



START

Witaj w Pleszewie dzielny cyklisto, ruszamy w podróż niezbyt oczywistą. Wioski, kapliczki, tragiczne historie, o wszystkim Tobie za chwilę wspomnę.

Jesteś na dworcu, dawnym kolejowym, po dużym remoncie wygląda jak nowy. Biblioteka dostała go w swe posiadanie, Magia Kultury zaczęła działania!

Spójrz na tory kolejowe, widzisz coś dziwnego? Niektóre trzy szyny mają! Zapytasz – dlaczego? Gdy kolej budowano z Kłuczborka do Poznania, potrzebne były stacje dla ludzi przesiadania.

Miała powstać stacja i tutaj w mieście Pleszewie, Lecz nie chciał tego von Jouanne – miał tu bowiem ziemię. Zwiertzył interes na transporcie konnym do miasta. Chciał wozić podróżnych z Kowalewa i basta!

Powstała więc stacja Pleszew w Kowalewie, zdziwi się kto wysiadzie, a o tym nie wie. Gdy jednak podróże końmi stały się męczące, wąskotorówki ruszyły, ludzi do miasta wożące.

Pleszew Miasto – taką stację zbudowano, wąskotorową ciuchcią tutaj docierano. By kolej normalna mogła też tu wjechać, dołożono tor trzeci – to była uciecha! Jeden tor wspólny, po jednym z wąskiej i szerokiej, a na ten cud techniki gapili się mieszkańcy z okien.

Zostaw już dworzec, dość tych opowieści, za chwilę historie pełne nowych treści. Jedź wzdłuż torów, miej je po swej lewej stronie, przejdź na ich drugą stronę, gdzie chodnika koniec.

Ruszaj śmiało, wzdłuż ulicy, aż do ronda z głazem, na nim w prawo, tam bezpiecznie pojedziemy razem. Miniesz gmach o dziwnym kształcie, to jest pałac von Jouanne'a tego, który nie chciał aby do Pleszewa mogła jeździć bana.*

*pociąg w gwarze wielkopolskiej

Pierwsze duże skrzyżowanie, na nim skreślisz w lewo i za chwilę szosą z miasta wyjedziesz na pewno. Potem przeciąć musisz ruchliwą „jedenastkę”. Ostrożnie, bo ruchem przypomina autostrady namiastkę.

Tu już droga boczna, tu jesteś bezpieczny, krajobraz przed Tobą roztacza się bajeczny. W pierwszej miejscowości stań przy krzyżu na placu, widzisz tu budowlę z kamienia wielkości pałacu.

Na krzyżu tabliczka, daty na niej zapisane, za chwilę działania matematyczne będzie wykonane. W pierwsze pole ilość dat, ilość zwierzątek w drugą kratkę, cyfry z trzeciej daty przemnoż i rozwiązana masz zagadkę.

$$\begin{array}{|c|c|c|} \hline \square & \square & \square \\ \hline a & b & c \\ \hline \end{array}$$

Nieopodal plac zabaw i siłownia na powietrzu, możesz chwilę tu odpocząć miło i bez stresu. Jeśli jednak jesteś gotowy, to pedałuj dalej, gdy konie się pasą, proszę nie szalej.

Gdzie płotu koniec, bramki w biało-czerwone pasy, to znak, aby zmienić kierunek swej trasy. Skreć tu w połą drogę, spójrz na widok miły, jaki obiekt przed sobą. Twe oczy zobaczyły?

$$\begin{array}{|c|c|c|c|c|c|} \hline \square & \square & \square & \square & \square & \square \\ \hline 12 & & & & & 8 \\ \hline \end{array}$$

Droga spokojna między polami wiedzie Cię beztrasko, przyjrzyj się za chwilę urokliwym wioskom. Spozza linii horyzontu wieże wyrastają, kolejowa i kościelna – różne funkcje mają.

Przejazd kolejowy – pociąg mknie tu do Poznania, ostrożności nigdy za wiele w Twoich zadaniach. Za przejazdem droga skręca. Ty się głównej trzymaj, gdzie wiatrak wysoki, z prawej strony go mijaj.

Stań na rozdrożu, przy głazie nieco zarośniętym, bacz by punkt ten nie został przez Cię pominięty.

Nieopodal drogi, w polu z wieżyczką wzniesienie, to wieża triangulacyjna – geodetów odniesienie. Nim nastąpiła era pomiarów z satelitą, do mierzenia wysokości służyły teodolity.

Dzięki nim na mapach poziomicie rysowano, i punkty wysokościowe na nich zaznaczano. Dziś wież takich już nie ma, zostało ich parę, dość tej opowieści, Ty pedałuj dalej.

Na kolejnym skrzyżowaniu w prawo, tuż koło cmentarza, nadzieję tu leżących figura przy wejściu wyraża.

figura $\begin{array}{|c|c|c|c|c|c|c|c|} \hline \square & \square & \square & \square & \square & \square & \square & \square \\ \hline 17 \\ \hline \end{array}$

Kolejne skrzyżowanie, stań – masz tu zadanie, nazw ulic to krocie – spoglądaj na nie. Jedna z nich się powtarza na słupku i na murze, przystanki mają nieco krzewy małe i duże

ulica $\begin{array}{|c|c|c|c|c|c|c|} \hline \square & \square & \text{Ś} & \square & \square & \square & \square \\ \hline 5 \\ \hline \end{array}$

Gdy zagadka rozwiązana ruszaj na wprost śmiało, na drodze gruntowej wyboi będzie niemało. Asfalt po chwili, przy krzyżu skreć w lewo, widoku nie przystoń Ci przydrożne drzewo.

Na horyzoncie już widać ogromne szklane domy, nawet Żeromski byłby tu zdziwiony. Wszak okolice Pleszewa – tutaj jest to norma, że wielu rolników zajmuje się hodowlą, przepraszam uprawę, rzecz by należała, bo szklarni w okolicy jest tu niemało. Jaką powierzchnię zajmują szklarnie w okolicy? Niech liczbę przenesie – kto umysł dobrze ćwiczy!

$$\begin{array}{|c|c|c|} \hline \square & \square & \square \\ \hline a & b & c \\ \hline \end{array} \text{ hektarów}$$

Pomidor najlepiej rolnicy tu uprawiają, odbiorcy z Europy produkt ten zamawiają. Odmianę własną nawet wyhodowali, pomidorem pleszewskim – ładnie ją nazwali.

W Księdze Rekordów też je zapisano, gdy w 2003 r. w Pleszewie sałatkę przyrządzano. Produkty do tego prawie 1,5 tony ważyły, w ogromnej misie na rynku się zmieściły.

Po drodze pasy drzew w polu rosną, pięknie zakwitają i latem i wiosną. Zadrzewienia śródpolne choć z Turwi są znane, gdzie przez gen. Chłapowskiego były nasadzone, w dziewiętnastym wieku też tutaj trafiły, przeczytaj jakie funkcje w polu pełniły.

Odpowiedź znajdziesz na informacyjnej tablicy, co stoi przy nasadzeniach po lewej stronie ulicy. Podnoszą

$$\begin{array}{|c|c|c|c|c|c|c|c|} \hline \square & \square & \square & \square & \square & \square & \square & \square \\ \hline 3 & & & & & & & 13 \\ \hline \end{array}$$

Kolejna miejscowość na naszym rowerowym szlaku, choć pewnie zmęczony już jesteś, drogi nieboraku. Przy kamiennej stodole, co obraca się w ruinę, stań, odpocznij, o tragedii pomówimy tu chwilę.

Sprawa ta przed laty Polską wstrząsnęła, gdy ciężarna kobieta od kuli tu zginęła. Pieniądze wieziono na wypłaty do Dobrzycy, wiedzieli o tym wszyscy w okolicy.

Zasadzkę zrobili tu ludzie bez sumienia, zabili wszystkich, pozbawili mienia.

Sprawców ujęto, w Kaliszu osądzono, głównego winowajcę za to stracono. A zdarzenie to reżyser Bareja Stanisław w „Dotknięciu nocy” filmowo opisał.

Zanim odjedziesz masz jeszcze zadanie, policz od ulicy pasy „dziurkowane”. Potem pomnóż przez liczbę dziurek w jednym rzędzie, wynik słownie zapisany do hasła zaraz będzie.

$$\begin{array}{|c|} \hline \square \\ \hline 7 \\ \hline \end{array} \times \begin{array}{|c|} \hline \square \\ \hline 2 \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|c|c|c|c|c|c|c|c|c|} \hline \square & \square & \square & \square & \square & \square & \square & \square & \square & \square & \square \\ \hline \end{array} \text{ (słownie)}$$

Jedź dalej, zobacz, poboczne szersze się zdaje, to dawny nasyp wąskotorówki tutaj pozostaje. We wsi za chwilę mur otacza park pałacowy, na teren jego nie wejdziesz, choć jest zabytkowy.

W tym miejscu wjedź na ścieżkę rowerową, za chwilę na mostku, masz zagadkę nową. Rzadko się zdarza, to wręcz niespotykane, by aż trzy mosty przez rzeczkę były razem przerzucane.

Dla Ciebie najważniejszy – tu możesz w spokoju, pionowe słupki kładki zliczyć bez trudu i znoju. Po jednej stronie jest

$$\begin{array}{|c|c|c|c|c|c|c|c|c|c|} \hline \square & \square & \square & \square & \square & \square & \square & \square & \square & \square \\ \hline 20 & & & & & & & & & 11 \\ \hline \end{array} \text{ słupków.}$$

Jedź dalej, niespiesznie i bardzo uważnie, bo w prawo za chwilę skreślisz wyraźnie. Drogowskaz z nazwą miesiąca w prawo Cię kieruje, i drugi mniejszy „góry” obiecuje.

Kościółek we wsi teraz Twym celem, gdy staniesz przy nim, zaparkuj rowerem. To sanktuarium, tu od dawna ludzie łaski wypraszają, od wieków z pielgrzymkami do Matki przybywają.

Z tablicy przy płocie odczytaj jakie zadanie po wizytacji kanonicznej czekało na księdza wykonanie.

$$\begin{array}{|c|c|c|c|c|c|c|c|c|c|} \hline \square & \square & \square & \square & \square & \square & \square & \square & \square & \square \\ \hline 1 & & & & & & & & & 16 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|c|c|c|c|} \hline \square & \square & \square & \square & \square \\ \hline 4 \\ \hline \end{array}$$

ŁASK I CUDÓW

Gdy cisza wokół i czas Cię nie woła, wejdź do kruchty i przeczytaj historię kościoła. Potem wróć, gdzie przy kościele były dróg rozstaje, tam odnoga z „górką” Twym celem się staje.

Tu widoki na dolinę, gdzie Lutynia kluczy wśród zieleni, Ty się drogi głównej trzymaj, nawet gdy kierunek zmienisz. Gdy tablicę ujrzyś z nazwą w poprzek przekreśloną, i z fryzurą ostrej barwy dobrze skojarzoną,

tam uważaj, chwilę wcześniej jedź bardzo powoli, strzałka z „górką” ostro w lewo skreślic Ci pozwoli. Niech Cię nie zmyli widok ścieżki z kamieniami, śmiało idź do skwerku, otoczonego brzożami.

Głaz ogromny, narzutowy, lądolód tu zostawił, lecz legenda mówi o tym, że ktoś złe życie prowadził.

W jakie święto karczma z gośćmi w głaz się zamieniła i na wieki ucztujących w swoim wnętrzu skryła?

