



Witaj wędrowcze w Przemysła grodzie, czas tu miło spędzisz i latem i w chłodzie. Tajemnice miasta ruszaj poznać śmiało, przejdziesz jedną ścieżkę, a będzie Ci mało.

Start na Starym Rynku, tu tętni życie rok cały, tu Rynek od wieków kamienice otaczały. We wschodniej pierzei znajdź numer pięćdziesiąt, podejdź doń blisko wcale się nie spiesząc.

Zobacz – tabliczka, wisi tuż przy wejściu, ślad po powodzi pozostał w tym miejscu. Największa w dziejach miasto zniszczyła, do miejsca gdzie tabliczka – woda miasto przykryła.

Spójrz teraz uważnie, zdrzyj w górę głowę, tam daszek z historią co zaraz opowiem. Lat temu ze trzysta w tej to kamienicy wydano ucztę, srebrne były misy.

Goszczono w Poznaniu Augusta Sasa tak jak w powiedzeniu popuszczał tu
14

Wypito do tego nie jeden dzban wina, a wtedy rynkiem szła piękna dziewczyna.

Król wyrztał przez okno, dziewczę piękne zoczył i z nadmiaru wina na daszek się stoczył. Życie królewskie wtedy uratował, stąd w nazwie domu do dziś się zachował.

Popatrz, za sobą masz rzeźbę Apollina, w rękę ma instrument – ze strunami lira. Policz prędko struny, jeden jeszcze dodaj, wynik sobie dobrze w pamięci zachowaj.

Idź teraz pod ratusz i spójrz zaraz w lewo, rząd małych kamienic zobaczysz na pewno.

Liczba co pamiętasz, nazywa się
6

tyle domków policz, do roboty się weź!

Dom ten kolorowy, na zielonym tle, na tarczy herbowej jest zadanie twe.

Na rybie trzy
9

i znak tu handlujących dobrze spamiętałeś.

Patrz teraz w prawo, a zobaczysz pęgier, Słup kamienny z kątem – jeśli tego nie wiesz. Tutaj kat wyroki srogie sprawował, bywało, że ręce złodziejom odejmował.

Cofnij się troszeczkę, spójrz na kata teraz tuż pod stopami napis
7 – łacińska litera.

Cóż to oznacza? Rodzi się wątpliwość? To po łacinie znaczy sprawiedliwość!

Popatrz gdzie ręka z mieczem wzniesiona, prawa czy lewa kierunku jest strona? Obierz kierunek za ręką z mieczem tam, gdzie Bamberka nad wodą ma pieczę.

Na fontannie stoi figura dziewczyny, dwie kadzie na wino dźwiga bez przyczyny. To na pamiątkę z Bambergu osadników, którzy przybyli wspomóc poznańskich rolników.

Poszukaj teraz herbu, gdzie data widnieje, dodaj cyfry wszystkie. Taką mam nadzieję, że robiąc zwrot w prawo i licząc dokładnie tyle kroków zrobisz, stając gdzie wypadnie.

Kiedyś startował na questowej ścieżce spotkałeś Apolla z instrumentem w ręce, teraz się rozejrzyj, znajdź jego krewniaka, gdzie widać wodotrysk – tam idź na pewniaka.

Na fontannie przysiadł, zmrzył groźnie oczy Bóg Mars, co wojny nieustannie toczy. Idź za jego wzrokiem, odrobinę w prawo, dom narożny widzisz – tam podążaj śmiało.

Stoi tam architekt, Jan Baptysta
12

zbudował ratusz, wieki temu, dawno.

Obejrzyj dokładnie budynek muzeum! Na ścianie znajdź smoka – to Twoje trofeum. Idź w tym kierunku, co zębami kłapie, kroku nieco przyspiesz, bo Ciebie też złapie!

Tu wzgórze zamkowe jawi się przed nami, wejdź na szczyt jego do końca schodami. Tu zamek królewski – trwa odbudowanie, gdzie Przemysł, król Polski zaczął panowanie.

Znajdź furtę na zamek, łukiem zwieńczoną, poszukaj dobrze, co jest tu ozdobą. z
11 1

na godło wybrał Przemysł II – król Polski.

Gdy Przemysł ozdobił skronie koroną, wziął orła na pieczęć majestatową. Tak godło narodu się narodziło, przez wieki Polakom towarzyszyło.

Idź w dalszą wędrowkę za orła wzrokiem, w ulicę Ludgardy rusz różnym krokiem. Ludgarda Przemysłowi dziedzica nie dała, przez męża śmiercią była ukarana.

Ulica Ludgardy wzdłuż murów prowadziła, ich linia niegdyś granicę miasta wytyczyła. Szczątki muru mijasz z lewej wzdłuż chodnika, a za chwilę staniesz tuż u stóp pomnika. Skręć za nim w lewo, idź w dół i patrz pod nogi, tam pozbruk czerwony wskaże Ci kierunek drogi.

Czerwoną kostką bieg dawnych murów oznaczono, Ty zejdź tym tropem aż na Rynku łono. Stąd widok na wieżę ratusza masz przed sobą, zobacz co na szczycie jest jego ozdobą.

Tam królewski
13

od dwustu lat ze szczytu na miasto spoziera.

Spójrz, przed Tobą trzy figury w rzędzie, środkowa teraz Twoim celem będzie! Na cokole stoi święty patron od powodzi, aureolę jego pięć gwiazd złotych zdobi. Stań przy pomniku tuż blisko niego, przepisz z cokołu imię świętego.

5

8

Nie jeden to pomnik na Rynku w Poznaniu, przed Tobą fontanna – kieruj się na nią. Apollo nań stoi, widziałeś go dzisiaj, gra muzom na lirze, taki ma zwyczaj.

Ty zwróć się w stronę gdzie Apollo patrzy, w ten sposób Ci dalszą wędrówkę wyznaczy. Rusz więc ochoczo, aż na rogu stanielisz tam widok Poznania zobaczysz na ścianie.

Miasto nad rzeką, murem otoczone, z ratuszem na Rynku, jak z baśni wyśnione. Tu fara, tam zamek, katedra na wyspie, to miasta atrakcje przed sobą masz wszystkie.

Nad tą panoramą napis wszystkim głósi, że MUZEUM

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

 w swoje progi prosi.

Spójrz na ulicę, w dali kościół stoi, idź teraz do niego niespiesznie, powoli. Drogą tą przed laty procesje zmierzały i figury świętych stąd tu pozostały.

Rozglądaj się bacznie na prawo, na lewo, róg z Kozią zobaczysz, podejdź blisko niego. Zrób teraz do fary ze dwadzieścia kroków i poszukaj klucza, co wisi gdzieś z boku.

Z napisu nad nim spisz ostatnie słowo i w dalszą wędrówkę wyruszaj na nowo.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Patrz teraz przed siebie, na farze postacie, nad wejściem Ignacy w jezuitę szacie depcze węża grzechu. Jest też symbol męstwa – ptak rozwinął skrzydła – to orzeł zwycięzca.

Spójrz, gdzie węża ogon, tam dalej się udaj, przy murze coś na kształt dzbana dobrze poszukaj. Choć jak dzban wygląda, ze spiżu odlany, to jest serce dzwonu – z dzwonnicy fary. Kiedyś się urwało i bić już przestało, upadło na ziemię i tak już zostało.

Zagadka odkryta, kierunek marszu dalszego wskazuje, na placu po lewej nową atrakcję Tobie obiecuje. Tam dwa koziołki bodą się rogami. Możesz zrobić fotkę i rusz dziarsko z nami.

Jesteś na placu, spójrz jaki duży, zapisz jego nazwę – to kres Twojej podróży

Plac

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

tu kolegiata pięć wieków stała, nim przez Prusaków została rozebrana.

Poszukaj budynku – w nazwie do placu podobny, nad wejściem fryz w płaskorzeźby zdobny. Możesz tu przenocować, odpocząć możesz, ktoś miły w recepcji na pewno Ci pomoże. Poproś tu o skrzynię, która skarb ukrywa, to odcisk pieczęci – właśnie ją zdobywasz!

Grę zakończyłeś! Brawo! Gratuluję! Teraz już tylko hasła Ci brakuje. Przenieś litery zebrane na queście, byś mógł wędrówkę zakończyć po mieście. Wpisz je do kratek u dołu dokładnie, a hasło zabawy na pewno odgadniesz.

POZNAŃ –

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Tematyka

Wyprawa opowiada o dawnym Poznaniu, o jego historii i mieszkańcach, a w czasie całej drogi wędrówcom towarzyszy orzeł.

Gdzie to jest?

Wędrownicy docierają do Poznania, stolicy Wielkopolski. Opowieść rozpoczyna się na Starym Rynku.

Na czym to polega?

W czasie wędrówki rozwiązuje się zadania i zagadki, które doprowadzą do ostatniego punktu, w którym czeka na uczestnika zabawy skrzynia skarbów z pamiątkową pieczęcią. Odcisk pieczęci w miejscu na skarb jest poświadczeniem ukończenia wyprawy. W załączonej Księdze Questowiczów możesz zostawić swój wpis. Jeśli nie znajdziesz pieczęci, zadzwoni do opiekuna wyprawy.

Czas przejścia: ok. 40 minut

Autor i opiekun wyprawy: Aleksandra Warczyńska
nr tel.: 61 66 24 091 (w godz. 8:00–16:00)
e-mail: turystyka@wbp.poznan.pl
Opieka merytoryczna i projekt serii: Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu

Więcej questów znajdziesz na:
www.regionwielkopolska.pl
www.wyprawiodkrywcow.pl
www.questing.pl

Partnerzy:



naszemiasto

Poznań 2012

Wielkopolskie Questy

Królewski Poznań

Miejsce na skarb