START

Witaj wędrowcze w grodzie pradawnym,
przygodę zaczynasz w miejscu paradnym.
Siedzę tu sobie na Rynku w Czarnkowie,
historię miasta Tobie opowiem.

Poznaj moje imię nim w miasto ruszymy,
zapraszam Cię serdecznie do mojej drużyny.

Jam [ ][ ][ ][ ][ ] [ ] [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
17 13

średniowieczny skryba
do pisania kronik pióra używam.

Do księgi na stole zajrzyj mi przez ramię,
gdy zadanie wykonasz pójdziesz sobie dalej.
Spisz z lewej stronicy dwa ostatnie słowa
I mojej opowieści posłuchaj od nowa.

[ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
10 1

Byłem kanclerzem Kazimierza Wielkiego,
nie chciałem na tronie króla andegaweńskiego,
insygnia piastowskie skradłem ciemną nocą,
z opresji uszedłem z Bożą pomocą.

Mój ojciec był tutaj starostą na zamku,
strzegł z załogą Noteci nocą i o poranku.
Herb nasz to Nałęcz – to również herb miasta,
na budynku z herbem – jaki nad drzwiami napis wyrasta?

[ ][ ][ ][ ][ ][ ]
15 11

Idź dalej w stronę, gdzie wzrok mój sięga,
obok żołnierza na murze pamiątkowa „księga".
Na chwałę powstańców tutaj umieszczona,
by pamięć o nich nie była stracona.

Z tablicy pod orłem napis literujesz.

Trzecią literę szybko zapisujesz. [ ]
7

Zlicz okrągłą samogłoskę – wynik będzie gładki,
otrzymaną tak liczbę słownie zapisz w kratki.

[ ][ ][ ][ ][ ]
2 9

Stoisz całkiem blisko muru ceglanego,
stoi on w miejscu muru kościelnego.
Powstańcy wielkopolscy (1918) za nim się schowali,
ataki Niemców długo odpierali.

To jeszcze nie koniec ciekawych historii,
o tym co usłyszysz nigdy nie zapomnij.
Gdzieś w połowie muru jeszcze do niedawna
stała ciekawostka poza miastem sławna.

Gdy w '45 czołgi radzieckie do miasta wkroczyły,
jedną maszynę walki mocno uszkodziły.
Czołg na cokół ustawiono, pomnik był ciekawy,
aby uczcić tych, co życie oddali dla sprawy.

Wokół czołgu były mogiły radzieckich żołnierzy,
którzy tu zginęli, nie wrócili do macierzy.
Przed remontem Rynku wszystko przeniesiono,
żołnierzy na cmentarz, czołg też przestawiono.

Idź dalej byś kościół minął po swojej prawicy,
w drodze szereg postaci Ci potowarzyszy.
Najpierw sześć pań martwym wzrokiem patrzy na ulicę,
później miniesz zdobną w róż wstęgi kamienicę.

Rozglądaj się bacznie, zegar i deptaku koniec
i znów dwie panny stają Ci na drodze.

Dziewczyna po lewej jabłko Tobie ofiaruje,
w ten sposób do dalszej wędrówki kieruje.

Gdy [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] ulicą
4 8

wzniesienie pokonasz,
ciekawego odkrycia za chwilę dokonasz.

Dwa budynki z cegły – szkoły dawne widać,
w tym po lewej Niemcy uczyli się pisać.
Po prawej polskie dzieci uczono,
dzisiaj muzeum tam umieszczono.
Nie musisz doń podchodzić, stąd też je zobaczysz,
gdy zechczesz je zwiedzić, będziesz umiał trafić.

Zobacz gdzie w oddali dom w kratę majaczy,
on dalszej drogi kierunek wyznaczy.
(Mapa w tym miejscu może być pomocna,
uważaj byś teraz nie pobłądził do cna.)

Tam był targ zbożowy, płodami ziemi handlowano,
dlatego szachulcowy spichlerz zbudowano.
Ruszając tam szukaj uliczki po prawej na szlaku,
zatrzymaj się na chwilę przy zakazu znaku.

Spisz cyfry z niego, pomiń przecinek,
a liczbę schodów otrzymasz za chwilę.

[ ][ ] – 1 = [ ][ ]
liczba ze znaku

Idź gdzie pierwsze schody na punkt widokowy,
nie bój się, idź w górę, rusz po zawrót głowy.
Liczba co różnicą jest odejmowania,
wskaże ile stopni masz do pokonania.
Potem w prawo zwrot wykonaj,
parę kroków jeszcze, idź jak ścieżka poprowadzi,
aż do lasku małego Ciebie zaprowadzi.

Jesteś na szczycie Góry Krzyżowej,
trochę się zmęczyłeś podchodząc tu do niej.
Oddech wyrównaj, widok dech w piersi zapiera,
każdy tutaj zdjęcia robi i na pamiątkę zabiera.

Przed Tobą widok na miasto całkiem okazały,
wzgórza gdzie stoisz, krawędź pradoliny wyznaczały.
Gdy lodowiec topniał, woda korytem szerokim płynęła,
dolina się ukształtowała, rzeka ją wyżłobiła.

Gdy oczy nasycisz już pięknym widokiem,
ruszaj w dół schodami bardzo raźnym krokiem.
W stronę miasta się kieruj, gdzie wieża kościoła,
kolejną zagadką z dala Ciebie woła.

Gdy zejdziesz schodami, plac tam całkiem duży,
szukaj wąskiej uliczki – skąd widać dom
z girlandami z róży.
Która to uliczka rebus ci podpowie,
tajemnica się kryje w jednym tylko słowie.

W = C
Ż = MN

[ ][ ][ ][ ][ ][ ]
5

Gdy róże zobaczysz, w prawo idź rozważnie,
kolejnej uliczki wypatruj uważnie.

Uliczka romantyczna, latarnie uroku dodają,
prosto do kościoła Cię doprowadzają.
W centrum miasta jesteś, już tu dzisiaj byłeś,
kiedy na trasę ze mną wyruszyłeś.

Świątynia nadal Twoim drogowskazem,
za chwilę do niej podejdziemy razem.
Gdy drzwi kościoła zastaniesz otwarte,
zerknij do środka, wnętrze Twej uwagi warte.

Uciesz teraz zmysły ładnym barokiem,
na belkę tęczową możesz rzucić okiem.
Wycisz emocje we wnętrzu świątyni,
dam Ci wskazówki – kieruj się nimi.

Stań teraz tyłem do drzwi kościoła,
pomyśl chwilę, a z pewnością zdołasz
trafić tam, gdzie zamczysko stało.
Prócz nazwy ulicy nic już po nim nie zostało.

Będą Ci towarzyszyć w marszrucie latarnie,
policz do dziewięciu, a nie zginiesz marnie.

Między dziewiątą a dziesiątą widać [ ][ ][ ][ ]
3 dziewczyny,

narzędzia mają w ręku i poważne miny.

Młot, pion i kilof – narzędzia budowlańca,
do pracy się sposobią, nie wezmą Cię do tańca.
Obie w stronę rzeki patrzą tęsknym wzrokiem,
Ty dalej ulicą ruszaj raźnym krokiem.

Budynek przed Tobą to browar czarnkowski,
zjeżdżają tu po piwo prawie z całej Polski.

Miejsce browaru historią naznaczone,
tu stało zamczysko murem otoczone.
Gdy Kazimierz Wielki przesunął granicę,
wróg się nie zapuszczał już w tę okolicę.

Miasto się mogło bezpiecznie rozwinąć,
niejeden kupiec chciał tutaj zawinąć.
Kierunek marszu teraz domki wyznaczają,
czerwoną dachówką do siebie wołają.

Rozwidlenie dróg przed Tobą, którą wybrać drogę?
Właściwy kierunek wybrać Ci pomogę.
Człowiek na znaku kroki duże stawia,
by iść w tą stronę Ciebie namawia.

Chodnik wąski będzie, lecz tym się nie zrażaj,
krocz nim rozważnie, zagrożeń nie stwarzaj.

Drogę, którą idziesz nazwano [ ][ ][ ][ ][ ][ ]
12
19
łowiono w Noteci ryby oraz raki.

Mieszkańcy ulicy rybactwem się trudnili,
całkiem dostatnio z darów rzeki żyli.
Uważaj! Chodnik tu szerszy i dwukolorowy,
czerwone kosteczki masz już z prawej strony.

Duże skrzyżowanie właśnie pokonujesz,
jego nazwę z tablicy szybko spisujesz:

[ ][ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ][ ][ ]
6

Podwójne pasy bezpiecznie pokonaj,
schodami do dołu susa wykonaj.
Rozglądaj się bacznie, wysoki budynek,
w bramę do mariny skręcisz za chwilę.

Wita Cię tutaj niewielka sadzawka,
co ją na „dwunastej" zdobi? To nie zabawka!

To [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
14 – zapisz, do mariny wszak dotarłeś,

drogę długą masz za sobą, buty prawie zdarłeś.

To już kres Twej drogi, niespodzianka czeka,
ścieżką idź do końca, dłużej już nie zwlekaj!
Cóż widzisz przed sobą? Łódź to jest czy taras?
Kołem sterowym pokręcisz sobie zaraz.

Widok na rzekę masz stąd wyśmienity,
do tego most widać – jest po prostu znakomity!

Rzeka w przeszłości inaczej płynęła,
szeroko rozlana, z bagien słynęła.
Kto rzekę w jedno koryto skierował,
kto pierwszy okolicę dobrze zmeliorował?

To osadnicy z Holandii, olędrami zwani
przybyli nad Noteć ze swymi pomysłami.

Katarzyna Czarnkowska ich tu sprowadziła,
licznymi przywilejami przybyszów obdarzyła.
Osadnicy w walce z wodą dobrze się sprawili,
Noteć uregulowali, spławną uczynili.

Przed wojną na rzece była granica,
czerwony dom z cegły to dawna strażnica.

Stary most zwodzony Niemcy wysadzili,
ten który widzisz, z Bydgoszczy sprowadzili.
W Fordonie przez Wisłę przęsło prowadziło,
potem po wojnie nad Noteć trafiło.

Dość tych opowieści, czas kończyć zabawę,
skrzynię skarbów za chwilę otworzymy razem.
Wróć do serca mariny, pod wielką tablicę,
spójrz na umieszczoną na mapie okolicę.

Szóstkę w Lotto każdy chciałby trafić,
szóstki tu poszukaj – zrobić to potrafisz.
Zapisz co się pod nią na tablicy chowa,
i potrzebne poniżej zapiszesz dwa słowa.

CzDK/ [ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
18 16

Stań tyłem do mapy, idź do Gospodarza,
taka okazja dwa razy się nie zdarza.

Przywitasz kapitana z uśmiechem, serdecznie
i o skrzynię skarbów poprosisz go grzecznie.
Gdy ją otworzysz, wpisz się na pamiątkę,
na ulotce przystaw questową pieczątkę.
Schowaj teraz wszystko, ukryj tak jak było,
by inny questowicz też się bawił miło.

Zabawa skończona, rozwiąż jeszcze hasło,
kim byłem w Królestwie wnet odkryjesz jasno.
Ja wracam na Rynek na moją ławeczkę,
Ty sobie teraz odpocznij troszeczkę.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

13	14	15	16	17	18	19

Miejsce na skarb

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

Region Wielkopolska
...to warto zobaczyć

www.regionwielkopolska.pl

GDZIE TO JEST?

Czarnków – miasto powiatowe w północnej Wielkopolsce. Leży na skrzyżowniu dróg wojewódzkich nr 178, 181 i 182.

TEMATYKA

Wyprawa opowiada o tym jak rytm życia w dawnym Czarnkowie wyznaczała płynąca tu Noteć.

POCZĄTEK QUESTU

Trasę zaczynamy na Rynku przy pomniku Janka z Czarnkowa.

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.

UWAGA!

Trasa questa przebiega m.in. przez teren mariny, której godziny otwarcia w ciągu roku ulegają zmianie. Aktualne informacje na stronie: https://osirczarnkow.pl/ w zakładce: Godziny otwarcia / Przystań Marina

Autor: Aleksandra Warczyńska
Autor mapy: Joanna Witczak
Opiekun wyprawy: Urząd Miasta Czarnków
Grzegorz Wójcik, tel. 795 146 978
e-mail: promocja@czarnkow.pl
Opieka merytoryczna i projekt serii: Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu

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

PARTNERZY:

Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu

WIELKOPOLSKA

INSTYTUCJA KULTURY SAMORZĄDU WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO

Czarnków 2023

Czarnków
MIASTO Z CHARAKTEREM

Czarnków – perła nad Notecią

40 min

Wielkopolskie Questy ®