

**START**

Witamy cię gościu w muzeum przyrody, na piękno okolicy znajdziesz dziś dowody. Jak sam widzisz miejsce jest pełne uroku, z dala od miejskiego wielkiego natłoku.

W najnowszym budynku kasa się znajduje, tam też przygoda nasza dziś wystartuje. Po wejściu do środka, na mapie po prawej stronie, pierwsza cyfra kodu w Afryki objęciu tonie.

Wpisz ją w kartę swoją i opuść budynek, dowiedz się teraz, kto dał mu przyczynę. Obiekt ten powstał dzięki darowi hojnemu, na tablicy przy wejściu dowiesz się czyjemu.

4

3

Czas teraz przyjrzeć się skale narzutowej, jest to pozostałość po epoce lodowcowej. Moce glacjacji ją tutaj sprowadziły, tysiące lat temu nie było na nie sily.

Kieruj się w lewo, w stronę wierzby płaczącej, o puste w pniu wielce przerażającej. Jeśli się odwrócisz, pawilon tam zobaczysz, ale jeszcze o niego teraz nie zahaczysz.

Stać tak, by po lewej konia głowę uchwycić. Stajnie kiedyś tam były, to może zachwycić. Mieściła się też niegdyś pańska powozownia, potem zacna knajpa nie jakaś mordownia.

Obecnie w budynku muzealne są wystawy, natrafisz tu na dropie, kaczkę i gęgawy. Przedstawione pięknie wielkopolskie krajobrazy, pól, łąk, lasów i stawów dostrzeżesz tu okazy.

Tuż za nim znajdziesz rosły dęb szypułkowy, raczej nie powstanie z niego parkiet klepkowy. Jest to nasz pomnik przyrody, prawem chroniony, przez Słowian z  był utożsamiony.

21

Idź w stronę leśnej ambony, zostaw ją po lewej stronie, czasami spotkać możesz na niej rudawe grzyzonie. Dalej znajdź strzałkę, która została do pnia przytwierdzona, wskaże Ci kierunek, w którym trasa jest poprowadzona.

Spotkasz drzewo, z którego panny wróżby stawiają, po jednym listku z gałązki obrywają. Kocha, lubi, szanuje, w myśli, w sercu, chciałaby niejedna stanąć na ślubnym kobiercu.

Drewno ma twarde, opiera się gniciu, dlatego do produkcji  bywa w użyciu.

6

Idź dalej, a napotkasz drzewo wyjątkowe, zrzuca igły na zimę, co jest zagadkowe.

Nie jest to żaden iglak czarodziejski, lecz nasz dobrze znany modrzew europejski.

Niezwykle wytrzymałe drewno posiada, do budowy kościołów i dworców się nadał. Gdy w suszy trzymane, to prawdziwy chwyt!

Przetrwa   lat!

17

20

Naprzeciw niego leśną budowlę zobaczysz. Ty pożywieniem z niego raczej się nie uraczysz. Podejdź teraz bliżej i przyjrzyj się uważnie, za chwilę zrobić się może bardziej poważnie.

Z pełnej nazwy tej budowli weź 14 literę, rozejrzyj się wokoło i wczuj w atmosferę.

Teraz wpisz ją w hasło pod numerem pięć,

5

w dalszą drogę ruszyć zapewne masz chęć.

Trzymaj się parkowej ścieżki, dawno powstałej, a nie pominiesz olbrzymiej topoli

19

16

Czterokrotnie w Biblii ona wymieniona, w ludowym lecznictwie niezwykle ceniona.

Do czego stosuje się topoli drewno nietrwale, dowiesz się czytając jej opis – to niebawale. W drugim wersie od dołu informacja jest podana, do produkcji

10

to historia niesłychana.

12

Ostatnie drzewo, które widzisz na swej drodze, deski z niego możesz znaleźć na podłodze. Od lorda Weymoutha nazwę swą wywodzi, wiedz, że z Ameryki Północnej pochodzi.

11

7

Teraz piękny dwór szlachecki widzisz w oddali, wyrósł on na neorenesansowej fali. Potem kilka elementów bryle dodano, przez rodzinę Żychlińskich go zbudowano.

Parkiem w angielskim stylu dwór był otoczony, przez Augustyna Denizota został on stworzony. Potomkowie fundatorów szczęśliwie tutaj mieszkali, jednak hitlerowcy wyprowadzić im się nakazali.

Środkowa cyfra kodu w pobliżu się znajduje, wyjdzie ona jeśli coś się przekalkuluje.

Ile małych okrągłych okienek widzisz na fasadzie  wpisz ją, i masz kolejną cyfrę na swym rozkładzie.

b

Kieruj się po schodach do wejścia głównego, ruszaj żwawo, zaraz dowiesz się, dlaczego. Na tablicy przy wejściu wiele słów zapisano, wiesz jaką placówkę tu niegdyś powołano.

8

1

9

Ostatnia cyfra roku podanego na tablicy  c

w tym momencie najbardziej się dla Ciebie liczy. Jest ona bowiem ostatnią cyfrą kodu dostępu do skrzyni skarbów, nie obawiaj się podstępów.

Wieżę niesie, że pod nami tunel się znajduje, duch pokutującego wciąż go okupuje. Ma on łączyć pod ziemią pałac z kościołem, tajemnice o nim trzymano z mozołem.

Jeśli stoisz przed tablicą spójrz w prawą stronę, zobaczysz tam drzewo szeroko rozłożone. Nasz powód do dumy, zielony olbrzym istny, chcielibyśmy wam przedstawić

to

14

22

Warto tutaj zwrócić uwagę na konary, drugi i czwarty od dołu – to chyba jakieś czary. Są one przez człowieka tak połączone, to dla ich mocy i aby rosły w odpowiednią stronę.

Park zostawiamy, do kościoła czas ruszyć, jak tam już dotrzemy, będziesz mógł się wzruszyć. Teraz musisz udać się do bramy wjazdowej, idź za kapliczką w lewo, wzdłuż drogi asfaltowej.

Idąc do kościoła, w dół skierujesz kroki, po drodze nieznacznie rozglądaj się na boki. Po prawej się czerwieni, wystaje znad trawy, To

18

Kroc prosto, potem w lewo skłoń się nie zawadzi, trasa gładko do kościoła Cię poprowadzi. Do tematu tej świątyni teraz nawiążę, przekazać kilka faktów chyba jeszcze zdążę.

W osiemnastym wieku kościół ufundowano, ponad sto lat później wieżę mu dodano. Typ murów kościoła jest szachulcowy, pozostał w pamięci dawny styl budowy.

Jest on pod wezwaniem

13

15

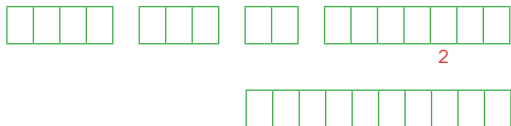
który w razie potrzeby i bestii podola.



Podczas remontu wieży na początku wieku, nie uwierzył co tam znalazł, człowieku.

Kapsuła czasu tam była dla potomnych, ukryta przez polskich patriotów niezłomnych. W liście sto pięćdziesiąt lat temu opisano nadzieje na niepodległość, jakie pokładano.

Stań przy czarnym obelisku przed wejściem do kościoła, obróć się w lewo i zrób ok. 50 kroków dookoła. Tam wrota żelazne, nad nimi do wieczności przyczynę:



Kilka kroków dalej, przez okienko w przyziemiu, zajrzyj do środka, a tam trumny stoją w cieniu. Teraz wiesz już jak wygląda kilkusobowa najprawdziwsza z najprawdziwszych krypta grobowa.

Koniec naszej gry jest już bardzo blisko, ale obiecuję Ci, że to jeszcze nie wszystko. Wróć gdzie podziwiałeś głaz polodowcowy, tam w pobliżu nagroda – mały zawrót głowy!

Teraz kiedy zapomnieliś o trosk balaście, wypatruj na swej drodze budynku trzynaście. Naprzeciwko niego ujrzyj dziki wartujące, na żywo można je wysłedzić w ziemi buchtujące.

Naszej wędrowki to już prawie finał, wróciłeś w miejsce gdzie quest się zaczynał. Teraz wpisz uzyskane podczas gry litery, po nagrodę udaj się do kasjera kwatery.

Kasjer hasło Twoje zweryfikuje i do skrzyni skarbów Cię pokieruje. Wybierz teraz na kłódce trzy cyfry zapisane, a pieczęć przyłoży będzie Ci dane..

Nowa zabawa z questami w powiecie poznańskim

**Na tropie skarbów!**

[www.powiat.poznan.pl/na-tropie-skarbow](http://www.powiat.poznan.pl/na-tropie-skarbow)



[www.regionwielkopolska.pl](http://www.regionwielkopolska.pl)

Hasło powie Ci nieco o położeniu wioski, w której się znajdujesz.



1 2 3 4 5 6 7 8



9



10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

szyfr do kłódki:



a b c

Miejsce na skarb



Na zdobywców Wielkopolskich Questów czeka Odznaka Krajoznawcza PTTK „Wielkopolskie Questy – Odznaka Odkrywców Tajemnic”. Szczegóły na [www.regionwielkopolska.pl](http://www.regionwielkopolska.pl)

Więcej questów znajdziesz na:  
[www.regionwielkopolska.pl](http://www.regionwielkopolska.pl)  
[www.questy.org.pl](http://www.questy.org.pl)  
[www.questing.pl](http://www.questing.pl)



Region  
Wielkopolska  
...to warto zobaczyć



## GDZIE TO JEST?

Uzarzewo leży w Wielkopolsce, w powiecie poznańskim, w gminie Swarzędz, ok. 15 km na północny wschód od Poznania.



## POCZĄTEK WYPRAWY

Przed budynkiem (kasą) Muzeum Przyrodniczo-Łowieckiego w Uzarzewie.



## TEMATYKA

Uczestnik questu wędruje szlakiem historyczno – przyrodniczym, który prowadzi przez dwa najważniejsze miejsca w dawnym Uzarzewie, czyli dwór i kościół wraz z przylegającymi do nich terenami.



## 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.



## UWAGA!

Trasa dostępna w godzinach otwarcia Muzeum Przyrodniczo-Łowieckiego w Uzarzewie, szczególnie na [www.muzeum-szreniawa.pl](http://www.muzeum-szreniawa.pl). Aby zdobyć skarb musisz wyruszyć na trasę co najmniej na godzinę przed zamknięciem Muzeum.

Opiekun Questu: Zbigniew Kowalski,  
e-mail: [z.kowalski@muzeum-szreniawa.pl](mailto:z.kowalski@muzeum-szreniawa.pl)

Autor tekstu: Zbigniew Kowalski

Ilustracje: Wojciech Jałocha

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

## PARTNERZY:



Wojewódzka  
Biblioteka Publiczna  
i Centrum Animacji Kultury  
w Poznaniu



WIELKOPOLSKA



INSTYTUCJA KULTURY  
SAMORZĄDU  
WOJEWÓDZTWA  
WIELKOPOLSKIEGO



MUZEUM  
PRZYRODNICZO-ŁOWIECKIE  
W UZARZEWIE



Związek Międzygminny  
„Puszcza Zielonka”

Uzarzewo 2023

Puszcza Zielonka

# Uzarzewo gdzie historia z przyrodą się spotyka



60 min

(bez zwiedzania Muzeum)



Wielkopolskie  
Questy®