



START

Startujesz w Szamorzewie przy wiejskiej świetlicy, gdzie toczy się życie mieszkańców z okolicy. Obejrzyj sobie dokładnie budynek ten, bo mural historię opowie Ci daleką hen.

Bowiem Szamorzewo to wieś taka, która ma swojego bliźniaka. Choć historia okrutnie ich rozdzieliła, wspólnie korzenie im zostawiła.

Historię miejscowości poznasz z małej tabliczki, przeczytaj ją nim wyruszymy w zaułki i uliczki. Jakie imiona mieli legendarni założyciele, o których prócz imion brzmienia wiemy niewiele.

i

12 17

Gdzie chłopak z żółtą koszulką wzrok kieruje, tam idź i szukaj urządzenia co wodę pompuje. Cyfry, które znajdziesz na pompie kurpusie, przemnoż przez siebie, nie wyjdź na minusie ;)

wynik zapisz obok literkami

15

Zaraz za świetlicą drogą w lewo pod górę się wspinaj, miń płot betonowy i odpoczywaj. Zobaczysz dawną szkołę, co po pruskiej stronie była, tu działwa pisać i czytać po niemiecku się uczyła.

Najpierw leć prosto do skrzyżowania, tu na lewo Twoja droga się skłania. Jedź tak dalek aż do rozwidlenia gdzie w oddali po lewej dworek masz do zobaczenia. To majątku była kiedyś stolica, a teraz to zapomniana okolica.

Skup się mocno – droga zawraca i się zmienia, cofnij się do poprzedniego rozwidlenia. Tu znowu w lewo i za chwilę w prawo na starą drogę brukowaną, jedź tak długo, aż wjedziesz na drogę wyasfaltowaną.

Na niej skręć w lewo i długo jedź tak, aż po lewej gruntowa droga poprowadzi w pół świat. Gdy zobaczysz mostek nad strugą przerzucony, miniesz go i skręcisz zaraz w lewą stronę.

Jedź teraz swobodnie, rozkoszując się naturą, aż zobaczysz kapliczkę z Paniąki figurą. Ile lilijek na sztachetach metalowych? Pierwszą cyfrę z wyniku zapisz do krater kwadratowych.

1 4

Na górze obok kapliczki, za domem są małe źródelka, radość dla gospodarzy była z nich wielka. Rurociągiem do budynku woda sama spływała, życie gospodarzom bardzo ułatwiała.

Numer domu odszukaj i zapisz poniżej, zadanie wykonaj, skarb będziesz bliżej

+ 1 =

a b

Jedź dalej aż trafisz na dwa sklepy* stare, (*to po naszymu piwniczki ziemią zasypane). Gdy lodówek nie było i elektryfikacji, żywność tam chowano, by nie było fermentacji.

Dwa imiona tam znajdziesz w betonie zapisane, zaraz do hasła będą Ci dodane.

i

3 13 11

Na końcu szutrowej drogi wykonaj skręt w prawo i do skrzyżowania jadąc rozkoszuj się zabawą. Przy skrzyżowaniu niewielki wzgórek, tutaj zqb czasu pokazał drapieżny pazurek. Wiatrak stał drewniany, powaliła go wichura, pozostała po nim tylko desek góra.

Jak wyglądał wiatraczyna, mocno już zniszczony? Masz go na zdjęciu, gdy odwrócisz ulotki tej strony.

Rusz dalej prosto, wiatrak zostaw po lewej, miń zagajnik i laszek pełen młodych drzewek. Gdzieś po prawej zarośnięty stawek pozostawisz i obok domku ceglanego nogi swe postawisz.

Domek dziś pusty, czerwony, ceglany, dla ubogich ludzi przez sąsiadów zbudowany. Bo kiedyś była solidarność ludzi taka, że wieś postawiła domek dla swego rodaka.

Dalej prosto Twoja droga wiedzie do miejsca, gdzie dwa razy się zgina i w inny świat jedzie. W tym miejscu granica dwóch zaborów przebiegała, również wieś naszą na pół przedzielała.

Niepozorny rów zarośnięty krzakami, to właśnie była granica pomiędzy wioskami. Jedną z najdłuższych w Europie granica tu przebiegała, ponad tysiąc kilometrów długości miała.

Ponad sto lat podziału, to czas nie mały, choć granicy nie ma, zwyczajnie zostały.

Po pruskiej stronie dostatniej się żyło, wielu chłopów się tu bogaciło.

Nosili się z pańska, w butach chodzili, tego im po drugiej stronie zazdrościli. Pruskich chłopów nazywali bażantami, tych na wschodzie za to bosymi Antkami.

Tu właśnie zmieniasz miejscowości wjeżdżasz do Samarzewa w gości. To właśnie jest nasza wieś bliźniacza, gdzie widok na Wrześnicę ładny się roztacza.

Teraz jedź do końca prosto i zaraz w lewo Cię kieruje, a tam po chwili polna droga, w prawo Cię skieruje. Jeśli para jest deszczowa, droga długa i błotnista, może być nieprzejezdna kiedy para dżdżysta.

Droga długa, więc jedź nią cierpliwie, rozglądaj się spokojnie po rolniczej niwie. Na końcu drogi uważaj na bezpieczeństwo, bo po asfalcie czasem samochodów szaleństwo.

Asfalem jedź w lewo, ledwie metrów kilka, i zaraz w prawo znajdź drogę! To przecież nie szpilka! Z górki zjedź ostrożnie na wprost gdzie drzewa, tam w prawo jedź śmiało, nad rzeką ptak ci zaśpiewa.

Jedź ostrożnie drogą co wije się jak rzeka i zerkaj w prawo, tam jest górką niedaleka. Kilka drzewek tam rośnie, dęby niepozorne, grodzisko średniowieczne pomieścić się zdolne. Gdy ścieżka zakręca, 90 stopni! Uwaga! Potrzebna tu będzie nie lada rozważa.

Gdy łąka skoszona, słupek z ziemi wystający, niech ogarnie szybko wzrok Twój tu błędzący. To słup graniczny! Niewiele dzisiaj ponad grunt wystaje, lecz pamięta on dawne, graniczne obyczaje! Przed laty grunt podniesiono, ziemią zasypano, o słupie granicznym prawie zapomniano.

W tym miejscu gdzie nie sięgał wzrok niepożądany, mieszkańcy realizowali przemysłowe plany. Znali wąskie ścieżki i terenu tajemnicę, wiedzieli gdzie przekroczyć dyskretnie granicę.

Płody rolne i zwierzęta na pruską stronę wędrowały, narzędzia mechaniczne w drugą stronę powracały.

Kawałeczek dalej do Warty rzeczka Wrześnica uchodzi, niejeden wędkarz kij tu w wodzie chłodzi. Trzymaj się drogi, w dole rzeczka płynię, choć droga wyboista, nie bój się, nie zginiesz!

Miń zabudowania, tu przez rzekę bród przechodzi, korzystali zeń niegdyś i starzy i młodzi. Jedź prosto, miniesz drogę asfaltową, skierujesz się gdzie drzewo z rozłożystą koroną. Strzałka „Samarzewo” kierunek Ci nadaje,

krętą drogą do domu nr Cię zaraz dostaje.

b a

Tu mały skansen był urządzony, stary sprzęt rolniczy na pokaz miał wystawiony. Trzy numery dalej niepozorny budynek, przy nim również możesz zatrzymać się chwilę.

W nim rosyjska szkoła niegdyś się mieściła, w wolnej Polsce jeszcze działwa się uczyła. Jakże inny to budynek od szkoły z pruskiej strony, widziałeś go dzisiaj, gdyż był jeszcze niestrudzony.

Jadąc przez wioskę zerkaj w tył przez ramię, gdy za świetlicą na chwilę Cię postawię. Tam na muralu ludziki coś trzymają w dłoniach, zbliżając się do siebie, wędrując po błoniach.

To do siebie nawzajem wyciągają,

19

do życia w przyjaźni wszystkich zachęcają.

Za chwilę strzałkę zobaczysz z nazwą miejscowości, zapisz ją szybko i nabierz prędkości.

16

Dalej Twoja droga do kościoła wiedzie, to młoda budowla gdzie pod górkę się jedzie. Kiedyś kościółek był tu stary, drewniany, lecz sponął od świecy. Ten jest murowany.

Nim wjedziesz na górę, stań na placu pod krzyżem, by znaleźć odpowiedź, podejdź jak najbliżej. Pierwszy krzyż w tym miejscu zniszczyły wiatry, słoty, by go ochronić przeniesiono go do szklanej gabloty. Łaski tu doznał

7 8

gdy spotkało go cudowne uzdrowienie ręki.

Stary krzyż na ścianie świątyni umieszczono, a w miejsce starego, ten tutaj postawiono. Wejź na teren kościoła, a bramę mijając, zapisz z daty miesiąc się nie ociągając.

2

Rok też zapisz w kratki, nie pomył się bratku, byś za chwilę do skarbu mógł dojechać gładko.

c d

Teraz przy kościele znajdź tablicę pamiątkową, gdzie upamiętniono postać wyjątkową. Trzecią linijkę przepisz co do joty, nie ociągaj się, weź się do roboty!

5 14

Tu już koniec spaceru, wracaj na szlak rowerowy, jeszcze tylko do kapliczki, do zagadki bądź gotowy.

Do kapliczki jeszcze podejdź, stoi do Ciebie plecami, u dołu na tabliczce znaczone napisami.

przed laty

10 18

przodkowie zbudowali, na różnych uroczystościach tu się spotykali.

Dość już! Czas ruszać w drogę, prosto przed siebie, aż do mostku nad rzeczką droga Cię zawiedzie.

Na rzece granica pozostała,

9 6

o fakcie tym tablica niebieska Cię poinformowała.

Na skrzyżowaniu dróg wielu, dawna zaborów granica, a dzisiaj już tylko piękna okolica.

Jedź tam, gdzie drzewa rosną w skupisku, aż znajdziesz się przy dużym rozlewisku. Tu wodę zebrano, ryby wpuszczono, a nawet plażę na wakacje czasem urządzono.

Gdy prosto skoczysz, tam droga Twa prowadzi, przy starej figurze zatrzymać się nie zawadzi. To św. Józef strzeże tych co ciężko pracują i drogą codziennie do pracy podróżują.

Wojnę przeleżał Józef na cmentarzu zakopany, litościwą ręką przed zniszczeniem zachowany.

Jeśliś wysoki lub podnieść Cię kto da radę, choć trochę bokiem, to za płot rzuć szybko okiem. Tam drugi Szamarzewo pałac się chowa. Choć czasem nazywano go dworem Borkowa.

Do „ptasiej” miejscowości stąd strzałka kieruje, w tę właśnie stronę dalej pedałujesz.

Jedź dalej jak główna droga prowadzi, tu możesz jechać szybko, to Ci nie zawadzi. Na skrzyżowaniu przy krzyżu budynek z cegły czerwony, dawno temu przez Prusaków został postawiony.

Strażnica tu była, żołnierze pilnowali, by ludzie granicy ukradkiem nie przekraczali.

Nie tylko na handel produkty przemycano, również polską prasę nielegalnie kolportowano. Brały w tym udział również dzielne kobiety, pod spódnicami przewożące pieniądze i pistolety.

Zostaw strażnicę po swej lewej stronie, a kierownicę niech chwycą zmęczone już dłonie. Ostatnia prosta przed Tobą, gra mierza do końca, jedź czy chmura nad Tobą, czyś w promieniach słońca.

Działanie współfinansowane ze środków Europejskiego Funduszu Rolnego na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich. Europa inwestująca w obszary wiejskie w ramach poddziałania 19.3 „Przygotowanie i realizacja działań w zakresie współpracy z lokalną grupą działania” objętego Programem Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2014-2020.

Wydruk questu zrealizowany przez LGD „Z Nami Warto” w ramach projektu współpracy pn. „Sieć edukacyjnych gier terenowych i szlaków geocachingowych”.



www.regionwielkopolska.pl

Budynek numer jest teraz Twym celem,
d c

stań przy nim spokojnie, zaparkuj rowerem. Wokół się rozejrzyj, skarb znajdziesz na pewno. Wykonany z materiału, który zwie się drewno.

Teraz Ci powiem powoli dosadnie jak szyfr do skarbu do łapek Ci wpadnie. Poszukaj w notatkach cztery cyfry szczęśliwe to szyfr jest do zamka – wprowadź to uczciwie

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
a	b	c	d

Gdy wolna Polska już w końcu nastała, granica nadal się tu utrzymała. Wsi nie połączono, podział do dziś mamy, choć tak podobnie się nazywamy.

Dwa powiaty, dwie gminy i różne parafie innych podziałów wymienić nie potrafię. To jednak ważne, że jesteśmy sąsiadami i dobrymi przyjaciółmi ponad granicami.

<input type="text"/>	()	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
11	12	13	14	15	16	17	18	19	

Miejsce na skarb

Pamiętaj o dodaniu questów do grona ukończonych w aplikacji Questy Wyprawy Odkrywców lub na www.Questy.org.pl.
Wersja mobilna questu: Fundacja Calamita



Android



iOS

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



Region
Wielkopolska
...to warto zobaczyć

GDZIE TO JEST?

Szamarzewo – wieś w województwie wielkopolskim, w powiecie wrzesińskim, w gminie Kołaczkowo.

Uwaga! Trasa może być nieprzejezdna po długich i intensywnych opadach oraz w okresach, kiedy wylewa rzeka Warta. Przed wyruszeniem na trasę warto zapytać o dostępność trasy opiekuna questa.

TEMATYKA

Quest opowiada o historii wsi, która została podzielona granicą w 1817 r. Na trasie uczestnik poznaje miejsca, które są niemymi świadkami tamtych czasów.

POCZĄTEK WYPRAWY

Przy świetlicy wiejskiej w Szamarzewie.

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 poświadczeniem zakończenia wyprawy. W Księdze Questowiczów, którą znajdziesz w skrzyni, możesz zostawić swój wpis i podzielić się z innymi uczestnikami wrażeniami z wycieczki.

Autorzy Questu: mieszkańcy Szamarzewa i Szamarzewa, Stowarzyszenie Mieszkańców Kołaczkowa REYMONT

Opiekun wyprawy: GOK Kołaczkowo, tel. 509 243 577

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

Na zdobywców Wielkopolskich Questów czeka Odnaka Krajoznawcza PTTK „Wielkopolskie Questy – Odnaka Odkrywców Tajemnic” – szczegóły na www.regionwielkopolska.pl, oraz krajowe odznaki „Questy – Wyprawy Odkrywców” – szczegóły na www.Questy.org.pl.

PARTNERZY:



Wojewódzka
Biblioteka Publiczna
i Centrum Animacji Kultury
w Poznaniu



WIELKOPOLSKA



INSTYTUCJA KULTURY
SAMORZĄDU
WOJEWÓDZTWA
WIELKOPOLSKIEGO



Gmina
Kołaczkowo



questy®
WYPRAWY ODKRYWCÓW

Szamarzewo 2023

S(z)amarzewo Niewidzialna granica



🕒 3,5 godz.



Wielkopolskie
Questy®