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. [ ] a

Wpisz ją w kartę swoją i opuść budynek,
dowiedz się teraz, kto dał mu przyczynek.
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 siły.

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

Stań 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, kaczki i gęgawy.
Przedstawione pięknie wielkopolskie krajobrazy,
pól, łąk, lasów i stawów dostrzeżesz tu okazy.

Tuż za nim znajdziesz rosły dąb szypułkowy,
raczej nie powstanie z niego parkiet klepkowy.
Jest to nasz pomnik przyrody, prawem chroniony,
przez Słowian z [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] 21 był utożsamiony.

Idź w stronę leśnej ambony, zostaw ją po lewej stronie,
czasami spotkać możesz na niej rudawe gryzonie.
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 [ ][ ][ ][ ][ ][ ] 6 bywa w użyciu.

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 dworków się nadał.
Gdy w suszy trzymane, to prawdziwy chwat!
Przetrwa [ ][ ][ ][ ][ ][ ] 17 [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] 20 lat!

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 haśle 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 nietrwałe,
dowiesz się czytając jej opis – to niebywałe.
W drugim wersie od dołu informacja jest podana,
do produkcji [ ][ ][ ][ ][ ] 10
[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] 12 to historia niesłychana.

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 [ ] b
wpisz ją, i masz kolejną cyfrę na swym rozkładzie.

Kieruj sie 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 podstępu.

Wieść 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 [ ] – zapisz, jeśliś ciekawy.
18

Krocz prosto, potem w lewo skręcić 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 podoła.
Podczas remontu wieży na początku wieku,
nie uwierzysz co tam znaleziono, 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 przyczynek:
[ ] [ ] [ ] [ ]
2
[ ]

Kilka kroków dalej, przez okienko w przyziemiu,
zajrzysz do środka, a tam trumny stoją w cieniu.
Teraz wiesz już jak wygląda kilkuosobowa
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 zapomniałeś o trosk balaście,
wypatruj na swej drodze budynku trzynaście.
Naprzeciwko niego ujrzysz dziki wartujące,
na żywo można je wyśledzić w ziemi buchtujące.

Naszej wędrówki 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 przyłożyć będzie Ci dane..

hasło zdradzi 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

Więcej questów znajdziesz na:
www.regionwielkopolska.pl, www.questy.org.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?
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.

Czas przejścia: ok. 60 minut (bez zwiedzania Muzeum)
Trasa dostępna w godzinach otwarcia Muzeum Przyrodniczo-Łowieckiego w Uzarzewie, szczegóły na www.muzeum-szreniawa.pl
Aby zdobyć skarb musisz wyruszyć na trasę co najmniej na godzinę przed zamknięciem Muzeum.

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 wędrówki rozwiązuje się zadania i zagadki, które doprowadzą do ostatniego punktu, w którym na uczestnika zabawy czeka skrzynia skarbów z pamiątkową pieczęcią. Odcisk pieczęci jest poświadczeniem ukończenia wyprawy. W załączonej Księdze Questowiczów można zostawić swój wpis.

Opiekun Questu: Zbigniew Kowalski,
e-mail: 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

Nowa zabawa z questami w powiecie poznańskim
Na tropie skarbów!
www.powiat.poznan.pl/na-tropie-skarbow

Partnerzy:
Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu
INSTYTUCJA KULTURY SAMORZĄDU WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO
MUZEUM PRZYRODNICZO-ŁOWIECKIE W UZARZEWIE
Związek Międzygminny „Puszcza Zielonka”

Uzarzewo 2022

Wielkopolskie Questy®

Uzarzewo
– gdzie historia z przyrodą się spotyka

Puszcza Zielonka