Dziś Ląd 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,
co się tu dziś mieści – przeczytasz – mam nadzieję.

Już wiesz co się mieści w tym „Lendzie”?
To [ ] duchowne,
6 23
i wszystko w tym względzie.

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 naszemu” 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.

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,
[ ] stycznowych co walczyli
25 dzielnie.
Stań jeszcze przy bramie, poszukaj z każdej strony,
gdzie napis bardzo ważny został umieszczony.

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

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 [ ] łbami zwaną.
24
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 trzciniaka się nie obędzie.

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

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

Teraz musisz zawrócić i iść tą samą drogą,
iglaste drzewa wrócić Ci pomogą.
Nazwane [ ], policz idąc pewnie,
17
wynik zapisz szybciutko, bo przyda się zapewne.
Ilość drzew: [ ]
b

Już na końcu drogi jesteś przywódco ekipy,
skręć teraz w prawo i szukaj tablicy.
Mnisi na niej widnieją i bocian biały lata,
Ty spójrz na płaza, co przylgi posiada.

Ciało jego niewielkie, a głos ma nie od parady,
to [ ] [ ],
26 5 27
co zjada głównie owady.

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 pomogę.
Dalej park Cię już wita w serdecznym pokłonie,
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 haśle zaraz wyląduje,
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 [ ] rośnie, też pomnik, a żywy.
7

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,
zaraz poznasz kilka z nich mój przyjacielu.

W próchnie rozwój swój odbywa wiele stawonogów,
wśród nich chrząszczy, zaleszczotek i krocionogów.

Co za zielone połacie? – spytasz zadumany,
to z mchów i wątrobowców są dywany.
Gdy już całkowity 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 usytułowany.
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 wykluciu biegają i na łące ucztują.
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 drewienka z otworami w środku.
Tu miejsce gniazdowania owadów jest przy Ośrodku.

Wiosną dają popis, wesoło latają,
pożyteczną pracę w przyrodzie wykonają.
Z czerwonej tabliczki z ostatniego wyrazu,
pierwszą literę na początek hasła zapisz od razu. [ ]
1

Teraz już na prawo widać z boku dworku wejście,
tu już skończy się wędrówka 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.com.pl
www.questing.pl

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

Region Wielkopolska ...to warto zobaczyć

www.regionwielkopolska.pl

## 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 Września i 20 od Konina.

## Początek questu:

Trasa rozpoczyna się na dziedzińcu klasztoru pocysterskiego w Lądzie od strony zachodniej.

## Tematyka

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

## Na czym polega zabawa?

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 do skrzyni skarbów dla innych uczestników zabawy.

## Czas przejścia: ok. **50** minut

**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

Partnerzy:

WOJEWÓDZKA BIBLIOTEKA PUBLICZNA I CENTRUM ANIMACJI KULTURY W POZNANIU

INSTYTUCJA KULTURY SAMORZĄDU WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO

PARK KRAJOBRAZOWY WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO 1999

NADWARCIAŃSKI PARK KRAJOBRAZOWY 1995

Ląd nad Wartą 2018

# Wielkopolskie Questy®

# Z czajką po nadwarciańskim LĄDZIE