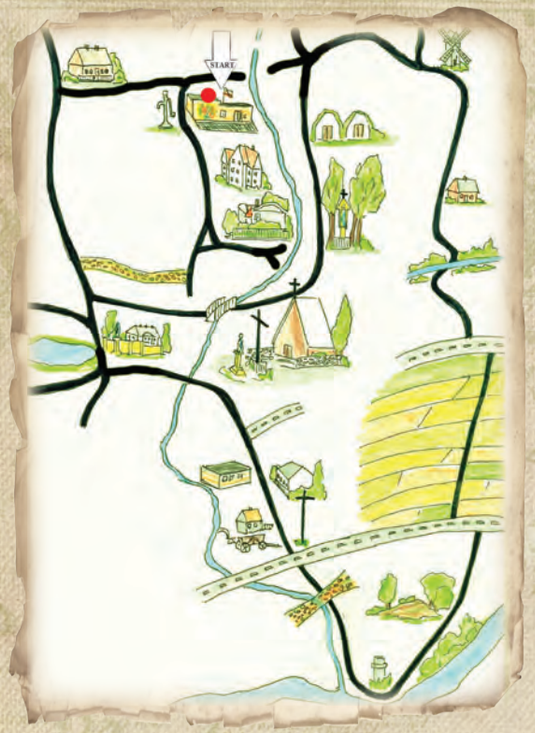

Startujesz w Szamarzewie przy wiejskiej świetlicy,
gdzie toczy się życie mieszkańców z okolicy.
Obejrzyj sobie dokładnie budynek ten,
bo mural historię opowie Ci daleką hen.

Bowiem Szamarzewo to wieś taka,
która ma swojego bliźniaka.
Choć historia okrutnie ich rozdzieliła,
wspólne korzenie im zostawiła.

Historię miejscowości poznasz z małej tabliczki,
przeczytaj ją nim wyruszymy w zaułki i uliczki.
Jakie imiona mieli legendarni założyciele,
o których prócz imion brzmienia wiemy niewiele.

☐☐☐☐☐☐ i ☐☐☐☐
12 17

Gdzie chłopak z żółtą koszulką wzrok kieruje,
tam idź i szukaj urządzenia co wodę pompuje.
Cyfry, które znajdziesz na pompy korpusie,
przemnóż przez siebie, nie wyjdzie na minusie ;)

wynik zapisz obok literkami ☐☐☐☐
15

Zaraz za świetlicą drogą w lewo pod górę się wspinaj,
miń płot betonowy i odpoczywaj.
Zobaczysz dawną szkołę, co po pruskiej stronie była,
tu dziatwa pisać i czytać po niemiecku się uczyła.

Najpierw leć prosto do skrzyżowania,
tu na lewo Twa droga się skłania.

Jedź tak dalej aż do rozwidlenia
gdzie w oddali po lewej dworek masz do zobaczenia.
To majątku była kiedyś stolica,
a teraz to zapomniana okolica.

Skup się mocno – droga zawraca i się zmienia,
cofnij się do poprzedniego rozwidlenia.
Tu znowu w lewo i za chwilę w prawo na starą drogę brukowaną,
jedź tak długo, aż wjedziesz na drogę wyasfaltowaną.

Na niej skręć w lewo i długo jedź tak,
aż po lewej gruntowa droga poprowadzi w pól świat.
Gdy zobaczysz mostek nad strugą przerzucony,
miniesz go i skręcisz zaraz w lewą stronę.

Jedź teraz swobodnie, rozkoszując się naturą,
aż zobaczysz kapliczkę z Panienki figurą.
Ile lilijek na sztachetach metalowych?
Pierwszą cyfrę z wyniku zapisz do kratek kwadratowych.

☐☐☐☐☐☐
4

Na górce obok kapliczki, za domem są małe źródełka,
radość dla gospodarzy była z nich wielka.
Rurociągiem do budynku woda sama spływała,
życie gospodarzom bardzo ułatwiała.

Numer domu odszukaj i zapisz poniżej,
zadanie wykonaj, skarbu będziesz bliżej

☐☐ + 1 = ☐☐
a b

Jedź dalej aż trafisz na dwa sklepy* stare,
(*to po naszemu piwniczki ziemią zasypane).
Gdy lodówek nie było i elektryfikacji,
żywność tam chowano, by nie było fermentacji.

Dwa imiona tam znajdziesz w betonie zapisane,
zaraz do hasła będą Ci dodane.

☐☐☐☐☐☐☐ i ☐☐☐☐☐☐
13 11

Na końcu polnej drogi wykonaj skręt w prawo
i do skrzyżowania jadąc rozkoszuj się zabawą.
Oczom Twym się ukaże wiatrak już nieco w ruinie,
pomimo tego stań przy nim na chwilę.
Terenu nie penetruj, bądź tu ostrożny,
bo może wyskoczyć niejeden pies groźny.

Drugi wiatrak, bliźniaczy stał w Samarzewie,
gdzieś go sprzedali – wyjechał. Dokąd? Tego nikt nie wie.

Rusz dalej prosto, wiatrak zostaw po lewej,
miń zagajnik i lasek pełen młodych drzewek.
Gdzieś po prawej zarośnięty stawek pozostawisz
i obok domku ceglanego nogi swe postawisz.

Domek dziś pusty, czerwony, ceglany,
dla ubogich ludzi przez sąsiadów zbudowany.

Bo kiedyś była solidarność ludzi taka,
że wieś postawiła domek dla swego rodaka.

Dalej prosto Twoja droga wiedzie
do miejsca, gdzie dwa razy się zgina i w inny świat jedzie.
W tym miejscu granica dwóch zaborów przebiegała,
również wieś naszą na pół przedzielała.

Niepozorny rów zarośnięty krzakami,
to właśnie była granica pomiędzy wioskami.
Jedna z najdłuższych w Europie granica tu przebiegała,
ponad tysiąc kilometrów długości miała.

Ponad sto lat podziału, to czas niemały,
choć granicy nie ma, zwyczaje zostały.
Po pruskiej stronie dostatniej się żyło,
wielu chłopów się tu bogaciło.

Nosili się z pańska, w butach chodzili,
tego im po drugiej stronie zazdrościli.
Pruskich chłopów nazywali bażantami,
tych na wschodzie za to bosymi Antkami.

Tu właśnie zmieniasz miejscowości
wjeżdżasz do Samarzewa w gości.
To właśnie jest nasza wieś bliźniacza,
gdzie widok na Wrześnicę ładny się roztacza.

Teraz jedź do końca prosto i zaraz w lewo Cię kieruję,
a tam po chwili polna droga, w prawo Cię skieruje.
Jeśli pora jest deszczowa, droga długa i błotnista,
może bywać nieprzejezdna kiedy pora dżdżysta.

Droga długa, więc jedź nią cierpliwie,
rozglądaj się spokojnie po rolniczej niwie.
Na końcu drogi uważaj na bezpieczeństwo,
bo po asfalcie czasem samochodów szaleństwo.

Asfaltem jedź w lewo, ledwie metrów kilka,
i zaraz w prawo znajdź drogę! To przecież nie szpilka!
Z górki zjedź ostrożnie na wprost gdzie drzewa,
tam w prawo jedź śmiało, nad rzeką ptak ci zaśpiewa.

Jedź ostrożnie drogą co wije się jak rzeka
i zerkaj w prawo, tam jest górka niedaleka.
Kilka drzewek tam rośnie, dęby niepozorne,
grodzisko średniowieczne pomieścić są zdolne.
Gdy ścieżka zakręca, 90 stopni! Uwaga!
Potrzebna tu będzie nie lada rozwaga.

Gdy łąka skoszona, słupek z ziemi wystający,
niech ogarnie szybko wzrok Twój tu błądzący.
To słup graniczny! Niewiele dzisiaj ponad grunt wystaje,
lecz pamięta on dawne, graniczne obyczaje!
Przed laty grunt podniesiono, ziemią zasypano,
o słupie granicznym prawie zapomniano.

W tym miejscu gdzie nie sięgał wzrok niepożądany,
mieszkańcy realizowali przemytnicze plany.
Znali wąskie ścieżki i terenu tajemnice,
wiedzieli gdzie przekroczyć dyskretnie granicę.

Płody rolne i zwierzęta na pruską stronę wędrowały,
narzędzia mechaniczne w drugą stronę powracały.

Kawałeczek dalej do Warty rzeczka Wrześnica uchodzi,
niejeden wędkarz kij tu w wodzie chłodzi.
Trzymaj się drogi, w dole rzeczka płynie,
choć droga wyboista, nie bój się, nie zginiesz!

Miń zabudowania, tu przez rzekę bród przechodzi,
korzystali zeń niegdyś i starzy i młodzi.
Jedź prosto, miniesz drogę asfaltową,
skierujesz się gdzie drzewo z rozłożystą koroną.
Strzałka „Samarzewo" kierunek Ci nadaje,
krętą drogą do domu nr ☐☐ Cię zaraz dostaje.
b a

Tu mały skansen jest urządzony,
stary sprzęt rolniczy na pokaz wystawiony.
Trzy numery dalej niepozorny budynek,
przy nim również możesz zatrzymać się chwilę.

W nim rosyjska szkoła niegdyś się mieściła,
w wolnej Polsce jeszcze dziatwa się uczyła.
Jakże inny to budynek od szkoły z pruskiej strony,
widziałeś go dzisiaj, gdyś był jeszcze niestrudzony.

Jadąc przez wioskę zerkaj w tył przez ramię,
gdy za świetlicą na chwilę Cię postawię.
Tam na muralu ludziki coś trzymają w dłoniach,
zbliżają się do siebie, wędrując po błoniach.

To ☐☐☐☐☐ do siebie nawzajem wyciągają,
19
do życia w przyjaźni wszystkich zachęcają.

Za chwilę strzałkę zobaczysz z nazwą miejscowości,
zapisz ją szybko i nabierz prędkości. ☐☐☐☐☐☐
16

Dalej Twoja droga do kościoła wiedzie,
to młoda budowla gdzie pod górkę się jedzie.
Kiedyś kościółek był tu stary, drewniany,
lecz spłonął od świecy. Ten jest murowany.

Nim wejdziesz na górę, stań na placu pod krzyżem,
by znaleźć odpowiedź, podejdź jak najbliżej.
Z jakiej okazji go tu ustawiono?

W XXIII rocznicę ☐☐☐☐☐☐☐☐☐
14

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐
7

Wejdź na teren kościoła, a bramę mijając,
zapisz z daty miesiąc się nie ociągając

☐☐☐☐☐☐☐
2

Region Wielkopolska
...to warto zobaczyć

Rok też zapisz w kratki, nie pomyl się bratku,
byś za chwilę do skarbu mógł dojechać gładko [ ][ ][ ][ ]
c d

Teraz przy kościele znajdź tablicę pamiątkową,
gdzie upamiętniono postać wyjątkową.
Trzecią linijkę przepisz co do joty,
nie ociągaj się, weź się do roboty!

[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
5 8

Koniec spaceru, wracaj na szlak rowerowy,
przed zejściem ze schodów znajdziesz symbol nowy.
Najpierw w chodniku się wyróżnia, a potem na płocie
znajdziesz symbolu tego samego krocie.

[ ][ ][ ][ ]
3

Do kapliczki jeszcze podejdź, stoi do Ciebie plecami,
u dołu na tabliczce znaczona napisami.

[ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] przed laty
10 18

przodkowie zbudowali,
na różnych uroczystościach tu się spotykali.
Dość już! Czas ruszać w drogę, prosto przed siebie,
aż do mostku nad rzeczką droga Cię zawiedzie.

Na rzece [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] granica pozostała,
9 6

o fakcie tym tablica niebieska Cię poinformowała.

Na skrzyżowaniu dróg wielu, dawna zaborów granica,
a dzisiaj już tylko piękna okolica.

Jedź tam, gdzie drzewa rosną w skupisku,
aż znajdziesz się przy dużym rozlewisku.
Tu wodę zebrano, ryby wpuszczono,
a nawet plażę na wakacje czasem urządzono.

Gdy prosto skoczysz, tam droga Twa prowadzi,
przy starej figurze zatrzymać się nie zawadzi.
To św. Józef strzeże tych co ciężko pracują
i drogą codziennie do pracy podróżują.

Wojnę przeleżał Józef na cmentarzu zakopany,
litościwą ręką przed zniszczeniem zachowany.

Jeśliś wysoki lub podnieść Cię kto da radę,
choć trochę bokiem,
to za płot rzuć szybko okiem.
Tam drugi Szamarzewa pałac się chowa
Choć czasem nazywano go dworem Borkowa.

Do „ptasiej" miejscowości stąd strzałka kieruje,
tą nazwę w kratki wnet przeliterujesz:

[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
1

Jedź dalej jak główna droga prowadzi,
tu możesz jechać szybko, to Ci nie zawadzi.
Na skrzyżowaniu przy krzyżu budynek z cegły czerwony,
dawno temu przez Prusaków został postawiony.

Strażnica tu była, żołnierze pilnowali,
by ludzie granicy ukradkiem nie przekraczali.

Nie tylko na handel produkty przemycano,
również polską prasę nielegalnie kolportowano.
Brały w tym udział również dzielne kobiety,
pod spódnicami przewożące pieniądze i pistolety.

Zostaw strażnicę po swej lewej stronie,
a kierownicę niech chwycą zmęczone już dłonie.
Ostatnia prosta przed Tobą, gra zmierza do końca,
jedź czy chmura nad Tobą, czyś w promieniach słońca.

Budynek numer [ ][ ] jest teraz Twym celem,
d c

stań przy nim spokojnie, zaparkuj rowerem.

Teraz Ci powiem powoli dosadnie
jak szyfr do skarbu do łapek Ci wpadnie.
Poszukaj w notatkach cztery cyfry szczęśliwe
to szyfr jest do zamka – wprowadź to uczciwie

[ ][ ][ ][ ]
a b c d

Skrzynia skarbów jest w tyle muralu,
musisz budynek obchodzić pomału.
Obserwuj dokładnie zakamarki i cienie,
skrzynia ukryta jest lecz nie wkopana w ziemię.

Gdy wolna Polska już w końcu nastała,
granica nadal się tu utrzymała.
Wsi nie połączono, podział do dziś mamy,
choć tak podobnie się nazywamy.

Dwa powiaty, dwie gminy i różne parafie
innych podziałów wymienić nie potrafię.
To jednak ważne, że jesteśmy sąsiadami
i dobrymi przyjaciółmi ponad granicami.

[ ][( )][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

[ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ][ ][ ]
11 12 13 14 15 16 17 18 19

Miejsce na skarb

Region Wielkopolska
...to warto zobaczyć

www.regionwielkopolska.pl

Tematyka

Quest opowiada o historii wsi, która została podzielona granicą w 1817 r. Na trasie uczestnik poznaje miejsca, które są niemymi świadkami tamtych czasów.

Gdzie to jest?

Szamarzewo – wieś w województwie wielkopolskim, w powiecie wrzesińskim, w gminie Kołaczkowo. Trasa rozpoczyna się przy świetlicy wiejskiej w Szamarzewie

Uwaga!

Trasa może być nieprzejezdna po długich i intensywnych opadach oraz w okresach, kiedy wylewa rzeka Warta. Przed wyruszeniem na trasę warto zapytać o dostępność trasy opiekuna questa.

Na czym to polega?

W czasie wędrówki rozwiązuje się zadania i zagadki, które doprowadza do ostatniego punktu.
Czeka tam na uczestnika zabawy skrzynia skarbów z pamiątkową pieczęcią. Odcisk pieczęci w miejscu na skarb jest poświadczeniem ukończenia wyprawy. Na zakończenie można się też wpisać do księgi pamiątkowej (Księgi Questowiczów).

Czas przejazdu: ok. **3,5** godz.

Autorzy Questu: mieszkańcy Szamarzewa i Samarzewa, Stowarzyszenie Mieszkańców Kołaczkowa REYMONT
Opiekun wyprawy: GOK Kołaczkowo, tel. 509 243 577

Quest współfinansowano z środków Powiatu Wrzesińskiego przeznaczonych na współpracę z NGO oraz dzięki wsparciu Gminy Kołaczkowo i GOK Kołaczkowo.

Opieka merytoryczna i projekt serii: Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu

Więcej questów znajdziesz na: www.regionwielkopolska.pl, www.questy.com.pl, www.questing.pl

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

Partnerzy:

Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu
Instytucja Kultury Samorządu Województwa Wielkopolskiego
Powiat Wrzesiński
Gmina Kołaczkowo
GOK Kołaczkowo
Stowarzyszenie Mieszkańców Kołaczkowa REYMONT

Samarzewo 2019

Wielkopolskie Questy®

S(z)amarzewo, Niewidzialna granica