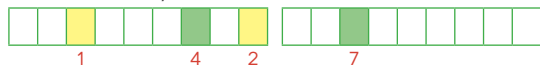


START

Parking przy markecie, tutaj możesz stanąć, tropieniem historii wypada się zająć. Tereny wojskowe Cię tu otaczają, pruskie czasy budynki jeszcze pamiętają

Były tu budynki mieszkalne, stajnie dla koni, kuchnie, stołówki, magazyny broni, warsztaty, magazyny, szpital wojskowy garaże, a nawet skład paliwowy. Wieża ciśień z zegarem – dzisiaj odnowiona, była też mała elektrownia parowa.

Dzisiaj kolumna z figurą Twój wzrok przyciąga, to miejsce za chwilę ostrożnie osiągniesz. Dzisiaj Maryja czuwa z cokołu wysokiego nad zdrowiem i życiem



W miejscu, gdzie trakty się krzyżowały, Niemcy postawili pomnik swojej chwały. Tu pruski orzeł skrzydła rozpocierał, w stronę stolicy tęsknie spozierał.

Powstańcy z kolumny wnet go zrzucili, figurę Maryi mieszkańcy zastąpili.

Stojąc na skrzyżowaniu szukaj wzrokiem wieży, co szczytem nad drzewa wyrasta jak należy. W tym kierunku ruszaj, aż do przejścia pieszego, a potem do masztu biało-czerwonego.

Obok niego dziwna kula się znajduje, ważną informację sygnalizuje. Gdy w górę uniesiona – strzelanie na poligonie, gdy w dół spoczywa – można spać spokojnie.

Idź wzdłuż płotu, za nim budynki co pruskie czasy pamiętają, chociaż nową fasadę i współczesne okna mają. Po drodze miejsce gdzie żołnierze reperują zdrowie, Jakie litery są na odznace? Kto już wie? Kto powie?

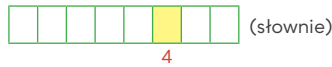
Mijaj płot po prawej, bacz na okolicę, szukaj miejsca, gdzie zobaczysz z napisami tablicę. To miejsce gdzie żołnierze reperują zdrowie, Jakie litery są w odznace? Kto już wie? Kto powie?



Budynki po kolei są numerowane, gdy 1 osiągniesz, wiedz, że czas na zmianę. Na pasach przepisowy w lewo zwrot wykonaj

i w ulicę parę kroków zapodaj.

Między drzewami po lewej budynek się wyłania, formą zabytkową do zadumy skłania. Zlicz okienka od frontu, w kratce szachulca ukryte, w ten sposób dalsze wskazówki będą zdobyte.



Dochodzisz do ronda, drogowaskazy informują, gdzie więcej samogłosek, tam Ciebie skierują. Ale to za chwilę, gdy wrócisz do auta, ta wskazówka będzie Twojej uwagi warta.

Teraz jednak stań jeszcze, spójrz na okolicę, gdzie budynek z szachulcem – skręć w tę ulicę. Tu przebiegało dróg głównych skrzyżowanie, strażnik na posterunku miał baczenie na nie.

Posterunek przylegał do budynku pocztowego, przez Powstańców zaraz sprawnie zajętego. „Zębate” drzwi i okna tamte czasy pamiętają, choć inni użytkownicy budynek odwiedzają.

Gdy powstanie w Poznaniu faktem się stało, wojsko powstańcze broń potrzebowało. Koszary w Biedrusku takim samym kąskiem były, oddziały powstańcze wnet je zdobyły.

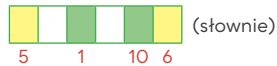
Polacy w pruskiej armii dobrze się przygotowali, broń i amunicję sprytnie ukrywali. Piwnica kompanii gospodarczej magazynem była, pod wybrakowanymi butami broń się ukryła (!).

Komendant obozu nie chciał krwi rozlewu, zakazał żołnierzom zbrojnego sprzeciwu. Dlatego Powstańcy bez walki koszary przejęli, tak dzieje powstańczej artylerii rozpoczęli.

Na razie się kończy Twoja wędrówka, za chwilę przed Tobą na rondzie krzyżówka. Autem obierasz kierunek wcześniej wskazany, przy bramie pałacowej będziesz powitany.

W cieniu drzew zaparkuj, idź brukiem pod górę, przed wrota pałacu zaraz Cię skieruję. Tu pruska komenda wojska się mieściła, tu kasę pułkową powstańcza brać zdobyła.

Przy pałacu tablica z historią zapisaną, stań tu na chwilę i spojrzaj na nią. Od kiedy pałac we władaniu wojska pruskiego? Ostatnią cyfrę z daty wpisz w kratki kolego!



A gdyś ciekaw jak historia poligonu się toczyła, wizyta w muzeum będzie Tobie miła.

Okrążaj pałac, aż znajdziesz z tyłu ogród zimowy, podwójnymi szybami dobrze ochroniony. Stań doń plecami, ścieżka do parku będzie przewodnikiem, w zieleń parku się zanurzaj, nie płosz ptaków krzykiem.

Po chwili altanka Twoim oczom się ukaże, idź jednak dalej, to nie koniec wrażeń. Za chwilę budynek, jego stan optakany, to budynek kasyna oficerom zbudowany. Wróć do auta. Przed Tobą nowe wyzwanie, masz czas na nawigacji zaprogramowanie. Zdobycze z Biedruska Powstańców wzbogaciły, lecz to nie one dla armii najważniejsze były.

Zdobycie wszystko przebiło, Powstańców w samoloty wyposażyło.

Powstańców w samoloty wyposażyło.

Jedź więc tam dalej, dłużej nie zwlekaj, Ławica Cargu na Ciebie czeka!

Gdy parking znajdziesz, zaparkuj bezpiecznie, na skwerze pomnika poszukaj koniecznie.

Pomnik stoi na biało-czerwonej szachownicy, to znak, który stworzyli szlachetni buntownicy. Skąd polska szachownica na skrzydłach się wzięta? Dowiesz się wkrótce. Przystępuj do dzieła!

W 1913 r. poznańska gazeta inicjatywę podjęła, z publicznej zbiórki pieniądze zgromadziła. Samolot zakupiono, „Posen” go nazwano, lecz na to wszystkich środków nie wydano.

Została po wszystkim suma okazała, że na zakup ziemi jeszcze pozwalała. Wokół wioski Ławica 300 hektarów pierwszym lotniskiem wkrótce została.

Gdy Powstańcy Poznań opanowali, Niemcy zniszczenie miasta zaplanowali. Polacy błyskawicznie decyzję podjęli, nocą prąd do lotniska Niemcom odcięli.

Szybki atak, bitwa ledwie 20 minut trwała, i tak Ławica oswobodzona została. 30 samolotów, silniki, części zapasowe, maszyny po prostu do walki gotowe!

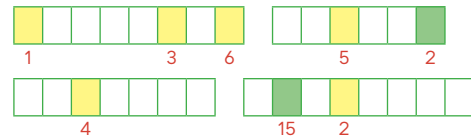
Łącznie zdobyto 300 samolotów w okolicach Poznania, było to największe trofeum w dziejach Powstania.

Samoloty na skrzydłach miały oznaczenia, by w powietrzu nie doszło do błędnego strącenia. Niemieckie kryze łatwo zlikwidowano, na biało-czerwone szachownice je przemalowano.

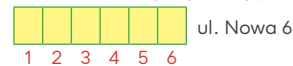
Tak się zrodziło polskie lotnictwo wojskowe, które szybko odniosło zwycięstwa bojowe. Niemcy ze stratą się nie pogodzili, nalot na Ławicę w odwecie urządzili.

Lecz Polacy dłużni im nie pozostali, nalotem na Frankfurt się zrewanżowali. W Poznaniu pilotów szybko przybywało, Wyższą Szkołę Lotniczą tu zorganizowano.

Cztery wyrazy z pomnika, z wiersu pierwszego, przepisz uważnie poniżej kolego!



Rozwiąż łamigłówkę drogi przyjacielu, a trafisz do kolejnego Twojej podróży celu.



Na wjeździe po lewej nowa szkoła dzieciom służy, zaraz za budynkiem znajdziesz parking duży. Gdy się udasz przed szkołę do wejścia głównego, zobaczysz Powstańca, na pomniku wzniesionego.

Na cokole umieszczono słowa ślubowania, przeczytaj je i zapisz szybko bez wahania: po drugim przecinku pierwsze dwa słowa, i dwa ostatnie – w krateczki schowaj.



Choć urodzony w kraju nad Wisłą, w Carskiej Armii Rosyjskiej służyć mu przyszło. Tam się wyuczył żołnierskiego rzemiosła, wojskowa dyscyplina w naturę mu „wrosła”.

Językiem rosyjskim przez lata się posługiwał, do końca życia rosyjskich słówek w mowie używał. Zwyczajem w armii carskiej mocno się różnił, od tego, co w pruskiej Powstańcy się uczyli.

Nie miał doskonałych relacji z podwładnymi, lecz mimo animozji skutecznie walczyli. Praktyka na froncie, żelazna dyscyplina, uczyniły z Dowbora zwycięskiego bohatera.

Gdy Powstanie Wielkopolskie na dobre rozgorzało, sprawnego wodza szybko potrzebowało. Przystano tu Dowbora – politycznie było posunięcie, Piłsudski liczył na jego z Powstańcami „ścięcie”.

Plany się nie powiodły, spaliły na panewce. Generał dla Powstania zasłużył się wielce. W armię wnet przekształcił powstańców – ochotników, choć żołnierze na rygor narzekali po cichu.

Rusz teraz przed schody do wejścia głównego, przez „tunel” po prawej idź śmiało kolego! Pałac się wyłania (remonty tam trwają) do zwiedzania bliżej nie zachęcają.

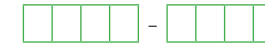
Rok po Powstaniu zakupił go generał, gdy na wojskową emeryturę właśnie się wybierał. Wiódł tu życie spokojne, gospodarował, w sezonie pokoje letnikom wynajmował. Tu zakończył życie. Gdzie jest pochowany? Dowiesz się dzisiaj, nim skarbu poszukamy.

Z parkingu do ronda niech kierowca manewruje. Na muralu kolba Powstańca – dalej Cię kieruje. Kościelna wieża, kierunek Ci wyznacza, w pobliżu parking sprawnie oznacza.

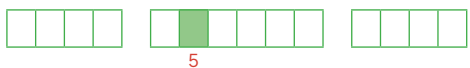
Plac przed kościółkiem, to miejsce postoju, wróć tu za chwilę po trudzie i znoju.

Na murze kościoła wiele tablic wisi, kto naszym bohaterem? Odszukaj go w ciszy. To Józef Dowbor-Muśnicki generał broni, po dzisiejszej wyprawie już go nie zapomnij.

Z tablicy spisz daty, jeszcze się przydadzą, do skrzyni ze skarbem Cię zaprowadzą.



W lewo kościół okrążaj, panorama się wyłania, w czasach generała były tu zabudowania. Stań na placu poniżej, stąd jest nowa perspektywa, z tego miejsca na schodach napis się odkrywa.



Okrążaj dalej kościół, aż znajdziesz łańcuchy, wodę z dachu spuszczałą, by nie było pluchy. Między łańcuchami, co wodę w dół kierują, drzwi z okuciami starymi się znajdują. Pośrodku w kwiatku, w uścisku żelaznym,

znajduje się  o wzorze dość ładnym.

Deski pionowe drzwi te budują, ozdobne gwoździe na nich się znajdują.

 +  +  =  liczba gwoździ

Gdy kościół okrążysz, wrócisz gdzie byłeś, w międzyczasie lata życia generała odkryłeś. Poszukaj krzyża z datami misji w tutejszej parafii. Które za życia generała? Niech zapisze, kto potrafi!

Misje w roku  +  +  = 


Słownie:  18

Opuść teren kościoła i w lewo się kieruj, wzdłuż płotu ceglano maszeruj.

Budynek po lewej za chwilę się wyłania, tu czci się szczególnie uczestników Powstania. Lecz nim podejdziesz pod muzeum bramy, przy drzewach za płotem się zatrzymamy.

Rosną tam  ku pamięci córek generała,

jedna w Katyniu, druga w  skonała.

Na budynku muzeum tablica z drzewem, spiżowa, ile ptaków w jego gałęziach się chowa?  12

W zasięgu wzroku jest brama z słupkami ceglanymi, idź na drugą stronę i przejdź między nimi. Wspomnij na gwoździe, któreś sprawnie zliczył, tyle kroków od bramy postaw, odliczaj je w ciszy.

Po lewej stronie wyróżnia się mogiła, prochy dzielnego generała skryta. Są tutaj zawsze dowody pamięci, niejeden znicz ciągle się tu świeci.

Razem z ojcem dwie córki tu upamiętniono, urny z miejsc ich pochówku też umieszczono. Nazwę miejscowości spis z tej po prawej i cmentarz możesz opuszczać żwawiej.

Ziemia z  3

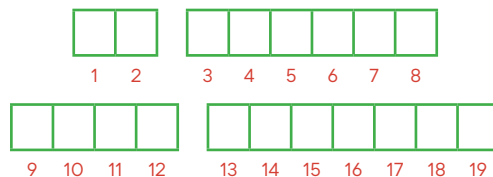
Pamiętasz ptaki, co na spiżowym liczyłeś drzewie, tam pamięć o Powstańcach Wielkopolskich drzemie. Wróć tam i odwiedź muzeum, jeśli jest otwarte, historie Powstańców Twojej uwagi warte!

Za trudy wędrowki czeka na Ciebie nagroda. Za chwilę się kończy questowa przygoda! Obejdź budynek, z tyłu drzewo pień ma rozdwojony, „ptasi” domeczek jest doń przytwierdzony.

Tam szukaj nagrody. Przystaw pieczęć na ulotce i schowaj bezpiecznie! My spotkamy się wkrótce.

Przenieś w kratki litery zdobyte na całej trasie, zaznaczone w rubrykach kolorem zielonym. Otrzymasz brakujący fragment wiersza Romana Wilkanowicza.

Tobie Polsko



Tobie Polsko tych serc naszych bicie.
Tobie każdy cień myśli gorącej,
Tobie na wszystko na śmierć i na życie!

Miejsce na skarb

Na zdobywców Wielkopolskich Questów czeka Odznaka Krajoznawcza PTTK „Wielkopolskie Questy – Odznaka Odkrywców Tajemnic”. Szczegóły na www.regionwielkopolska.pl

Więcej questów znajdziesz na:
www.regionwielkopolska.pl
www.questy.org.pl
www.questing.pl

GDZIE TO JEST?

Trasa questu rozpoczyna się w **Biedrusku** i przebiega na terenie powiatu poznańskiego. Łączna długość trasy wynosi ok. 30 km. Zaleca się, aby drużyna rozwiązująca quest składała się z co najmniej dwóch osób (kierowca i osoba towarzysząca).

TEMATYKA

Quest opowiada o wydarzeniach w pierwszych dniach Powstania Wielkopolskiego.

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!

Przy rozwiązywaniu zagadek znajduje się podwójna numeracja. Litery w polach oznaczonych kolorem zielonym będą składały się na końcowe hasło, natomiast litery oznaczone kolorem żółtym będą określały kolejną miejscowość na trasie questu.

Autor i opiekun wyprawy:
Aleksandra Warczyńska, tel.: 61 66 40 865
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:



Poznań 2022

Powstanie Wielkopolskie Zapomnianym bohaterom cz. II



3 godz.



Wielkopolskie Questy®

