



START

Witaj wędrowcze w Przemysła grodzie, czas tu miło spędzisz i latem i w chłodzie. Tajemnice miasta ruszaj poznać śmiało, przejdziesz jedną ścieżkę, a będzie Ci mało.

Start na Starym Rynku, tu tętni życie rok cały, tu Rynek od wieków kamienice otaczały. We wschodniej pierzei znajdź numer pięćdziesiąt, podejdź doń blisko wcale się nie spiesząc.

Zobacz – tabliczka, wisi tuż przy wejściu, ślad po powodzi pozostał w tym miejscu. Największa w dziejach miasto zniszczyła, do miejsca gdzie tabliczka – woda miasto przykryła.

Spójrz teraz uważnie, zdrzyj w górę głowę, tam daszek z historią co zaraz opowiem. Lat temu ze trzysta w tej to kamienicy wydano ucztę, srebrne były misy.

Goszczono w Poznaniu Augusta Sasa

tak jak w powiedzeniu popuszczał tu 14

Wypito do tego nie jeden dzban wina, a wtedy rynkiem szła piękna dziewczyna.

Król wyjrzał przez okno, dziewczę piękne zoczył i z nadmiaru wina na daszek się stoczył. Życie królewskie wtedy uratował, stąd w nazwie domu do dziś się zachował.

Popatrz, za sobą masz rzeźbę Apollina, w rękę ma instrument – ze strunami lira.

Policz prędko struny, jeden jeszcze dodaj, + 1, wynik sobie dobrze w pamięci zachowaj.

Idź teraz pod ratusz i spójrz zaraz w lewo, rzęd małych kamienic zobaczysz na pewno.

Liczba co pamiętasz, nazywa się 6

tyle domków policz, do roboty się weź!

Dom ten kolorowy, na zielonym tle, na tarczy herbowej jest zadanie twe.

Na rybie trzy 9 szybko odszukałeś

i znak tu handlujących dobrze spamiętałeś. Idź teraz pod ratusz, na fasadę spójrz dokładnie, wiele tam postaci przedstawiono ładnie.

Zlicz królów, co stoją – prezentują się godnie, mają stroje paradne, długie płaszcze i spodnie. Ilu królów – tyle kroków w prawo odlicz śmiało, zwrot w lewo i idź do fontanny z postacią wspaniałą.

Na fontannie przysiadł, zmużył groźnie oczy Bóg Mars, co wojny nieustannie toczy. Idź za jego wzrokiem, odrobinę w prawo, dom narożny widzisz – tam podążaj śmiało.

Stoi tam architekt, Jan Baptysta 12 zbudował ratusz, wieki temu, dawno.

Obejrzyj dokładnie budynek muzeum! Na ścianie znajdź smoka – to Twoje trofeum. Idź w tym kierunku, co zębami kłapie, kroku nieco przyspiesz, bo Ciebie też złapie!

Tu zamek królewski jawi się przed nami, wejdź na szczyt wzgórza do końca schodami. Pierwszy zamek w XIII w. tu wybudowano, gdy Przemysła II na króla koronowano.

Gdy zamek otwarty możesz wejść do niego, z ekspozycją się zapoznaj questowy kolego! Wjedź na szczyt wieży i dłużej nie zwlekaj, tam widok na Poznań na Ciebie czeka.

Gdy brama zamknięta lub nie masz ochoty, rozwiąż zagadki, weź się do roboty! Przed furtką na zamek, łukiem zwieńczoną, poszukaj dobrze, co jest tu ozdobą.



Z 11 na głowie orzeł piastowski

na godło wybrał Przemysła II – król Polski.

Gdy Przemysła ozdobił skronie koroną, wziął orła na pieczęć majestatową. Tak godło narodu się narodziło, przez wieki Polakom towarzyszyło.

Idź w dalszą wędrowkę za orła wzrokiem, w ulicę Ludgardy rusz różnym krokiem. Ludgarda Przemysłowi dziedzica nie dała, przez męża śmiercią była ukarana.

Ulica Ludgardy wzdłuż murów prowadziła, ich linia niegdyś granicę miasta wytyczyła. Szczątki muru mijasz z lewej wzdłuż chodnika, a za chwilę staniesz tuż u stóp pomnika.

Skręć w lewo, w ulicę, która w dół prowadzi, ona znów na Rynek Ciebie zaprowadzi. Stąd widok na wieżę ratusza masz przed sobą, zobacz co na szczycie jest jego ozdobą.

Tam królewski 13 skrzydła rozpościera,

od dwustu lat ze szczytu na miasto spoziera.

Spójrz, przed Tobą trzy figury w rzędzie, środkowa teraz Twoim celem będzie! Na cokole stoi święty patron od powodzi, aureolę jego pięć gwiazd złotych zdobi. Stań przy pomniku tuż blisko niego, przepisz z cokołu imię świętego.

5 7

8

Nie jeden to pomnik na Rynku w Poznaniu, przed Tobą fontanna – kieruj się na nią. Apollo nań stoi, widziałeś go dzisiaj, gra muzom na lirze, taki ma zwyczaj.

Ty zwróć się w stronę gdzie Apollo patrzy, w ten sposób Ci dalszą wędrowkę wyznacz. Rusz więc ochoczo, aż na rogu staniesz tam widok Poznania zobaczysz na ścianie.

Miasto nad rzeką, murem otoczone, z ratuszem na Rynku, jak z baśni wyśnione. Tu fara, tam zamek, katedra na wyspie, to miasta atrakcje przed sobą masz wszystkie.

Nad tą panoramą napis wszystkim głosi, że MUZEUM 10

w swoje progi prosi.





Spójrz na ulicę, w dali kościół stoi,
idź teraz do niego niespiesznie, powoli.
Drogą tą przed laty procesje zmierzwały
i figury świętych stąd tu pozostały.

Rozglądaj się bacznie na prawo, na lewo,
róg z Kozią zobaczysz, podejść blisko niego.
Zrób teraz do fary ze dwadzieścia kroków
i poszukaj klucza, co wisi gdzieś z boku.

Z napisu nad nim spisz ostatnie słowo
i w dalszą wędrówkę wyruszaj na nowo.

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

3

Patrz teraz przed siebie, na farze postacie,
nad wejściem Ignacy w jezuitę szacie
depcze węża grzechu. Jest też symbol męstwa
– ptak rozwinął skrzydła – to orzeł zwycięzca.

Idź gdzie węża ogon kierunek Ci wskazuje,
w zaułki urocze za chwilę Cię skieruje.

Po lewej za kratą spójrz – dziedziniec zabytkowy,
na wprost wejścia, łukiem wiodą urokliwe schody.
Tu gimnazjum się mieściło, kuźnia charakterów,
w tych murach się uczyło wielu przyszłych bohaterów.

Idź dalej uliczką, ona na plac zaraz Cię skieruje,
w nowej odstonie pięknie się zaprezentuje.
Zaraz po lewej dwa koziołki bodą się rogami,
zrób sobie tu fotkę i podziel się marzeniami.
Możesz życzenia powiedzieć im na ucho,
choć z ich spełnieniem pewnie będzie krucho.

Teraz zagadka – trzeba poznać nazwę placu,
odczytasz ją szybko, nie tracąc już czasu.

Plac

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

4


Na samym środku wieża sięga do nieba,
miejsce dawnej kolegiaty pokazuje jak trzeba.
Jej fragmenty znajdziesz wokół pod szymbami,
osiem wieków historii znajdziesz pod stopami!

Odszukaj tam dzwon na pół rozkrojony,
z sercem, które upadło, gdy w wieżę biły gromy.
Jaki napis pod dzwonem? Przepisz go dokładnie,
a piąta literka do hasła nam wpadnie.

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

2

Teraz uwaga! Kluczowe masz zadanie,
przypomnij sobie, gdzie robiłeś dodawanie.

Ile strun miał instrument, na początku je liczyłeś, 
nim Stary Rynek na dobre dzisiaj opuściłeś.
Poszukaj budynku, co ilość strun ma w adresie,
tam na Ciebie skarb już czeka, jak wieść gminna niesie.

Grę zakończyłeś! Brawo! Gratuluję!
Teraz już tylko hasła Ci brakuje.
Przenieś litery zebrane na queście,
byś mógł wędrówkę zakończyć po mieście.
Wpisz je do krater u dołu dokładnie,
a hasło zabawy na pewno odgadniesz.

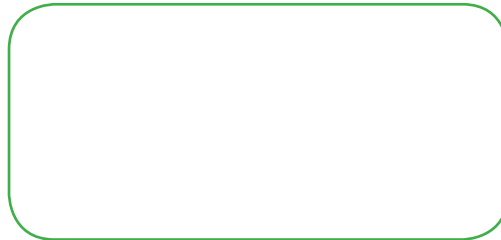
POZNAŃ –

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9

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

10 11 12 13 14



Miejsce na skarb

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



Region
Wielkopolska
...to warto zobaczyć

GDZIE TO JEST?

Wędrowcy docierają do Poznania, stolicy
Wielkopolski.

TEMATYKA

Wyprawa opowiada o dawnym Poznaniu, o jego
historii i mieszkańcach, a w czasie całej drogi
wędrowcom towarzyszy orzeł.

POCZĄTEK QUESTU

Opowieść rozpoczyna się na Starym Rynku.

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 po-
świadczaniem zakończenia wyprawy. W Księdze
Questowiczów, którą znajdziesz w skrzyni możesz
zostawić swój wpis i podzielić się z innymi uczest-
nikami wrażeniami z wycieczki.

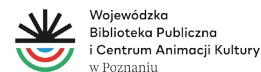
UWAGA!

Trasa quęsta prowadzi obok zamku królewskiego.
Jeśli będziesz miał ochotę zwiedzić ekspozycję,
musisz wykupić bilet wstępu.

Autor i opiekun wyprawy: Aleksandra Warczyńska
nr tel.: 61 66 40 865 (w godz. 8:00–15:00)
e-mail: turystyka@wbp.poznan.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:



Poznań 2024

Królewski Poznań



 40 min



Wielkopolskie
Questy®