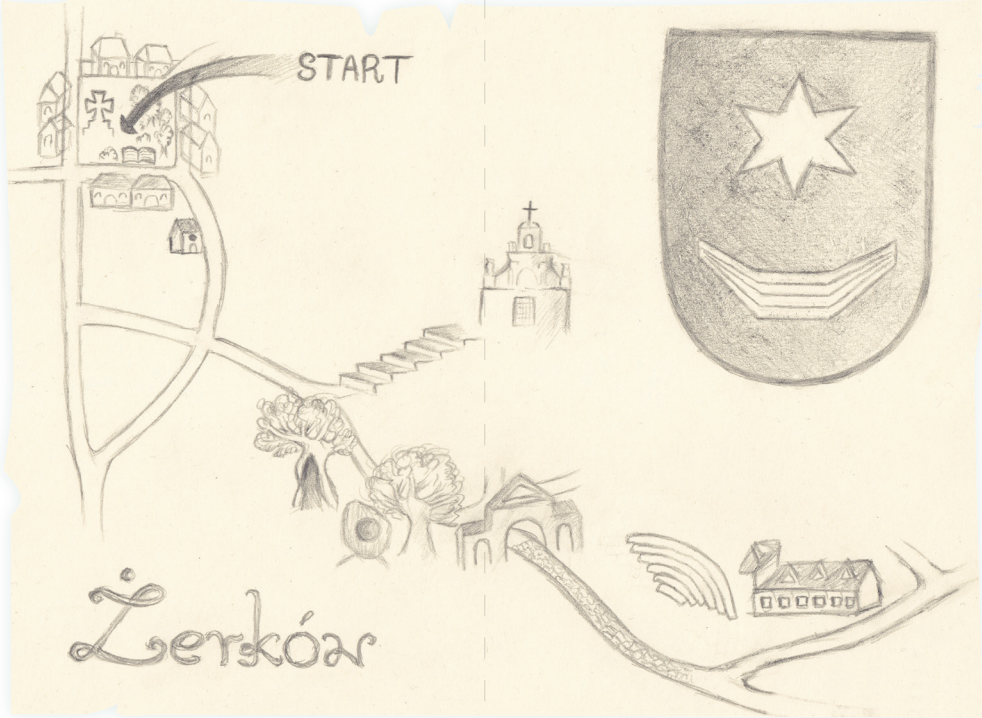

START

Dziś naszą zabawę na rynku zaczynamy,
historię ciekawą Żerkowa poznamy.
Przodkowie, by mieć wszystkich na oku,
wznieśli Żerków na wzgórzu, by sięgał obłoku.

Nazwa od Żyrka – imienia dawnego pochodzi,
a to metryki dawnej miasta dowodzi.
W XIII w. nazwano je miastem – nie bez racji,
gdyż wtedy Przemysł II wystawił akt lokacji.
Po raz pierwszy jako miasto – Syrkowe zapisano,
lecz dawniej też innych nazw używano.

W mieście tym dostojni goście bywali,
w kronikach o tym nawet napisali.
Śniadaniem podjęto króla Henryka Walezego,
na koronację do Krakowa zdążającego.

W XIX wieku Mickiewicz tu bywał,
w pobliskim Śmiełowie wieszcz pomieszkiwał.
Chciał wesprzeć rodaków w powstaniu walczących,
lecz zbyt wielu było strażników granic patrolujących.

Jeśli chcesz poznać miejsca przez wieszcza zwiedzone,
znajdź gdzie księgi ogromne są ustawione.
Porządku, jak sierżant w nich cyfry pilnują,
i dalszą podróż dla nas planują.

A teraz księgi na rynku odszukaj,
w niej Żerkowa z bramą na mapie poszukaj.
Jedenastka prawidłową nazwę bramy skrywa,
przepisz uważnie niczym średniowieczny skryba.

11 9 16

Zapamiętaj dobrze jak brama wygląda,
dzisiaj na trasie będziesz ją oglądać.

Rozejrzyj się bacznie, poszukaj pomnika,
komu poświęcony – z napisu wynika.
Tam słowa Kochanowskiego zamieszczono
i tak bohaterstwo poległych upamiętniono.

Nie chcę Cię trudzić zbytnio pisaniem,
przedostatnie słowo poety przepisz ze staraniem.

4

Ziemie te ludzie różnych nacji zamieszkiwali,
byli tacy, co z wrogiem bohatersko wojowali.
Byli też tacy, co na bakier żyli z Dekalogiem,
parając się przemytem i szemranym handlem z wrogiem.
Nie miej zbyt pochopnie o nich złego zdania,
wszak to były o przetrwanie z zaborcą zmagania.

Po chwili refleksji wróć do zabawy,
na drugą stronę parku idź między murawy.
Poszukaj orła co budynek wysoko przyozdabia,
wzrok jego jak syrena w błędną stronę zwabia.
Nie daj się skusić ptasiej propozycji,
idź w stronę przeciwną, bądź w opozycji!

Nie spiesz się zbytnio choć droga opada,
wypatruj daty co w pamięć zapada.
Z kamienicy przepisz wnet datę budowy
i drugie pole szyfru masz już bracie z głowy!

b

Idź dalej w dół, aż do domu narożnego,
od innych ściętym narożnikiem wyróżnionego.
Skręć tu w lewo, a ujrzysz schody brukowane,
przez świątobliwych mieszczan często uczęszczane.

Przy nich to niegdyś poczta konna się mieściła,
stajnia pocztowa wierzchowcom służyła.
Stąd kurierzy na rumakach, nie bacząc na przeszkody,
wyruszali z przesyłkami bez względu na zmiany pogody.

Przy schodach po prawej okrągły znak czerwony,
po środku białą kreską został naznaczony.
Gdy stojąc przy nim w tył zwrot wykonasz,
zaraz ciekawego odkrycia na dachu dokonasz.

Na jednym z dachów napisu poszukaj
i w kratki, tylko po kropce, litery wstukaj.

C .

7 10

Artystę o nazwisku tym tu urodzono,
a za talent na całym świecie ceniono.
Dzieła swe tworzył różnymi technikami,
niektóre z nich zwane drzeworytami.

Wejdź teraz ostrożnie po schodach kamiennych,
by zaznać widoków na miasto odmiennych.
Wzdłuż lewej strony schodów obserwuj ogrodzenie
Czy wiesz już jakie słupki mają zakończenie?

(l. poj.)

8

Pierwszą bramą na górze wejdź na teren kościoła,
a na świątyni czarną tablicę odnaleźć zdołasz.

Na niej postać proboszcza została upamiętniona,
co w obozie w Dachau żywota dokonał.
Zapisz jego imiona i nazwisko całe,
gdyż swoim życiem zasłużył na chwałę.

12

14 6

Opuść dziedziniec bramą, którą wszedłeś,
upewnij się tylko czy tą samą przeszedłeś.
Idź na wprost chodnikiem, przy zakręcie „stop" wykonaj,
czy droga jest wolna szybko się przekonaj.

Idź dalej, gdzie pomnik przez drzewa strzeżony,
starym paklonem i jesionem stoi otoczony.
To głaz ogromny z brązowym medalionem,
oblicza królewskie na nim umieszczone.
Władcy ci są tutaj szczególnie cenieni
Przemysł II i

3 1

pamięcią otoczeni.

Dalszy kierunek naszej zabawy,
wskaże Ci widok pobliskiej bramy.
Tablica przy niej historię omawia,

Ród

2 5

tutaj przedstawia.

Dla nich to zamek został wzniesiony,
przez pożar groźny w całości strawiony.
Mickiewicz tu bawił, ruiną się zachwycił
i do epopei żerkowski zamek przemycił.

Czytając „Pana Tadeusza" i Horeszków dzieje,
wspomnisz zamek w Żerkowie – taką mam nadzieję.
Ruiny przetrwały aż do II wojny,
gdy je rozebrał okupant zbrojny.
Legenda o złotej cegle w fundamencie krążyła
i tak do rozbiórki zamku się przyczyniła.

Przejdź przez bramę wprost w aleję parkową,
za chwilę poznasz tajemnicę nową.
Ścieżki czerwone o wielkości pałacu przypominają
i poznać kształt dawnej budowli pozwalają.

Na środku amfiteatru widok pod stopami,
„okno czasu" ułatwi Ci kontakt z fundamentami.
Gdy już obejrzysz ruiny ówczesnego pałacu,
policz szyby w środku leżące na tym mini placu.

a

Brązowa tablica informacji moc zawiera,
tajemny raport przed nami otwiera.
U jej dołu szereg fotografii zamieszczono,
policz dokładnie ile ich tam przedstawiono.

(słownie)

15

Następnie ruszaj w górę do płotu zielonego,
kostką koloru ciemnego i kształtu trapezowego.
Gdy pokonasz furtkę i okrążysz budynek,
przed kolejną tablicą nastąpi odpoczynek.

Od miasta naszego wziął nazwę
Żerkowsko-Czeszewski Park Krajobrazowy,

jego nazwa zaraz wejdzie Ci do głowy.
Jego logo symbol ptaka przedstawia

To ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐
13

– tekst tablicy podpowiada.

Oblicz różnicę dwóch ostatnich cyfr z roku założenia Parku – to ostatnia cyfra szyfru – mój Ty niedowiarku!

Rok: ☐☐☐☐ ☐ – ☐ = ☐
c

Tu już jest meta i niestety kończy się przygoda,
od skarbu Cię dzieli wyłącznie szklana przegroda.
Hasło wraz z szyfrem podaj w recepcji,
a skrzynię otrzymasz pełną tajemnic.

Działanie współfinansowane ze środków Europejskiego Funduszu Rolnego na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich. Europa inwestująca w obszary wiejskie w ramach poddziałania 19.3 „Przygotowanie i realizacja działań w zakresie współpracy z lokalną grupą działania" objętego Programem Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2014-2020.

Wydruk questu zrealizowany przez LGD „Z Nami Warto" w ramach projektu współpracy pn. „Sieć edukacyjnych gier terenowych i szlaków geocachingowych".

www.regionwielkopolska.pl

HASŁO:

1	2	3	4	5	6

7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

SZYFR:

a	b	c

Nazwy tej niegdyś letnicy używali,
obecnie ten region Szwajcarią Żerkowską nazwali.

Przyłóż pieczęć na znak przybycia
i świetnej zabawy na szlaku odbycia.

Miejsce na skarb

Pamiętaj o dodaniu questów do grona ukończonych w aplikacji Questy Wyprawy Odkrywców lub na www.Questy.org.pl.
Wersja mobilna questu: Fundacja Calamita

Android iOS

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

Region Wielkopolska ...to warto zobaczyć

GDZIE TO JEST?

Żerków to miasteczko w powiecie jarocińskim, położone ok. 70 km na południowy wschód od Poznania.

TEMATYKA

Quest opowiada o historii miasteczka i o wybitnych postaciach z nim związanych.

POCZĄTEK QUESTU

Trasa rozpoczyna się na rynku w centrum miasta.

NA CZYM TO POLEGA?

W czasie wędrówki 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.

Autor tekstu: Mirosław Masztalerz
Autor mapy: Joanna Witczak

Opiekun wyprawy: Julia Talarczyk
(Biblioteka Publiczna Miasta i Gminy Żerków)
e-mail: julia.talarczyk@biblioteka.zerkow.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 Odznaka Odkrywców Tajemnic".
Szczegóły na **www.regionwielkopolska.pl**.
Po przejściu trasy można zalogować rozwiązanie w aplikacji Questy – Wyprawy Odkrywców lub na portalu www.questy.org.pl.

PARTNERZY:

Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu
WIELKOPOLSKA
INSTYTUCJA KULTURY SAMORZĄDU WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO
MCT
Biblioteka Publiczna Miasta i Gminy Żerków
Questy WYPRAWY ODKRYWCÓW
Zespół Parków Krajobrazowych Województwa Wielkopolskiego

Żerków 2024

Żerków miasto na wzgórzach

45 min

Wielkopolskie Questy®