



START

Dziś Łąd Cię wita turysto miły,
gdzie Warty wstęgi wśród pól powiły.
Tu szlak cysterski przebiega przez łąki
i sieci swoje plotą pająki

Byłeś w klasztorze co historią zachwyca,
jednak głód wiedzy ciekawość Twą podsyca.
Obecnie Ciebie salezjanie księdza Bosko witają,
w opactwie swym o każdy szczegół dbają.

Stojąc tu, przed furtą, już widzisz przed sobą
kościół – dziś parafialny i klasztor tuż obok.
Nad bramą do ogrodów napis widnieje,
kto tu gospodarzy – przeczytasz – mam nadzieję.

To
6 23

Z miejsca gdzie stoisz, rozejrzyj się uważnie,
kamienną tablicę zobaczysz niezbyt wyraźnie.

Maksymilian Tarejwo –
8

był i męczennikiem,
pomagał powstańcom, choć był zakonnikiem.
Ukrył się w klasztorze, lecz zdrady nie uniknął,
po jego straceniu wszystkim było przykro.

Spójrz na zabytkowy kościół, co pięknem Cię upaja,
jest pod wezwaniem NMP i św. Mikołaja.
Gdy wzrok uniesiesz, zatrzyma się na rzymskiej dacie,
„po naszymu” ją zapiszcie – wtedy ją poznacie.*

Zsumuj wszystkie cyfry z daty rozpoznanej,
wynik zapisz w kratki i powędruj dalej.

+ + + =
słownie
18 3 2 13

Ósma litera z dodawania wyniku,
będzie drugą w haśle i po krzyku.

* Klucz: I - 1, V - 5, X - 10, L - 50, C - 100, D - 500, M - 1000



Czas opuścić ten przytulny dziedziniec,
schodkami pod górę udaj się za chwilę.
Spójrz, na końcu chodnika, tyłem odwrócona,
stoi na cokole Matka Boska zamyślona.
To mogiła skromna, ważna niezmiernie,

25 styczniowych co walczyli
dzielnie.

Stań jeszcze przy bramie, poszukaj z każdej strony,
gdzie napis bardzo ważny został umieszczony.

Weź pierwszą literę wyrazu pierwszego,
16

to będzie pierwsza litera wyrazu trzeciego
hasła przez Ciebie rozwiązywanego.

Wyjdź bramą, zabieram Ciebie do innego świata,
w którym liczy się to, co pływa, skacze i lata.

Teraz drogą kamieniem polnym brukowaną,
dawniej
24 łbami zwaną.

Kieruj się w dół i zwróć uwagę na rzeźbę ciekawą,
to pomnik księdza Bosko otoczonego chwałą.

Przy nim chłopcy z obu stron stoją.

Policz ilu i zaspokój ciekawość swoją.
a

Dalej już przyrody piękno będzie podziwiane,
na końcu drogi starorzecze „Misywiem” nazywane.
Jaka geneza tego starorzecza? – zapytasz przejęty.
To dawny fragment meandrującej rzeki, co został odcięty.

Występuje tu roślinność szuwarowa,
gdzie trzcina i pałka szerokolistna się chowa.
Tu gniazdują perkozy, kaczki i łabędzie,
a i bez maleńkiego trzciniaaka się nie obędzie.

Spójrz w oddali dolina Warty się rozpościera,
cudownością kolorów aż dech zapiera.
Gdy łądolód się „cofał” lody się wytapiały,
wielkie rzeki do morza je odprowadzały.

Przez lat setki wyrzeźbiły ogromne doliny,
w których później nasze rzeki wody swoje wiły.
Jedna z nich przed Tobą, nazwana Pradolina
Warszawsko-Berlińską – wody Warty jej dnem płyną.

Teraz musisz zawrócić i iść tą samą drogą,
iglaste drzewa wrócić Ci pomogą.

Nazwane
17, policz idąc pewnie,

wynik zapisz szybciotka, bo przyda się zapewne.

Ilość drzew:
b

Już na końcu drogi jesteś przywódco ekipy,
skręć teraz w prawo i szukaj tablicy.

26
5 27 ona opisuje

i ścieżkę „Po suchym i mokrym Łądzie” prezentuje.

Teraz spójrz na druga tablicę i znajdź płaza ponownie,
co życie w wodzie spędza głównie,

to
12 19

co gruczoły ma jadowe,
a na brzuchu plamy jaskrawo-czerwone.

Teraz Tobie się przydadzą liczby wcześniej zapisane,
do kolejnej marszruty będą wykorzystane.

+ =
a b c

Tyle kroków postaw w swoją lewą stronę,
tam na betonowe schodki wejść Ci pomogą.
Dalej park Cię już wita w serdecznym poklonie,
odszukaj dąb po prawej z orłem w koronie.

Na tabliczce pod orłem napis przeczytaj,
szóstą literę z pierwszego wyrazu odczytaj.
11

W jedenaste miejsce w hasle zaraz wylądaj,
Ty zaś dalej ścieżką wśród drzew maszerujesz.

Park dworski do ewidencji zabytków wpisano,
za pomniki przyrody aż osiem drzew uznano.
Są dwa dęby i jesiony, oraz dwa piękne klony,
sosna czarna no i czarny orzech ocalony.

Teraz kieruj się prosto i na końcu ścieżki, krzywy
podwójny
7 rośnię, też pomnik, a żywy.

Idź w lewo i wśród drzew liściastych,
będziesz widział tylko jedno iglaste.
To sosna, ale nie zwyczajna,
jej nazwa jak węgiel z kopalni – czarna.

Obok drzewo powalone, leży i od lat próchnieje.
Czemu nikt nie sprząta tego, co się tutaj dzieje?
Ważną rolę ono spełnia jako dom gatunków wielu,
zanim poznasz kilka z nich mój przyjacielu.

W próchnie rozwój swój odbywa wiele stawonogów,
wśród nich chrząszczy, zaleszczotek i krocionogów.
Co za zielone pałacie? – spytasz zadumany,
to z mchów i wątrobowców są dywany.
Gdy już całkowicie rozkład materii będzie,
paprocie i leśne rośliny znajdziesz wszędzie.



Wróć do ścieżki, szukaj gdzie słupki co same nie urosły, Znajdź na nich drzewo – to wyniosły.

14 4

Teraz spójrz na dwór zabytkowy co w parku się skrywa, jego mury XIX-wieczne otaczają drzewa.

Żyd Nelken, dziedzicem tu zwany, przed wojną majątek miał tu usytuowany. Miał gorzelnię z młynem i pola uprawne, podczas II wojny wszystko przejęto bezprawnie. Potem była szkoła, przedszkole i świetlica, w końcu powstał Ośrodek co wszystkich zachwyca.

Przy drzwiach na prawo, ptak z czubem na głowie, należący do rzędu ptaków o nazwie siewkowe. Gniazda swe na ziemi zakłada, w którym wiosną cztery jaja składa.

Obydwoje rodziców jaja wysiadują, a młode, zagniazdownikami zwane, po wykłuciu biegają i na tacie uczują. To **CZAJKA** – jest w logo Parku Krajobrazowego, którego nazwę bez trudu znajdziesz kolego.

Z tabliczki z ptakiem najdłuższy wyraz przepisz poniżej szybko, już teraz!

9 20 15

Z wyrazu ostatniego czwarta litera

28

na sam koniec hasła siebie zabiera.

Rozejrzyj się wokół, idź do tablicy, co żółta się zdaje, tam pszczoła, która czy na pewno miód daje? Choć groźnie wygląda, agresywna nie jest wcale, brzuchem, a nie nogami zbiera nektar stale.

Do budowy gniazd glinę i piasek wykorzystuje, chętnie łodygi trzciny zamieszkuje.

Wiesz już jaka pszczoła na tablicy się chowa?

To

10 21 22

Spójrz obok, na drewnienka z otworami w środku. Tu miejsce gniazdowania owadów jest przy Ośrodku.

Wiosną dają popis, wesóło latają, pożyteczną pracę w przyrodzie wykonują. Z czerwonej tabliczki z ostatniego wyrazu,

pierwszą literę w początek hasła zapisz od razu.

1



Teraz już na prawo widać z boku dworku wejście, tu już skończy się wędrowka Twoja nareszcie. Szukaj skarbu tuż przy podjeździe z płytek, to będzie dla Ciebie miły nabytek.

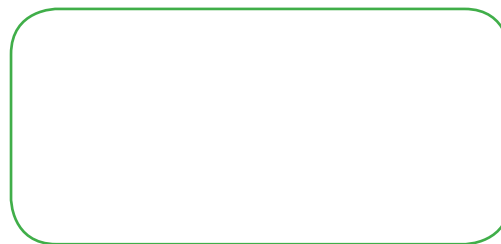
Hasło zanotuj, przystaw pieczątkę, będziesz miał miłą po queście pamiątkę. Schowaj ją do skrzyni, zostaw tak jak była, by innym questowiczom jeszcze służyła.

HASŁO:

1 2 3 4 5 6 7

8 9 10 11 12 13 14 15

16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28



Miejsce na skarb

Więcej questów znajdziesz na:

www.regionwielkopolska.pl

www.questy.org.pl



Region
Wielkopolska
...to warto zobaczyć



GDZIE TO JEST?

Ląd położony jest w woj. Wielkopolskim, w powiecie słupeckim nad Wartą, przy drodze krajowej 467, 15 km od autostrady A2, 30 km od Wrześni i 20 od Konina.



TEMATYKA

W czasie wyprawy uczestnik pozna przyrodnicze tajemnice mieszkańców Nadwarciańskiego Parku Krajobrazowego.



POCZĄTEK QUESTU

Trasa rozpoczyna się na dziedzińcu klasztoru pacysterskiego w Łądzie od strony zachodniej.



NA CZYM TO POLEGA?

W czasie wędrowki będziesz rozwiązywał zadania i zagadki, które doprowadzą Cię do miejsca, w którym została ukryta skrzynia skarbów z pieczęcią. Odcisk pieczęci na ulotce jest poświadczaniem zakończenia wyprawy. W Księdze Questowiczów, którą znajdziesz w skrzyni, możesz zostawić swój wpis i podzielić się z innymi uczestnikami wrażeniami z wycieczki.

Tekst: Marzena Cieślewicz, Katarzyna Jasińska, Agnieszka Kaźmierska

Mapa: Agnieszka Kaźmierska

Opracowanie: Marzena Cieślewicz, Katarzyna Jasińska, Agnieszka Kaźmierska, Ewa Borowska

Zdjęcie: Jerzy Orchowski

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 Odnaka 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



Zespół Parków
Krajobrazowych
Województwa Wielkopolskiego



Nadwarciański
Park Krajobrazowy



questy®
WYPRAWY ODKRYWCÓW

Łąd nad Wartą
2024

Z czajką po nadwarciańskim ŁĄDZIE



50 min



Wielkopolskie
Questy®