

W błotach i bagnach kopiec usypał, na nim zamek wybudował,  
most zwodzony poprowadził, a klucz w kieszeni schował.  
Zaczął najeżdzać na sąsiadów, prawie życia pozbawił swego brata,  
ale na szczęście nikczemnik doświadczył, co to strata.

Został w swym grodzie przez mieszkańców pojmany,  
a po jego śmierci zamek przez Boga z ziemią zrównany.  
Dziś został kopiec, gdzie jest, tabliczka podpowie,  
zostaw ją po prawej i prosto, o kościele powiemy w jednym słowie.

Z prawej będzie za kilka chwil i tu od razu zagadka mała,  
by kłódka do skarbu wpuścić Cię chciała.  
Policz, ile jest kół tam, gdzie wejście do kościoła, na murze,  
szukaj ich z prawej i z lewej od drzwi, ale też na górze. → 

W tej świątyni okropna Czarna Helena mocno rozrabiała,  
często wiernym w niedzielę i święta kościół zamykała.  
Na koniec Szwedów namówiła, by proboszcza związali  
i przykutego do armaty na pośmiewisko dali.

W rodzinne zamieszki kobieta była także wplątana,  
doprowadziła do zburzenia spokoju brata męża, czyli Jana.  
Swoją ziemską żywot okrutna Helena marnie skończyła,  
ponieważ według legendy z wieży do fosy z wodą wskoczyła.

Wyjedź na ulicę i w prawo idź pewnym krokiem,  
miń w oddali pociąg i wagoniki swoim prawym bokiem.  
Za budynkiem z trzema literkami skręć, gdzie prawa noga,  
jeszcze raz w prawo – taka jest do skarbu droga.

Zebrane literki hasło dały, lecz nie w polskim języku,

1 2 3 4 5 6

możesz teraz je przeczytać, ale bez krzyku.  
Gotowe? Szukaj skarbu, skrywa się na ogrodzeniu,  
by go mieć do kłódki wstukaj     w skupieniu.

Wpisz swój nick oraz datę do księgi i przybij pieczęć,  
ruszaj dalej, jeśli na kolejną przygodę masz chęć.  
W okolicy całkiem sporo jest wypraw rozmaitych,  
sprawdź, ile jeszcze masz takich niezdobytych.

miejsce na pieczęć

## Tematyka

Podczas rowerowej wyprawy w Gminie Nowe Miasto poznasz legendy związane z regionem.

## Początek gry

Wyprawa rozpoczyna się obok Przedszkola „Stokrotka” w Nowym Mieście nad Wartą, powiat średzki, woj. wielkopolskie.

## Na czym to polega?

- 1 Pobierz bezpłatną aplikację Questy - Wyprawy Odkrywców na swój telefon i utwórz konto gracza.
- 2 Trasę gry można przejść z kartą questu lub aplikacją mobilną Questy - Wyprawy Odkrywców.
- 3 Twoim zadaniem jest uważne czytanie wskazówek i rozwiązywanie zagadek. Zebrane na trasie litery i cyfry będą niezbędne do odkrycia hasła końcowego i otrzymania questowego skarbu. Pieczęć odbij na karcie wyprawy lub w Paszporcie Odkrywców, a w Księdze Questu potwierdź swoje przejście, wpisując datę i nick/nazwę użytkownika z systemu www.QUESTY.org.pl.

## Jak dodać quest do ukończonych?

- 1 Jeśli quest ukończyłaś/eś z wydrukowaną kartą wyprawy, dodaj go do grona ukończonych na stronie www.QUESTY.org.pl lub w aplikacji Questy - Wyprawy Odkrywców w zakładce Moje Konto, wybierając tytuł questu i hasło końcowe: **jeden wyraz i liczba czterocyfrowa (oddzielone spacją).**
- 2 Jeśli ukończyłaś/eś quest z aplikacją, jego pieczęć automatycznie pojawi się na Twoim koncie.

## Opiekun Questu

Klub Regionalistyczno-Krajoznawczy Doliwa



## Tekst i opracowanie questu

Małgorzata Wojtusiak, Krzysztof Szustka – krajowy koordynator programu:  
Questy - Wyprawy Odkrywców, tel. 512 312 215, info@questy.org.pl



Więcej informacji znajduje się na największym  
w Polsce portalu z questami  
[www.QUESTY.org.pl](http://www.QUESTY.org.pl)



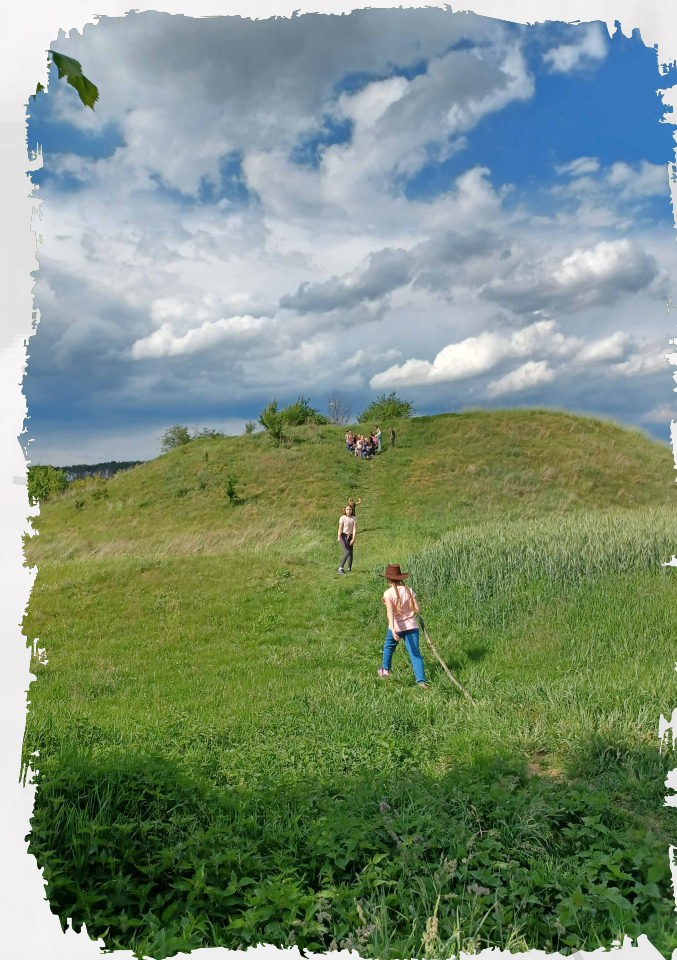
Quest dostępny również w bezpłatnej aplikacji mobilnej Questy - Wyprawy Odkrywców na smartfony

## Dofinansowanie

Zrealizowano w ramach obchodów 740-lecia lokacji Nowego Miasta nad Wartą. Projekt „Trzy dekady badań nad historią Nowego Miasta nad Wartą – retrospekcje”. Dofinansowane ze środków Fundacji ORLEN oraz Gminy Nowe Miasto nad Wartą.



# Quest Szlakiem nowomiejskich legend i podań



🕒 4 h

GRA  
TERENOWA

30 km



# Start

Bracia skłóceni, kobiety piękne, lecz występne,  
zamek, który zapadł się pod ziemię, przejścia tajemne.  
A może pokutujące duchy i niespokojne zjawy?  
Na wyprawę rusz, jeśli takich historii jesteś ciekawy.

Dziś gra opowie Ci różne nowomiejskie legendy,  
a poznasz je pedałując tędy i owędy.  
Ile w nich fikcji, a ile prawdy nikt nie zgadanie,  
ciekawe, która szczególnie do gustu Ci przypadnie.

W Nowym Mieście jest start, obok przedszkola,  
stąd zaczniesz pedałować przez ulice, lasy i pola.  
Ty dziś przemierzysz drogę na swym jednoślądzie,  
a ile kół ma pociąg z ogrodzenia na swoim pokładzie?

Rachuj nie te z wagonów, lecz z lokomotywy.  **B**  
Udało się znaleźć ten pociąg piękny, choć nieprawdziwy?  
Do pierwszej legendy droga będzie dość daleka,  
ruszaj, bo za 10 kilometrów pierwsza legenda czeka.

Wyjedź na ulicę i w prawo, w Poznańską pędź,  
przez duże skrzyżowanie i prosto do lasu kręć.  
Zielony szlak i szlak Świętego Jakuba drogę wyznaczają,  
we wsi w prawo i prosto tam, gdzie tory ulicę przecinają.

Za nimi w lewo i w Boguszynku na głównej znów lewa strona,  
aż w Boguszynie wodę zobaczy Twa buzia ucieszona.  
Za nią od strony ulicy w parku jest dwór,  
przy nim kamień, związany z legendą twór.

W pobliżu gospodarz pasł krowy, korzystając z pogody,  
zajął się też koszeniem trawy dla pozostałej w domu trzody.  
Pod jego nieuwagą krowy uciekły do parku dworskiego,  
tam chciały się najeść pokarmu lepszego.

Gospodarz w złość wpadł i przebił bok krowy widłami,  
zwierzę zamieniło się w kamień z widel śladami.  
Ów człowiek od tej pory, bojąc się tajemnych sił,  
jako przyjaciel zwierząt i przykładowy człowiek żył.

Obejdź dwór i policz najwyższe kolumny, stoją jak wieże,  
są dokładnie przy drzwiach \_\_\_ **B** \_\_\_ - wpisz litera po literze.  
Kamień znaleziony? Pedałuj dalej ulicą Parkową,  
teraz około 4 kilometrów zmierzaj drogą questową.

W prawo na głównej drodze, z niej w lewo pedałuj,  
na Kruczyn znak będzie, sił w nogach nie żałuj.  
We wsi w prawo, do dworu zabytkowego z numerem dwa,  
tu posłuchaj legendy, każdy kruczynianin ją zna.



Dawno temu tu leśniczy z rodziną wiódł żywot wesoly,  
ale pewnego razu w lesie zaatakowały go pszczoły.  
Skończyłby marnie, bo na jad był biedak uczulony,  
na szczęście przez kruki został od śmierci wybawiony.

Żona w podzięce miejsce Kruczynem nazwała,  
ale jeszcze legenda związana z krukami powstała.  
Razu pewnego kobieta zaginęła, zbierając chrust w lesie,  
w zamrzniętym śniegu znalazły ją kruki, tak wieść niesie.

A wszystko to było w miejscu, gdzie stała leśniczówka,  
teraz jednak na zagadkę czeka na pewno Twa główka.  
Obok budynek, materiał, z jakiego jest zrobiony to cegła,  
policz okna na ścianie, która do ulicy jest równoległa.  **D**

Kolejna ciekawa historia za niecałych kilometrów pięć,  
słuchaj, jak dotrzeć, jeśli poznać ją masz chęć.  
Ustaw się prawym ramieniem do dworu zabytkowego,  
przed siebie, wypatruj w lewo skrzyżowania.

Krzyż na rozdrożu zauważy każda osoba zdolna,  
tam jedź, a potem w prawo, czeka droga polna.  
Znakiem 'ustąp pierwszeństwa' witają Kolniczki,  
w prawo jedź, aż dotrzesz do kościoła i dzwonniczki.

Świątynia stoi w miejscu opresji pewnego dziedzica,  
o tym jak zapadł się w bagno słyszała cała okolica.  
Matka Boska ocaliła go w tym na kaczki polowaniu,  
drewniany kościółek postawił tu w podziękowaniu.

Obraz Matki Bożej z kościoła przetrwał dziejowe burze,  
legenda mówi, że w czasach herezji skryto go w Górze.  
Tam długo miejsca nie zagrażał, bo właściciel był religii innej,  
doszło więc do sytuacji nadzwyczaj przedziwnej.

Obraz uniósł się nad polami, przemierzył okolicę  
i jak się domyślacie, dotarł nad kolnicką kaplicę.  
A co historia mówi o tutejszym kościele?  
Poczytaj na tablicy obok niego, dowiesz się wiele.



Znajdź jeszcze taką, która mówi, gdzie świątynia stała,  
dzięki staraniom Wojciecha **B** \_\_\_ **D** \_\_\_ powstała.  
Podejdź do dzwonnicy i przeczytaj wyraz nad A.D 2019,  
tam \_\_\_ **B** \_\_\_ napisano właśnie.

Wyjdź na ulicę i prosto, mając lewy bok przy dzwonie,  
na skrzyżowaniu z figurą Maryi kieruj się ku lewej stronie.  
Na rondzie jedź dokładnie tak, jak znaki wiodą na Kłękę,  
za chwilę w Szyplowie szukaj pałacu tam, gdzie masz lewą rękę.

Do Taczanowskiego należał, z nim legenda jest związana,  
a dotyczy monety, która była przez hrabiego podrzucana.  
Podobno chwalił się spotkanym, że jeszcze jest ciepła,  
ludzie mówili, że kuje mu je za piecem diabeł z piekła.

Masz ochotę zobaczyć pałac? Uważaj, bo w parku są duchy,  
takie przynajmniej chodzą w okolicy legendarne słuchy.  
Nie będziemy Cię narażać na nieprzyjemne spotkanie  
i o zielony znak przy drodze obok pałacu będzie pytanie.

Jest przed krzyżem, a \_\_\_ **A** \_\_\_ liter w nazwę się układa,  
jedź teraz w lewo, do Kłęki, do Taczanowskiego „sąsiada”.  
Pięć dokładnie kilometrów znów odmierzyć należy,  
przez Aleksandrów, a potem w lewo i w prawo droga bieży.

W Kłęce z lewej strony będzie wielkie gmaszysko,  
tym razem bez obaw możesz podjechać do niego blisko.  
Najpierw jednak sprawdź, jakie są na szlaku atrakcje,  
tablica przy drodze zawiera z okolicy rewelacje.

Spisz, jaka miejscowość pod numerem 13 się znajduje,  
to \_\_\_ **B** \_\_\_ , który szybko w kratki wskazuje.  
Okna na pierwszym piętrze policz teraz skupiony,  
ale tylko te, które są nad wejściem z lewej strony.  **A**

A czy wiesz, że Kłęka pochodzi od księcia Łokietka,  
który w celu schronienia szukał kawałka poletka.  
Niestety wojska czeskie jego oddziały tu otoczyły,  
i by darować życie, Łokietka do klękania przed władcą zmusiły.

I choć upokorzenie polskiego księcia wszystkich złości,  
to od tego wydarzenia pochodzi nazwa miejscowości.  
Zostaw pałac z prawej i na głównej drodze skreć w prawo,  
za miejscowością też w prawo, na Nowe Miasto pedałuj żwawo.

Na samym rynku spora pompa, za nią tabliczka przy ścianie,  
przy niej o kopcu będzie krótkie opowiadanie.  
Dwaj bracia żyli na tym terenie wiele lat temu,  
ten zły i zazdrośny, chciał na złość zrobić temu dobremu.

