

START

Słyszeliście o Kuślinie, wsi przyjaznej dla każdego? Jej pisana sława sięga roku tysiąc czterysta czwartego. Dzieje nasze poznasz zaraz, co sięgają średniowiecza, potem wielki był ambaras, lecz historia krąg zatacza.

Hen, w pradziejach ludność tutaj już mieszkała, swoich zmarłych do kurhanów po spaleniu pochowała. Popielnice wydobyto, lecz w czas wojny zaginęły, co się z nimi wtedy stało, już się tego nie dowiemy.

W średniowieczu dwór wzniesiono, polski ród to
zacznie sprawił,
W którym miejscu nie wiadomo, stał tak, aż go
pewnie pożar strawił.

Gdy na koniec o Kuślinie wiedzę będziesz chciał
poszerzyć,
biblioteka Ci pomoże, możesz mi w to szczerze wierzyć.
Lat sześćdziesiąt i pięć z hakiem książki ludziom
wypożycza.
Nie wiesz który to budynek? Idź – podpowie Ci tablica.

Na niej dwie litery identyczne stoją obok siebie,
co to za litera – zapisz, proszę o to Ciebie.

14

Zwrot wykonaj, bibliotekę zostaw za plecami
i w ulicę w prawo ruszaj, kręcąc pedałami.

Spójrz pod nogi – czarny asfalt – to ulica

7 przecie,

wiedzie prosto gładką trasą w lasy pełne jagód w lecie!
Jadąc w boki spoglądajcie, trochę w lewo, trochę
w prawo,
patrzcie w górę i pod nogi, rozkoszujcie się zabawą!

Nim się jednak lasy zaczną i rozpocznie się Dąbrowa,
zatrzymajcie się na chwilę, czeka już zagadka nowa.
Jest po lewej cmentarz mały i kapliczka murowana,
zbudowana przez Zbigniewa – pierwszego tu plebana.

Jego było to marzenie, by w Kuślinie ślad zostawić,
i dlatego z oszczędności chciał kapliczkę tu postawić.

Cmentarz obok, płotem równo od ulicy odgradzony,
z dwóch jest części, a wygląda jak fabrycznie nowy.
To część starsza – o czym wiedzą ludzie dookoła,
pochodzi z terenu wokół kuślińskiego kościoła.

Jedźcie dalej, wzdłuż kaplicy, nigdzie nie skręcajcie,
drogę gruntową co w bok odchodzi, prosto omijajcie.
Kiedy asfalt zobaczycie, on do celu dojść pomoże,
a to znak jest oczywisty, że skończyły się bezdroże.
Tam gdzie wieża nad horyzont szczyt swój pokazuje,
w tym kierunku w dalszą drogę jechać nakazuje.

Droga prosta, aż na cmentarz Ciebie poprowadzi,
gdzie po prawej drzew skupisko, stanąć nie zawadzi.
Gdy zagłębisz się w zieloność, pod drzew parasole,
spójrz uważnie, może znajdziesz niespodziankę w dole.

Tu szczątki nagrobków wśród bluszczu ukryte,
dlatego zachowanie niechaj będzie należyte.
To ewangelicki cmentarz, dawnych osadników,
tu chowani byli zmarli na przełomie wieków (1888–1945).

By z zadumy się wyrwać, wsządz znów na rower
i prosto przed siebie dalej ruszaj w drogę.
Jak szosa prowadzi, jedź aż do kościoła
i uważaj żeby nikt nie wpadł Ci pod koła.

Oto wprost na Twojej drodze kościół murowany,
przez ewangelików dla parafii został zbudowany.
Bardzo chcieli mieć świątynię przestronną i jasną,
w szkole, gdzie się gromadzili, było im już ciasno.
Katolicy, co w Kuślinie w mniejszości byli,
na mszę co niedzielę do Michorzewa jeździli.

Odszukaj do świątyni wejście główne ze schodami,
ścieżka tam prowadzi, wyłożona kamieniami.



Szukaj daty pod nogami, z czterech cyfr złożonej,
a po środku ciemnym krzyżem równo rozdzielonej.
Trzecią cyfrę zanotujesz tu bez wątpliwości,
to dowód kuślińskiej świątyni starości.

(słownie)
15 13

Tuż po wojnie, kiedy Niemcy wioskę opuścili,
wtedy kościół katolicy uroczystie poświęcili.
Przy kościele cały teren nosi ślady ogrodzenia,
tego, które przy cmentarzu miałeś do sprawdzenia.

Nieopodal drzewo rośnie, trawą otoczone,
tam przeczytaj komu było ono poświęcone.
Żeby trochę utrudnić Tobie zagadkę,
zapisz miejsce urodzenia jego na dokładkę

Dąb
11

który urodził się w
12 2

Stań tyłem do dębu, ot zagadka nowa,
poszukaj świętego, u stóp jego pożoga.
To Florian strażakom tutaj patroluje,
przed groźnym pożarem ludzi ratuje.

Nie lada pamiątkę od zniszczenia uchroniono,
zabytkową sikawkę pod daszkiem ustawiono.
Cóż to za zakład, gdzie ją wykonano?
Czy się dawnej fabryki zachowało miano?
Trochę się schylisz i odczytasz litery,
każdy z wyrazów ma ich tylko cztery.

5 N.P.

Czy pamiętasz jak wygląda strażacka sikawka?
Bo dla Ciebie jest tutaj jeszcze jedna zagadka.
Ile kół ma wóz strażacki, to wszyscy odgadną,
ile szprych ma jedno koło? To nieprędko zgadną!
Policz szprychy, jeden ujmij, wynik szybko zapisz,
z tą zagadką do gospody (!) dziś na pewno trafisz.

- 1 =

Dalej rondo – całkiem nowe, tam się wnet udajcie
i tabliczki z jego nazwą szybko poszukajcie.

1 8

3

Teraz w prawo, między domy sprawnie się skierujcie,
na poboczu bezpiecznie rower zaparkujcie.

To najstarsze domy w wiosce, z XIX wieku,
zbudowane przez olędrów – potomków osadników.
Z kraju ogarniętego religijnych wojen pożogą,
przybyli tu Niemcy ratować się przed trwożą.



Józef Sczaniecki ich tutaj zaprosił (1741),
korzystne prawo dla nich ogłosił.
Wyznawać też mogli wiarę swoich ojców,
z biegiem czasu zaczęli też mówić po polsku.

Grunty osuszyli, knieje karczowali,
bogatymi gospodarzami szybko zostali.
Ciężką pracą i uporem budowali swe domostwa,
dzięki temu mała wioska gminą Kuślin mogła zostać.

Sprawdź numery dwóch najstarszych domów,
gdy zapiszesz je słowami, ruszyć będziesz gotów.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

4

Niedaleko dom następny jest po lewej stronie,
zwierza dojrzyysz gdzieś na szczycie, gdy w lornetkę
zwiniesz dłonie.

Zwierzę to

--	--	--	--

9

Budynek został przez Niemców wybudowany,
na potrzeby urzędu był przystosowany.

Trochę dalej, pod numerem z zagadki kołowej (!)
trafiś do dawnej gospody, niegdyś GS-owskiej
Tutaj wyborne flaki niegdyś serwowano,
a wódeczkę czystą – śledzikiem zagryzano.

W budynku z dwudziestym szóstym numerem,
dzieci się kiedyś uczyły, by nie były zerem.
Niewielka to była szkółka, jedynie podstawowa,
a że uczniów było mało – tylko czterooddziałowa.

Jedźcie dalej drogą, która wiedzie ku Głuponiom.
Na zakręcie skręćcie w prawo, w drogę polną, rozwidloną.

Widoki piękne, sielskie, jak na obrazie,
wierzby płaczące mijasz na razie.
Za szóstą przystań, kościół będzie drogowiskazem,
w jego stronę znowu pojedziemy razem.

Domostwa już widać, mamy stawek zarybiony,
i jedziemy dalej śmiało, gdzie gościniec odnowiony.
Dobra droga wiedzie prosto do Urzędu Gminy,
tuż obok możesz kupić w aptece witaminy.

Na budynku herb odnajdziesz, widać go z daleka.
Co w nim znajdziesz? To zagadka, co na Ciebie czeka.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

6 16 10



A teraz stańcie obok pamiątkowej tablicy
i ofiary wojny wspominajcie w ciszy.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

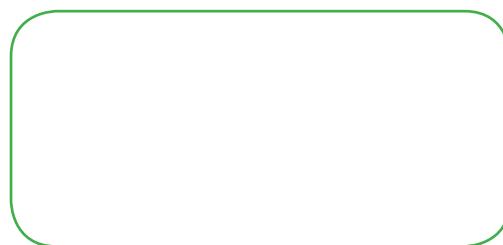
11 12 13 14 15 16

później iść trzeba,

a tam spojrzij wysoko na drzewa.

W małej skrzynce ukryty
SKARB tam na Was czeka!
Przystawcie pieczęć na queście
– z decyzją nie można zwlekać.

Pieczęć do skrzynki odłóżcie,
zamknijcie jej złote wnętrza,
a na pamiątkę z Kušina
pstryknijcie sobie zdjęcie!



Miejsce na skarb

Więcej questów znajdziesz na:
www.regionwielkopolska.pl
www.questy.org.pl

GDZIE TO JEST?

Kuślin – wieś gminna w zachodniej Wielkopolsce,
w powiecie nowotomyskim.

TEMATYKA

Na przestrzeni dziejów Kuślin był wioską, zamieszkiwaną zarówno przez Polaków jak i Niemców oraz osadników z Niderlandów, wyznania katolickiego i ewangelickiego. Quest pokazuje miejsca związane z zagmatwaną historią miejscowości i opowiada jej historię.

POCZĄTEK QUESTU

Przed biblioteką, przy ul. Leśnej 13.

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 poświadczeniem zakończenia wyprawy. W Księdze Questowiczów, którą znajdziesz w skrzyni, możesz zostawić swój wpis i podzielić się z innymi uczestnikami wrażeniami z wycieczki.

Opiekun wyprawy: Maria Czekąta, tel. 61 44 73 089
e-mail: bibliotekakuslin@poczta.onet.pl

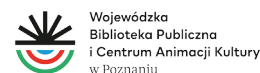
Autorzy: Maria Czekąta, Aleksandra Warczyńska
Rysunki: Joanna Witczak

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.

Po przejściu trasy można zalogować się w aplikacji Questy – Wyprawy Odkrywców lub na portalu www.questy.org.pl i wpisać rozwiązanie.

PARTNERZY:



Spacerkiem wokół Kušina



40 min

