

START

Ścieżka łagodnie w lewo zakręca, do zmiany widoku Ciebie zachęca. Dalej maszeruj, wokoło spoglądaj rodziny bobrów uważnie wyglądaj. Pływają w wodzie, cicho się skradają, potężne drzewa bez trudu przewracają.

Idziemy wzdłuż jeziora, są tu piękne widoki, trochę Ci opowiem, Ty uważnie stawiaj kroki.

W wyrobisku wapiennym pięknie zachowaną Trzydzięci lat temu dłubankę odkopano. Koparka zawadziła o coś drewnianego, na pierwszy rzut oka – bardzo starego.

Do połowy ryb służyła, do podróży na fali, mieszkańcy okolicznych osad z łodzi korzystałi. Rzadko się spotyka tak dobrze zachowane, w jednym pnieniu dębu pracownicy wydłubane.

Nasza miata szczęście, czasowi się nie dała, prymitywna bardzo, dziobu i rufy nie miała. Dendrochronologicznie ją wydatowano, prawie cztery tysiące lat temu na niej pływano.

W tym czasie praprzodkowie brzę obłaskawiali, pierwsze ozdoby i narzędzia z niego odlewali. Archeolodzy z Poznania łódź do muzeum zabrali, tam w pocie czoła ją zakonserwowali.

Na razie starczy opowieści, dotarłeś do strumyka, przekrocz koryto, słuchaj jak gra natury muzyka. I dalej przed siebie wędruj wytrwale, po prawej o brzeg rozbijają się fale.

Spójrz! Nagle zaczyna się wysoki płot, chroni mieszkańców od niepotrzebnych psot. Pruska rodzina książęca kiedyś tu mieszkała, na planie kwadratu pałac zbudowała.

Dzisiaj po remoncie pałac urodą zaskakuje, prywatny właściciel tutaj zamieszkuje. Choć to teren zamknięty, zerknij tam zza płotu, zachwyć się kwiatami, nie czyniąc kłopotu.

Idź ścieżką, lecz byś nie popadł w monotonię, spójrz na ogrodzenie szpikulcami wypełnione. Ich liczba w poszczególnych polach nie jest jednakowa, tu w prostych rachunkach zagadka się chowa.

W pierwszym polu  $\square\square$  szpikulców wystaje,

w drugim  $\square\square$  i tak oba pola się dodaje.

$$\square\square + \square\square = \square\square$$

A

Z dwóch cyfr jednakowych suma się składa, jedną wybierz do szyfru – taka moja rada.

Gdy się popisałeś znajomością rachowania, jeszcze jedno zadanie masz do wykonania. Okrągłe okienka w fasadzie się wyróżniają, z dużymi oknami ładnie współpracują.

Ilość okrągłych okienek  $\square$   
a

A Ty idź dalej przed siebie wytyczoną drogą, a przejdziesz trasę być może suchą nogą.

Gdy wyjdiesz z lasu, spaceruj po łące, Możesz tu spotkać dzikie zające. Gdzie ceglany budynek, w tą stronę się kieruj I dalej przed siebie wesoło maszeruj

Wśród naszych strażaków duch panuje ochoczy, gdy ogień płonie, lub ktoś wzywa pomocy. Zawsze w pogotowiu, zawsze na wezwanie, Z nimi nic strasznego tutaj się nie stanie.

Wejść na podwórko, spójrz na bramę strażnicy Uważnie odczytaj napisy z każdej tablicy. Strażacy je znają, gdy jadą na akcję z koszmaru, wiedzą, co należy zrobić w wypadku pożaru?

$$\square\square\square\square\square \quad \square\square\square\square\square\square$$

11 7

Koło bloków są garaże, a za nimi ścieżka, znów idziemy nad jezioro, gdzie przyroda mieszka. Po drodze z lewej pień drzewa stożkowy, przez bobry ścięty, został zostawiony.

Za nim w lewo przez kopczyk idź między drzewa, gdzie łąki perspektywa przed Tobą się otwiera.

Tam zaraz przy plaży jest dużo atrakcji, plac zabaw zaprasza w czasie wakacji. Jeśli Ci niestraszne chłody i jesienne słoty, przez cały rok tu znajdziesz coś do roboty.

Kolorowy statek wypływa na morze, obok zwierzak z piłką w

$$\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square$$

12 19 kolorze.

Niedaleko  $\square\square\square\square\square\square\square\square$  wieloryb

niezdarnie się kiwa, choć ssak to największy – myślą, że to ryba.

Żagle na masztach, skarbów pełne skrzynie, łodzie zacumowane w pobliskiej marinie. Dla starszych siatkówka i tenis stołowy, na aktywny wypoczynek już pomysł gotowy!

Do wody teraz nie wchodzi, po pomoście się przejdź, a później na plażę piaszczystą sobie jeżdź. Tuż przy niej znajdziesz stojak rowerowy, na nim liter wiele, niezbyt kolorowych.

$$\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square$$

2 16

$$\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square$$

1

Czas porzucić plażę, wróć tu po zabawie, teraz pod górkę idź drogą, tu będzie ciekawie. Siedem tablic dydaktycznych z Twojej lewej strony Opisują piękno tutejszej fauny i flory.

Zobacz, jakie ryby pływają w jeziorze, ta wiedza rozwiązać quest Tobie pomoże.

Uszereguj je w alfabetycznej kolejności, zapisz nazwę tej, która na końcu zagości.

$$\square\square\square\square\square\square\square \quad \square\square\square\square\square\square\square\square\square\square$$

17 9

Nieco dalej na mapę schematyczną spojrzeć pora, tam nieduża rzeka łączy dwa długie jeziora.

$$\text{Rzeka } \square\square\square\square\square\square\square \quad \square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square$$

14 18 15

I dalej pod górę, gdzie mkną samochody, idź tam, gdzie jest przystanek autobusowy. Stąd dojrzyś tabliczkę, jest z numerem drogi, takie oznaczenie kierowcom daje uśmiech błogi.

Cyfry z numeru zsumuj, nic nie pomijając, wynik słownie w kratkach zaraz umieszczając.

$$\square + \square + \square = \square\square\square\square\square\square\square\square \text{ (słownie)}$$

6 13

Idź dalej wzdłuż ulicy, tu trochę hałasów, przejdź na drugą stronę, gdy dojdiesz do pasów. Nim przekroczysz jezdnię miniesz drogowskazy, i dwie miejscowości – niedługo wyrazi.

Wśród liter ukryte jest coś do pisania, nazwę płynu tu zapisz, już masz część zadania. Cyfra obok stoi, odległość nieduża, w ten sposób kolejna zagadka się wynurza.

$$\square\square\square\square \quad \square \text{ km}$$

5 b

Ilość kilometrów przemnoż przez okienka, wynik otrzymasz – to liczba niewielka. Na końcu ją podwój – da wskazówkę do zagadki, której rozwiązanie wpiszesz tu w kolejne kratki.

$$\square \times \square = \square \quad \square \times 2 = \square$$

b a c c d

Na drugiej stronie ulicy szukaj domu starego, numerem  $\square$  w adresie oznaczonego.

d

Na nim z boku umieszczono datę przedwojenną, zapisz ją, a posiadasz wiedzę tajemną.

$$\square\square\square\square$$

B

Dalej maszeruj, przed Tobą stoi szkoła, za patronkę obrała prawdziwego anioła.

$$\text{Doktor } \square\square\square\square\square \quad \square\square\square\square\square\square\square\square$$

10 8

znana była z dobroci, niejedną chorą z wdzięczności ją ozłocił.





Chorych na trąd szczególnie pokochała, leczyła ciało i duszę, każdego wystuchała. Matką trędowatych media ją ochrzciły, skróć Dokta – od chorych był jej bardzo miły.

W Afryce kajakiem po Jez. Wiktorii pływała, tam cudem uciekła od wielkiego hipopotama. Ciekawe jak by się ta przygoda dla niej skończyła, gdyby zamiast kajaka naszej dłubanki użyła.

Zaraz za szkołą stawiaj szybko nogę za nogą, do kościoła wnet dotrzesz prostą, krótką drogą. Brama – dzwonnica wiernych od wielu lat wita, Jaka data nad wejściem została wyrta?

C

Wcześniej stała tu świątynia z drewna zbudowana, teraz wygląda inaczej, pięknie murowana. Powstała w szesnastym wieku, wciąż jest w dobrym stanie, I już zaraz dowiesz się jakie masz zadanie.

Łukasz III Górka wznosił tu kościół murowany, choć wcześniej stał zniszczony, nieduży drewniany. Z każdego wątku nam motyw łodzi się wyłania, bo Górka miał łódź w herbie do pieczętowania.

Zastugi położył w rozwoju żeglugi na Warcie, tak się zapisał w swej działalności na starcie.

Spójrz na kościół od wejścia głównego, murowaną, dużą kruchną rozbudowanego. Szczyt zdobią sterczyny (takie słupki z kulami) zlicz je teraz dokładnie, wynik zapisz literami.

4

Ruszamy dalej, odrobinę się cofamy, przejścia dla pieszych uważnie wyglądamy. Tam na drugą stronę, uważnie i bezpiecznie co jest za zakrętem sprawdź teraz koniecznie.

Za płotkiem miniesz drzewa, które rodzą kasztany, to znak, że za chwilę skarb będzie Ci dany. Kilka stopni w górę, tu znajdziesz wodne klimaty, kod już Ci znany otworzy skrzynki kazamaty.

Wpisz kod    i skarb jest Twój!

A B C

Skończył się nareszcie wędrowki znój. Z dzisiejszego dnia zapamiętaj,

że historia

1 2 3 4 5

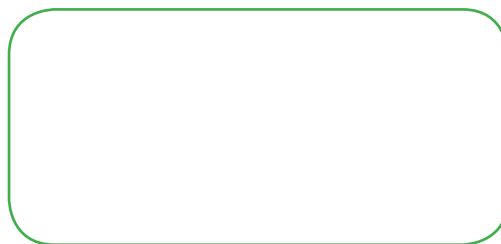
       

6 7 8 9 10 11 12

jest

13 14 15 16 17 18 19

To już jest Questu dzisiejszego meta Lecz i tu ciekawostka, to jej zaleta W godzinach otwarcia wejdź do biblioteki, miłą panią zapytaj o nowe przewodniki, Ochoczko zwiedzaj wielkopolskie krainy Na kolejnym szlaku niedługo się widzimy!



## Miejsce na skarb

Pamiętaj o dodaniu questów do grona ukończonych w aplikacji Questy Wyprawy Odkrywców lub na [www.Questy.org.pl](http://www.Questy.org.pl)



Android



iOS

Nowa zabawa z questami w powiecie poznańskim

*Na tropie skarbow!*

[www.powiat.poznan.pl/na-tropie-skarbow](http://www.powiat.poznan.pl/na-tropie-skarbow)

### GDZIE TO JEST?

Niepruszewo – miejscowość w powiecie poznańskim, położona ok. 30 km na zachód od Poznania.

### TEMATYKA

W czasie wędrowki uczestnicy poznają historię wydobywania z Jez. Niepruszewskiego dębowej łodzi dłubanki sprzed 4 tysięcy lat oraz poznają ciekawostki z historii miejscowości.

### POCZĄTEK QUESTU

Przy wiacie piknikowej na wysokości ul. Starowiejskiej 52.

52°22'39.8"N 16°36'33.0"E

### NA CZYM TO POLEGA?

W czasie wędrowki będziesz rozwiązywał zadania i zagadki, które doprowadzą Cię do miejsca, w którym została ukryta skrzynia skarbów z pieczęcią. Odcisk pieczęci na ulotce jest poświadczaniem zakończenia wyprawy. W Księdze Questowiczów, którą znajdziesz w skrzyni, możesz zostawić swój wpis i podzielić się z innymi uczestnikami wrażeniami z wycieczki.

Tekst: Maria Kasperczak

Rysunki: Julia Borkowska-Kulczak

Opiekun questu: Maria Kasperczak,

tel. 61 22 26 662,

e-mail: [filianiepruszewo@bibliotekabuk.pl](mailto:filianiepruszewo@bibliotekabuk.pl)

Opieka merytoryczna i projekt serii:

Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum

Animacji Kultury w Poznaniu

Biorąc udział w grze, można zdobywać ogólnopolskie odznaki PTTK Questy – Wyprawy Odkrywców oraz regionalne „Wielkopolskie Questy Odnaka Odkrywców Tajemnic”.

Szczegóły na [www.regionwielkopolska.pl](http://www.regionwielkopolska.pl).

Po przejściu trasy można zalogować rozwiązanie w aplikacji Questy – Wyprawy Odkrywców lub na portalu [www.questy.org.pl](http://www.questy.org.pl).

Więcej questów znajdziesz na:

[www.regionwielkopolska.pl](http://www.regionwielkopolska.pl)

[www.questy.org.pl](http://www.questy.org.pl)

#### PARTNERZY:



Niepruszewo 2024



# O pradawnej łodzi z Niepruszewa



50 min

