

### Każdy region ma swoje legendy.

Dzisiaj masz okazję poznać dawne opowieści o Uście.

Czy są prawdziwe? Nikt tego nie wie, ale...

w każdej legendzie podobno jest ziarnko 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 Uście - 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! Obejdź budynek, znajdź na ścianie dwa czarne zwierzaki. Są to:

K O F Y

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

Umieściliśmy w niej wiadomość zapisaną niewidzialnym piśmem. O rany! Niewidzialne? Jak to odczytać? Posperaj 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 zmienił się w ogromnego węża morską. Ponadto zażądał, by mieszkańcy czuli go jak boga. Rybacy, z Mistralem na czele, zbudowali się na takie żądania. Chcąc chronić swoje rodziny podjęli nierówną walkę z potworem. Dziełny Mistral zginął pokonując nieznanego...  
 W Kratek wpisz rozszyfrowane hasło ze skrzyneczki.

11 4

Teraz zawróć do Centrum Informacji Turystycznej. Za budynkiem, ale po drugiej stronie ulicy, znajduje się skwer 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 mąż zabrało morze, była więc biedną osobą, niekörtzy mawiali, że najbardziej 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 przybywał. Biedna Marusza codziennie wypatrywała powrotu okrętu... Od ciągłego wpatrywania się w morze oślepla.”

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 powęszyc. Cznie ryby? To główny składnik potłków, tak w dawnej, jak i dzisiejszej Uście.

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

S Z P R R O T

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 Uście.

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, sztuki umysłowych oraz sztuki pięknych, a nazwane zostały: Promienna, Rozumna i Kwitnaca.

Autor rzeźb jest twórcą wielu pomników w Polsce. Jak się nazywał? Informację odkryjesz na ukosnej tablicy obok Gracji. Znalazłeś? Przyda się. Puste kratki czekają na literki!)

J A N K O S N A R S K I S

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

I kolejne skrzyżowanie - tych jest w Uście 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.

K O R O N A

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

Stań przed murałem 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.

K A P E L M S Z

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

Dotarłeś do dawnego Zaułka Kapitańskiego. Twoim celem jest makietka 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.

O Z I E M I S C

