



Zrobiliśmy zdjęcie stoczni. Następnie wdał się w dyskusję czy to gatunek błoty, błoty, kukawka, męski, purpurowy, samczy, drobnokwiatowy czy trójzębn. Ostatecznie okazało się, że to była paproć ale dywagacje trwały dwie kolejki!

Dziwnów Morze na okrągło!

Z Dziwnówka pojechaliśmy do Międzyzdrojów sprawdzić jaki mają dżem do gotrów. Dżem dobry!

Ale numer! Okazało się, że Wisłotka to nazwa jeziora. A my w poszukiwaniu rzeki zaszliśmy aż do Dziwnowa!

Golf. Sztuka precyzji i samodyscypliny. No i po piątce trzeba było polecieć aż do Grodna. Taka precyzja...

Pierwszy raz zobaczyliśmy żubry! Żubry pierwszy raz zobaczyły nas. Fascynujące! Patrzyliśmy na siebie przez jedną kolejkę.

Międzyzdroje Miasto gwiazd!!!

utknaliśmy tu na jedną kolejkę bo próbowaliśmy wymówić bez zająknięcia mikropa... falour mikropachycefalozaur!!!

Popytnaliśmy kajakiem do Kamienia Pomorskiego. Widzieliśmy świstuna, gagola i nurogęsi. Egzotyczne!

A tu mają dzwon kościelny z 1521 roku! Pognaliśmy do Wolina by sprawdzić czy też mają podobny, ps. jednak nie mają!

Kamień Pomorski u nas jest klimat!

graliśmy w "polisz drzewa" po swojej stronie drogi. Nawet się nie zorientowaliśmy kiedy dotarliśmy do Dusina!

Wikingowie zaprosili nas na kolejkę miodu. Degustowaliśmy przez dwie kolejki!

Hej, tutaj w Wapnicy rejs się rozpoczyna, Hej, popytnaliśmy, hej, aż do Wolina, a teraz martwimy się o nasze zdrowie, bo ponoć grasują tam wężowicze, Sinozębny Harald rządzi swoim dworem Pewnie nie używa on pasty z fluorem...

Ponoć fińskie słowo "suomi" znaczy Finlandia i język fiński. Suominno znaczy dobra zabawa. Nawet nie wiemy jakim sposobem znaleźliśmy się w Wiccu.

Jomsborg Legendarna stolica Wikingów

Rowerowa Trasa Zielonego Pogranicza

Na początku gry każdy z graczy wybiera miejsce startu (oznaczone niebieskim kolorem) oraz określa kierunek, w którym będzie poruszał się po planszy - zgodnie ze wskazówkami zegara lub przeciwnie. Gra rozpoczyna najmłodszy gracz. W swojej turze, gracz rzuci kostką, a następnie przemieści się po planszy zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek i w określonym na początku gry kierunku. Jeśli gracz trafi na opisane pole w kolorze czerwonym wykonuje wskazaną akcję. Po zakończeniu ruchu swojej tury rozpoczyna kolejny gracz. Wygrywa zawodnik, który jako pierwszy okrąży całą planszę i wróci do punktu startowego.

