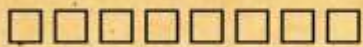


I ruszamy dalej, tu, na rynku pleszewskim
władze miasta siedzibę swoją mają
w budynku, który wszyscy



4

Nie skręcaj nigdzie, podążaj prosto,
znajdź stalowy imbryk, w tym celu unieś głowę,
on swoim długim nosem wskaże dalszą drogę.
Miniesz piec ceglany wzniesiony ku czci piekarzy
i dojdiesz do rogu rynku,
gdzie incydent się zdarzył,
gdy pod koniec wojny
do miasta wjechało wojsko radzieckie
właśnie tu pierwszy z czołgów wyleciał w powietrze.

Obejdź jeszcze rynek spacerkiem, po zdrowie
i po raz ostatni wyteń swoją głowę,
by znaleźć pomnik Przemysła w koronie,
co na lśniącym mieczu wspiera swe dłonie.
To on rozstawił Pleszew przed wieloma wiekami
zapisując nazwę miasta własnymi rękami.
Nasza podróż tu się kończy, to jest mety miejsce,
zrób jeszcze z Przemysłem pamiątkowe zdjęcie.
Kto zaś w naszym haśle literki uezierał
odkryje przedwojenną nazwę Pleszewa.



1 2 3 4 5 6 7 8

HASŁO

Ale zaraz, hola hola,
gdzieś na tym rynku jeszcze skarb się chował
Wróc do pieca z cegły, stąd to kroków kilka
I odgadnij szyfr z kłódki wiszącej na drzwiczkach.
A szyfrem są odpowiedzi na trzy proste pytania,
ważny Podróżnik odgadnie bez wahania:
Jaka liczba na kościeła wieży drogę wskazuje?
Ilu aniołów na podróżnych się wpatruje?
I ostatnie pytanie – nie będziesz się z nim trudził:
w którym dniu marca Jacorzyński się narodził?
Drzwi pieca otwarte, skarb odnaleziony,
zatem zrób pamiątkową pieczęć
i drzwi zamknij z powrotem
aby inni Wędrowcy mieli frajdę potem.

Miejsce na skarb

Wiecej questów znajdziesz na:
www.regionwielkopolska.pl
www.questing.pl



Na czym polega gra?

Należy przejść całą trasę kierując się
wskazówkami ukrytymi w tekście.
Po drodze należy rozwiązać zagadki
i uezierać litery, które utworzą końcowe hasło.
Pomyślnie ukończona wyprawa
doprowadzi graczy do skarbu
ukrytego gdzieś na terenie miasta.

Gdzie to jest?

Pleszew – miasto w województwie
wielkopolskim, położone ok. 90 kilometrów
od Poznania i ok. 30 kilometrów od Kalisza
i Ostrowa Wielkopolskiego. Miejsce
skrzyżowania drogi krajowej nr 11 i 12.

Miejsce startu:

Fontanna przy kościele Najświętszego
Zbawiciela (plac u zbiegu ulicy Podgórznej
i Wojska Polskiego).

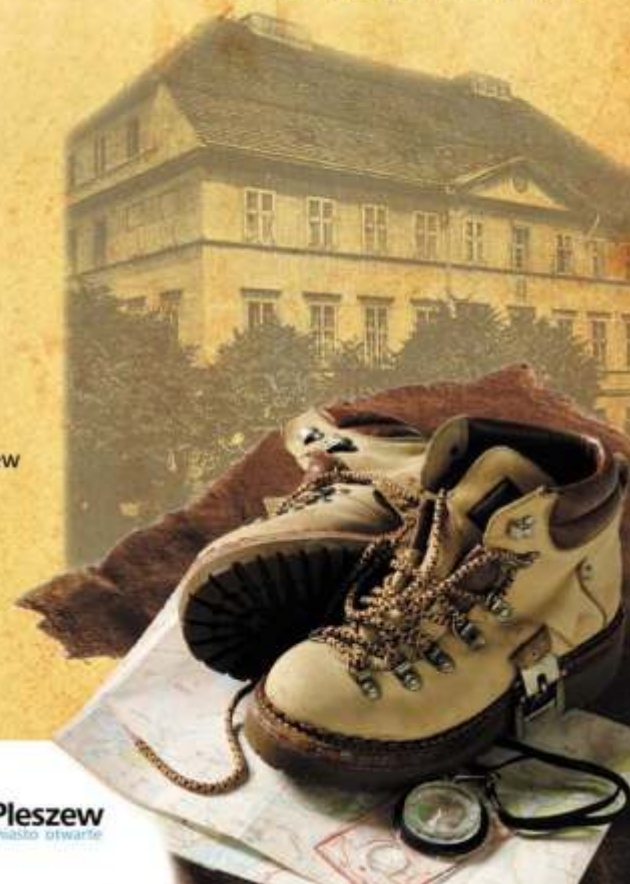
Czas przejścia: ok. 60 min.

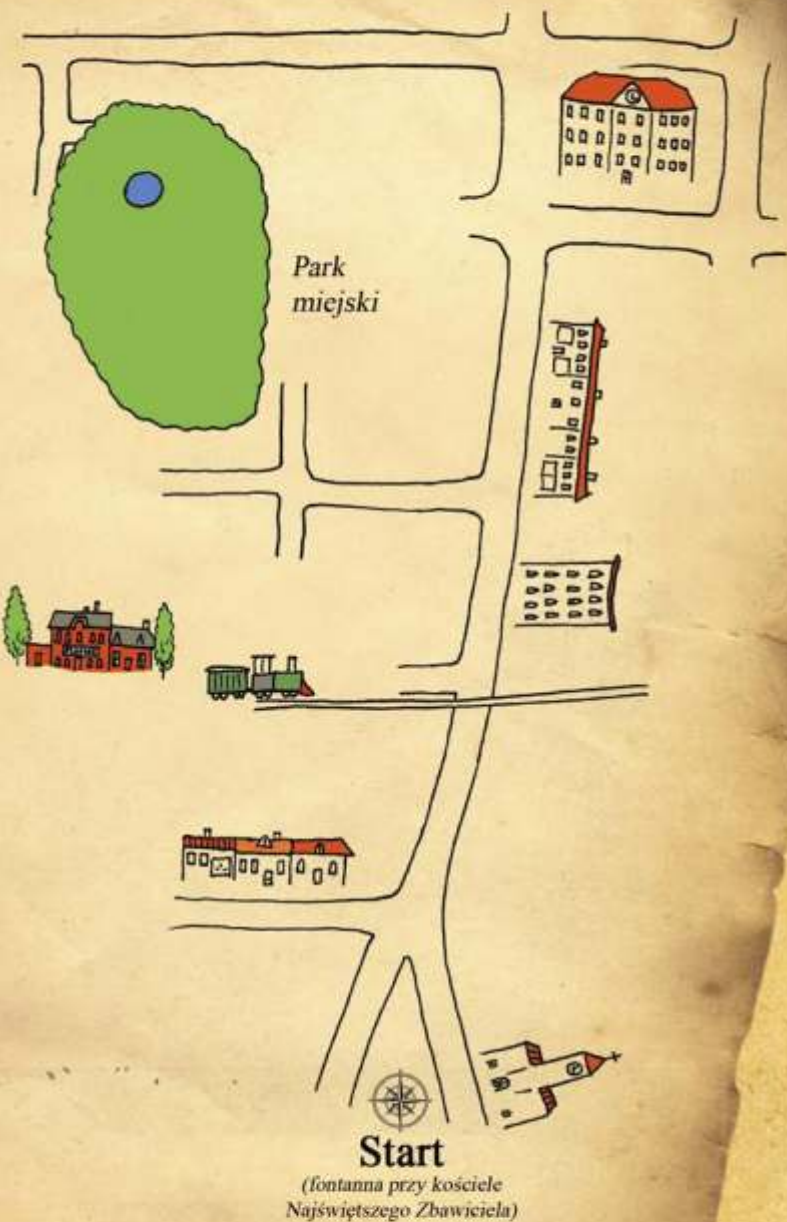
Opiekunowie wyprawy:

Sławomir Dera, Bartosz Biernacki
Biblioteka Publiczna Miasta i Gminy Pleszew
ul. Słowackiego 19 A, 63-300 Pleszew
e-mail: czytelnia@bppl.pl
www.bppl.pl

Wielkopolskie Questy

Śladami historii Pleszewa





Witaj Podróżniku w Pleszewie nad Nerem,
i przygotuj się dobrze do wielkiej ekspedycji
w grodzie o ponad siedemsetletniej tradycji.
Tu, spod fontanny nasz szlak się rozpościera,
kierunek wskaże dziewiątka na zegarze Zbawiciela.
Miniesz ulicę Malińską, część folwarku wielkiego,
dziś nie zostało już za wiele z niego.
Na lewo, za torami, gdzie kolej
wąskotorowa rejsy odbywa
tam stoi na stacji lokomotywa
i tutaj zagadka dla ciebie się znajduje:
jaki to ptak się na niej prezentuje?

7

Zawróć teraz i zebrań przejdź na stronę drugą,
pod górę dawną Breslauerstrase,
długą niczym rzeka.
Tędy nasi rodzice w czasie wielkiej powodzi
chodzili na zakupy po deskach i przyczepach.
Pamiętają to starsi, nie dowierzają młodzi.
Znajdź kamienicę z 21. numerem,
tu w czasie wojny mieszkańców wielu
hitlerowska policja zamęczyła w więzieniu,
nazwę tej policji tablica podpowie
wpisz ją tu poniżej w jednym tylko słowie:

1

Teraz zawróć, aż dojdiesz do ulicy polskiego
prezydenta wpisz tu jego imię, musisz je pamiętać:

2

6

Idąc tą ulicą trafisz wprost do parku,
gdzie latem świergot ptaków,
może prócz kanarków.
Znajdź w nim pannę z wielką księgą,
co na ziemi kłęczy bez względu na pogodę,
ona swoim wzrokiem dalszą wskaże drogę.

Miniesz staw pełen kaczek
na chleb patrzących ze smakiem,
by przy wyjściu na krzyżowce pójść w stronę
przeciwną niż dziewczynka z lizakiem.
I w górę, pod górę, a na górze w prawo.
Tu na tej ulicy moc zadań cię czeka,
wpierw znajdź tablicę pamięci człowieka.
To Jacorzyński Włodzimierz,
co kulturą się trudził:
który był dzień marca, kiedy się urodził?

3

8

Idź dalej aż znajdziesz wysoką kamienicę,
jej ściana ukrywa malarńką tajemnicę.
Zdobi ją winogrono i aniołów głowy.
Policz je, a ich liczbę odlicz w abecadle.
Literkę, na którą padnie dopisz w naszym haśle
(pod numerem piątym).