Ty zwróć się w stronę gdzie Apollo patrzy,
w ten sposób Ci dalszą wędrówkę wyznaczy.
Rusz więc ochoczo, aż na rogu staniesz
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 głosi,
że MUZEUM [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
2 10
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.
[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
3

Patrz teraz przed siebie, na farze postacie,
nad wejściem Ignacy w jezuity 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 Twej podróży
Plac [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
4
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

www.regionwielkopolska.pl

Region Wielkopolska ...to warto zobaczyć

Tematyka

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

Gdzie to jest?

Wędrowcy 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, zadzwoń 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.wyprawyodkrywcow.pl
www.questing.pl

Miejsce na skarb

Partnerzy:

Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu

Instytucja Kultury Samorządu Województwa Wielkopolskiego

Międzynarodowe Targi Poznańskie

Hotel Kolegiacki

Poznań 2012

Wielkopolskie Questy

Królewski Poznań