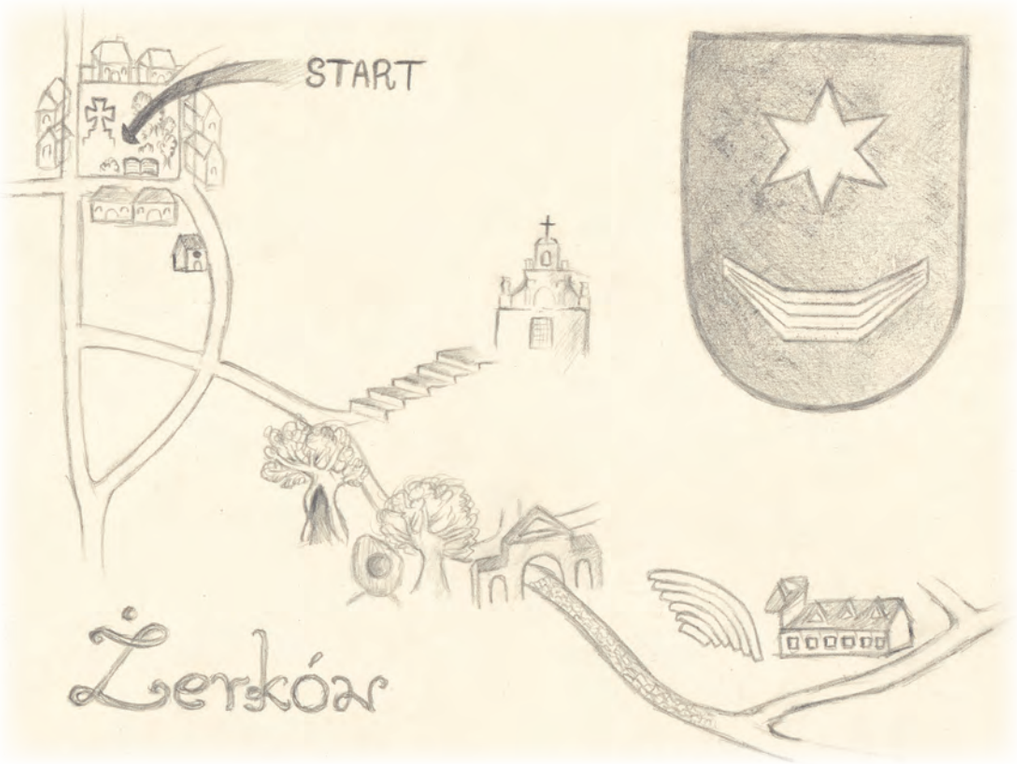

Dziś naszą zabawę na rynku zaczynamy,
historię ciekawą Żerkowa poznamy.
Przodkowie, by mieć wszystkich na oku,
wznieśli Żerków na wzgórzu, by sięgał obłoku.

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

Ile razy wpisałeś głoskę A do hasła?
Zapisz cyfrę w kratkę - sprawa będzie jasna. [ ]
c

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 20 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.

[ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ][ ][ ]
21 18 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 [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] tutaj przedstawia.
19 2 5

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 17

Idź dalej w dół, wzdłuż płotu żółtego,
aż dotrzesz do budynku cegłą zdobionego.
Tam białe litery na niebieskiej tablicy,
do hasła daj drugą literę z nazwy ulicy.
ul. ☐☐☐☐☐☐☐
13 22

Idź dalej, już widać kres Twojej podróży,
zaraz skręcisz w prawo, niech Ci się nie dłuży.
Wejdź na teren obiektu, gdzie czas miło płynie,
nim pieczęć dostaniesz, pomyśl jeszcze chwilę.

Gdzie pieczęć? Rozwiąż ostatnie zagadki,
Przenosząc litery, poniżej w kratki.
☐☐☐☐☐☐
17 18 19 20 21 22

Gdy lubisz przyrodę, masz jej pod dostatkiem,
bowiem miasto otoczone jest krajobrazowym parkiem.
Żerkowsko-Czeszewski nazwa od dwóch miejscowości,
spragnionych natury chętnie ugości!

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

Na zdobywców Wielkopolskich Questów czeka Odznaka Krajoznawcza PTTK **„Wielkopolskie Questy – Odznaka Odkrywców Tajemnic”**.
Szczegóły na www.regionwielkopolska.pl

www.regionwielkopolska.pl

Region Wielkopolska
...to warto zobaczyć

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

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

Początek wyprawy:
Trasa rozpoczyna się na rynku w centrum miasta.

Na czym to polega?
W czasie wędrówki rozwiązuje się zadania i zagadki, które doprowadzą do ostatniego punktu, w którym czeka skrzynia skarbów z pamiątkową pieczęcią. Ponadto dla uczestników zabawy przygotowano niezwykłą niespodziankę! Odcisk pieczęci w miejscu na skarb jest poświadczeniem ukończenia wyprawy. W załączonej Księdze Questowiczów możesz zostawić swój wpis.

Uwaga! Skrzynia skarbów jest dostępna codziennie w godz. 13.00-20.00.

Czas przejścia: ok. 45 minut

Opiekun wyprawy: Dorota Bajka
(Biblioteka Publiczna Miasta i Gminy Żerków)
e-mail: biblioteka@zerkow.pl

Autor tekstu: Mirosław Masztalerz
Autor mapy: Joanna Witczak
Opieka merytoryczna i projekt serii:
Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu

Więcej questów znajdziesz na:
www.regionwielkopolska.pl
www.questy.com.pl
www.questing.pl

Partnerzy:

Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu
Instytucja Kultury Samorządu Województwa Wielkopolskiego
MCT
Biblioteka Publiczna Miasta i Gminy Żerków

Żerków 2020

Wielkopolskie Questy

Żerków – miasto na wzgórzach