hasło główne

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

11	12	13	14

15	16	17	18	19

20	21	22	23	24	25	26	27

Dziękujemy za udział w grze miejskiej „Spacerownik 2025". Zapraszamy do udziału w innych grach do naszego Muzeum Miejskiego „Sztygarka". Czekają na Ciebie nagrody.

DĄBROWA GÓRNICZA dla aktywnych

MuzeumSztygarka wachlarz możliwości

1 Muzeum Miejskie „Sztygarka”
ul. Legionów Polskich 69

Stań przed wejściem do muzeum, plecami do historii bram.
W tej pierwszej zagadce schodami ścieżkę wskaże Wam,
Albo prawe, albo lewe, które wolisz Twoja wola,
Dokonaj jednego wyboru, w tym jest Twoja rola.
Zejdź nimi w dół, lecz rozglądaj się dokładnie,
Zaraz za zakrętem zielony krzew Ci w oko wpadnie.
Zagłębiowskiej ziemi skarb, za tym krzewem jest schowany,
Pod opiekę strażników historii jest dawno oddany.
Ni to kula, ni to jajo w rdzawym jest kolorze,
W rozwiązaniu hasła na pewno Wam pomoże.
Na tabliczce jego nazwa trochę trudna i nieznana,
Gdy pomylisz się w czytaniu, czeka cię przegrana.
Wpisz tę nazwę szybko w kratki,
To już koniec tej zagadki.
Cyknij fotkę i leć dalej,
Tylko nie za bardzo szalej.

13 23 17 24 8

2 Skwer im. Antoniego Pilarza
ul. Górnicza

Gdy wejdziesz na skwer Pilarza, popatrz w górę, wielki pan tu jest,
To Staszic – strażnik, co nad parkiem czuwa w swej kamiennej zbroi.
Uniesioną dłonią wskazuje schody - „tędy w dół” - jakby mówił.
Schodź więc powoli, licząc stopnie, by żaden szczegół Wam się nie zgubił.
Rozejrzyj się dookoła, dokładnie poszukaj wszystkich znaków małych,
Wypatruj figurki co z rąk powstała zaradnych oraz wspaniałych.
Na małym murku stanął bóbr górnik - maskotka miasta.
Na miedzianej płytce pod łapą zapisano imię dość święte,
Wpisz je dokładnie w kratki, niech w Twej pamięci nie będzie pominięte.
Pstryknij z nim fotkę na pamiątkę - to ważny w przygodzie krok,
A potem ruszaj dalej śmiało, bo gra nie trwa cały rok!

5 20 11,18

3 Kopalnia Ćwiczebna "Sztygarka"
ul. Górnicza

Pod bramą kopalni zatrzymaj swój krok,
Tam stary, czterocyfrowy błyszczy sobie rok.
Spójrz na każdą liczbę niczym na ziarenka skarbów,
Zbierz je wszystkie razem - policz sumę darów.
Gdy wynik dodawania pojawi się w głowie,
Zapisz go nie cyfrą, lecz słowem – całkiem po polsku, w mowie.
W kratce zanotuj wyraz, by szyfr miał już kształt cały,
A kopalniane mury szepną: „Brawo, Odkrywco wytrwały!”
Zrób przy bramie pamiątkowe zdjęcie, uchwyć w kadrze śmiałe ujęcie.
Zachowaj dowód przygody i ruszaj dalej - czeka kolejne zajęcie.

[ ] + [ ] + [ ] + [ ] =

1 9,25 6 4,26

4 Resursa
ul. 3 maja 11

Gdy ulicą 3 Maja spacerujesz wśród kamienic z dawnych lat,
Zatrzymaj się przy budynku, gdzie historia wciąż mówi przez złoty znak.
Tu Resursa dawnych czasów miała swoją siedzibę i blask,
W jej wnętrzach dźwięczały koncerty, a teatr dawał widzom czas.
Przed drzwiami nie szukaj szyldów jak w sklepach na każdym rogu,
Spójrz raczej niżej, przy ścianie - tam lśni tablica w złotym progu.
Choć „Resursa” świeci z góry, nie tam hasło się ukryło,
Spójrz niżej - tam właściwe słowo w tafli blachy się skryło.
Jedno słowo z tej tablicy będzie dziś twoją nagrodą,
Zapisz je w kratkach starannie, ruszysz dalej z nową przygodą.
Zrób zdjęcie przy tablicy, niech błysk w obiektywie wszystko utrwali,
A potem ruszaj dalej - kolejna zagadka już na Ciebie czeka w dali.

10 14 7

5 Park im. J. Hallera

Rozległy Hallera Park zielenią zdobywa Twój świat,
Wśród drzew znajdź pamiątkową tablicę - to pierwszy poszukiwacza ślad.
Aleją Trzydziestolecia rusz, przez Towarzystwo Przyjaciół Dąbrowy Górniczej odremontowaną,
Mieszkańcom Dąbrowy z wdzięcznością na nowo podarowaną.
Idź zieloną aleją pewnie, bez wahania ani obawy,
Bo czeka cię w cieniu drzew poważna, lecz pasjonująca chwila zabawy.
Przy rozwidleniu ścieżek rozejrzyj się bystrym okiem,
Rozejrzyj się dookoła, w cieniu gałęzi, czarna tablica błyszczy – rusz tam śmiałym krokiem. Złote litery na niej opowiedzą historię pełną żaru i trwogi,
Wypiszą imiona górników, którym ogień przerwał życiowe drogi.
Tu znajdziesz nazwę kopalni, mocną jak hartowana stal,
(Pięć liter) – wpisz je w kratkach, by zniknął wszelki żal.
Zrób przy tablicy zdjęcie, niech będzie dowodem twego trudu,
Szerokim kadrem uchwyć wspomnienie, które nie potrzebuje cudu.

12

6 Pałac Kultury Zagłębia
Plac Wolności 1

Podejdź na plac Wolności, gdzie pałac stoi, jak królewska straż, dumny,
Spójrz w górę - kamienny wachlarz tworzą zdobienia i kolumny.
Przy głównym wejściu szukaj tabliczki w kolorze czerwonym,
Zauważ, że litery lśnią na niej niczym blask skarbu złocony.
Obok czerwieni wisi błękitno-biała tarcza z krzyżem jak stróż nocy.
To znak, że budynek chroni prawo – i nikt mu nie zabierze mocy.
Przeczytaj całą treść powoli, nim ruszysz dalej w drogę.
Wśród słów znajdź to jedno - pozwoli kontynuować przygodę.
Liczy siedem liter i oznacza skarb dawnych czasów.
Starannie wpisz je w kratkach, unikając zbędnych grymasów.
Zrób zdjęcie z tabliczką w tle, by dowód wędrówki mieć w kieszeni.
A gdy aparat cichutko kliknie, wyrusz do następnej przestrzeni.

3 15 22