

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,
kroczyć nim rozważnie, zagrożeń nie stwarzaj.

Drogę, którą idziesz nazwano

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

12

19

owiono 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,
jęgp 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 zdarteś.

To już kres Twej drogi, niespodzianka czeka,
ścieżką idź do końca, dłużej już nie zwlekaj!
Cóż widzisz przed sobą? Łódź to jest czy taras?
Kółem 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 Notecę ze swymi pomysłami.

Katarzyna Czarnkowska ich tu sprowadziła,
licznymi przywilejami przybyszów obdarzyła.
Osadnicy w walce z wodą dobrze się sprawili,
Notecę 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 przeszło prowadziło,
potem po wojnie nad Notecę 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 pieczętkę.
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

Tematyka

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

Gdzie to jest?

Czarnków – miasto powiatowe w północnej Wielkopolsce. Leży na skrzyżowniu dróg wojewódzkich nr 178, 181 i 183.

Trasę zaczynamy na Rynku przy pomniku Janka z Czarnkowa.

Quest jest dostępny w okresie letnim w następujących godzinach:

maj, czerwiec, lipiec – 9.00-21.00, sierpień – 9.00-20.00, wrzesień – 9.00-19.00

Na czym to polega?

W czasie wędrówki uczestnik zabawy rozwiązuje zadania i zagadki, które doprowadzą do ostatniego punktu, w którym jest ukryty „skarb” w postaci pieczęci. Przystaw ją w miejscu na skarb i schowaj w skrzyni dla innych uczestników zabawy. Jeśli nie znajdziesz pieczęci daj znać opiekunowi wyprawy.

Czas przejścia: ok. 40 minut

Autor: Aleksandra Warczyńska
Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu

e-mail: turystyka@wbp.poznan.pl

Autor mapy: Joanna Witczak

Opieka merytoryczna i projekt serii: Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu

Opiekun wyprawy: Czarnkowsko-Trzcianecka

Lokalna Grupa Działania

e-mail: lgd.czarnkow@wp.pl, tel. 67 344 16 53

Więcej questów znajdziesz na:

www.regionwielkopolska.pl, www.questy.com.pl,

www.questing.pl

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



INSTYTUCJA KULTURY
SAMORZĄDU WOJEWÓDZTWA
WIELKOPOLSKIEGO



Czarnków 2020

Wielkopolskie Questy®

Czarnków – perła nad Notecią

