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 działanie!

Spójrz na tory kolejowe, widzisz coś dziwnego?
Niektóre trzy szyny mają! Zapytasz – dlaczego?
Gdy kolej budowano z Kluczborka 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.
Zwietrzył interes na transporcie konnym do miasta.
Chciał wozić podróżnych z Kowalewa i basta!

Powstała więc stacja Pleszew w Kowalewie,
zdziwi się kto wysiądzie, 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.*

Pierwsze duże skrzyżowanie, na nim skręcisz 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 działanie matematyczne będzie wykonane.
W pierwsze pole ilość dat, ilość dziewiątek w drugą kratkę,
cyfry z trzeciej daty przemnóż i rozwiązaną masz zagadkę.

[ ][ ][ ]
a b c

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.
Skręć tu w polną drogę, spójrz na widok miły,
jaki obiekt przed sobą, Twe oczy zobaczyły?

[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
12 8

Droga spokojna między polami wiedzie Cię beztrosko,
przyjrzysz się za chwilę urokliwym wioskom.
Spoza 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 nastała era pomiarów z satelity,
do mierzenia wysokości służyły teodolity.

Dzięki nim na mapach poziomice 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 [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
17

*pociąg w gwarze wielkopolskiej

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

ulica [ ][ ][Ś][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
5

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

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

[ ][ ][ ] hektarów
a b c

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 nasadzane,
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

[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
3 13

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.

[ ] × [ ] = [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] (*słownie*)
7 2

Jedź dalej, zobacz, pobocze 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 najwęższy – tu możesz w spokoju,
pionowe słupki kładki zliczyć bez trudu i znoju.
Po jednej stronie jest

[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] słupków.
20 11

Jedź dalej, niespiesznie i bardzo uważnie,
bo w prawo za chwilę skręcisz 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.

[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ][ ][ ]
1 16 4

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 „górą" Twym celem się staje.

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

tam uważaj, chwilę wcześniej jedź bardzo powoli,
strzałka z „górą" ostro w lewo skręcić Ci pozwoli.

Niech Cię nie zmyli widok ścieżki z kamieniami,
śmiało idź do skwerku, otoczonego brzozami.

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?

W święto [ ][ ][ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ][ ]
19 10

Gdy odpoczniesz i zakręcisz pedał lewym butem,
wsiądź na rower, dwa wiatraki Twoim azymutem.

Przy samotnym drzewie w polu zakręć ostro w prawo,
a po chwili asfalt dobry, tam pedałuj żwawo.

Kiedy droga się rozchodzi, Ty pojedziesz w prawo,
aż dopóki drogowskazy mamić będą Cię zabawą.
Trzy tablice, trzy kierunki, w którą jechać stronę?
Nazwa z „dziełem" krawca na pewno Ci pomoże.

Do naszego powiatu za chwilę wrócimy,
za kilka kilometrów znów się usłyszymy.
Na rozdrożu kapliczka z Józefem będzie zagadką,
z rozwiązaniem na pewno pójdzie Tobie gładko.

Jedź w tą stronę, którą Józef wzrokiem sugeruje,
Tam wśród drzew po prawej stronie rower zatrzymujesz.
W dawnym dworku, sala wiejska, przy drzwiach informacja,
są tam gwiazdy, cztery [ ][ ][ ][ ][ ] i czyja to dotacja.
9

Ruszaj dalej, wieże widać, kościelna Twym celem,
pilnuj drogi, chociaż kluczy i zakrętów wiele.
Przy kościele odstaw rower, stojaki zapraszają,
zagadkę w mig rozwiążesz – one poczekają.

Obejdź teren dookoła, parking również mijasz,
tam przy wejściu są rzeźby, stań – to będzie chwila!
Z jednej Florian gasi pożar,
[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] z drugiej strony,
15
miej go zawsze za patrona, gdy korzystasz z drogi.

Nim dosiądziesz za chwilę Twojego „rumaka"
zagadkę rozwiążesz – jest nie byle jaka.
Drogowskazy przy kościele stoją na krzyżówce.
Który wybrać? Daj pomyśleć Twojej mądrej główce!

Z nazwy druga, trzecia i siódma litera,
groźnego zwierza w sobie zawiera. [ ][ ][ ]
14

Miasto z tym zwierzem, będzie Twoim celem,
przy krzyżu przed torami odpoczniesz niewiele.
Jeszcze nie tak dawno był na nim Ukrzyżowany,
przez Pawła Brylińskiego pięknie wykonany.

Poszukaj o jego dziełach informacji w Internecie,
być może jego szlakiem na wycieczkę pojedziecie.
Dzieła jego unikalne, wiele ich już nie ma,
te co pozostały, warte zobaczenia.

Stąd ścieżka rowerowa do mety wprost Cię wiedzie,
na rondzie z głazem w lewo, a się nie zawiedziesz.
Do punktu wyjścia wróciłeś, lecz to jeszcze nie finał,
na wprost wejścia głównego, kroki będziesz zaczynał.
Zwrot w prawo i odlicz ich 14 dokładnie,
a w murze [ ][ ][ ][ ][ ] pokaże Ci się ładnie.
18 6

Obok po prawej zrób trzy kroki jeszcze,
w przyziemiu latarni, skarb czeka Cię wreszcie.
Zajrzyj tam dyskretnie, pieczęć przybij i schowaj,
by kolejny zdobywca mógł również questować!

Kod do otwarcia kłódki:
Ilość pasów dziurkowanych, ilość dziurek w rzędzie,
ilość słupków na kładce potrzebna Ci będzie.
Cztery cyfry na szyfr tajemny się składają,
kłódkę ze skarbem dla Ciebie otwierają. [ ][ ][ ][ ]

[ ][ ][ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ][ ]
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

[ ] [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
12 13 14 15 16 17 18 19 20

POWIATU PLESZEWSKIEGO

Miejsce na skarb

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Quest przygotowano i wydano w ramach realizacji projektu „Biblioteczne podróże w czasie" przez Bibliotekę Publiczną Miasta i Gminy w Pleszewie.
Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.

Region Wielkopolska ...to warto zobaczyć

www.regionwielkopolska.pl

Tematyka
Quest prowadzi przez urokliwe wioski w okolicach Pleszewa i opowiada o ciekawych historiach z nimi związanych.

Gdzie to jest?
Pleszew - miasto powiatowe, położone ok. 100 km na południowy wschód od Poznania.

Start:
Trasa questu zaczyna się przed Biblioteką Publiczną Miasta i Gminy, przy ul. Kolejowej w Pleszewie.

Na czym to polega?
W czasie wędrowania uczestnik zabawy rozwiązuje zagadki mające doprowadzić go do ostatniego punktu, w którym znajduje się skarb w postaci pieczęci. Należy ją przystawić w miejscu poniżej na pieczęć i schować dla innych uczestników zabawy.

Czas przejazdu: ok. **4** godz.
(długość trasy ok. 28 km)

Organizator: Biblioteka Publiczna Miasta i Gminy w Pleszewie, ul. Kolejowa 1, 63-300 Pleszew
Opiekunowie wyprawy: Anna Ciesiółka, Izabela Wegner, tel. 62 742 83 58

Tekst: Aleksandra Warczyńska
Konsultacje: Marcin Czerwiński
Autor zdjęcia: Roman Kazimierz Urbaniak
Autor mapy: Julia Borkowska-Kulczak

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

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

Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu

Instytucja Kultury Samorządu Województwa Wielkopolskiego

Biblioteka Publiczna Miasta i Gminy w Pleszewie

Klub Lokalni Pstrykacze

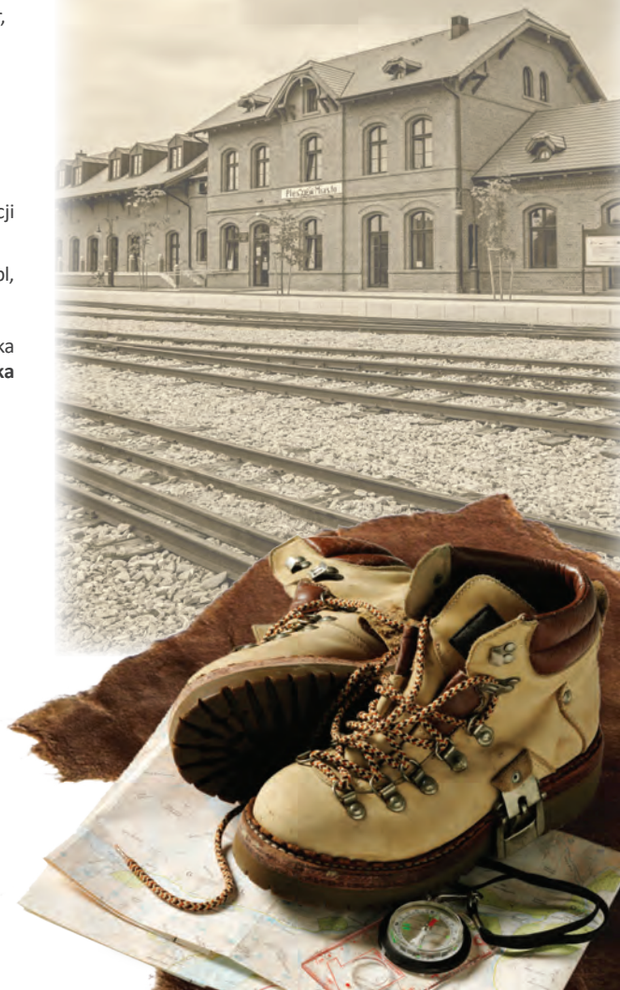
Pleszew miasto otwarte

Powiat Pleszewski jest po drodze

PTTK

Instytut Książki

Pleszew 2020

Wielkopolskie Questy®

Rowerowa wyprawa w przeszłość Pleszewa i okolic