

Prosto przez skrzyżowanie, z prawej na słupku jest tabliczka, na niej napisana nazwa, jaką nosi ta uliczka. Policz, ile liter pojawia się na niej po kropce, odpowiedź zaznacz w apce, zapisz w ulotce lub na karteczce.

10

Widzisz po prawej staw? Znaczy, że obrałeś tutaj trop dobry, dziś zamieszkują go kaczki i bobry. Ludność miejscowa także inne funkcje stawu pamięta, tu łowiono ryby, ale także pojonno gospodarskie zwierzęta.

Przed siebie kawałek drogi idź pełen wigoru, zatrzymaj się tam, gdzie brama prowadzi do dworu. Policz, przez ile słupków z cegły jest wjazd strzeżony i taki wynik niech będzie w kratce umieszczony.

11

Dziś dwór jest w prywatnych rękach, nie wchodzi za ogrodzenie, w XIX wieku rodzina Szoldrskich ma na niego baczenie. Z lewej strony stoi stodoła, dziś już niezbyt okazała, dawniej rolę czteropiętrowego spichlerza spełniała.

Zostaw bramę dworu za plecami i do budynku z numerem idź szybkimi krokami. Ogrodzenie niech Twój wzrok przykuje, $\square_2 + \square_4 = \square$ słupek od furtki – tam skarb się znajduje.

Pora teraz poczynić pewne wyczerpania, są one niezbędne do kłódki otworzenia.

$$\square_1 + \square_2 + \square_3 + \square_4 + \square_5 + \square_6 + \square_7 + \square_8 + \square_9 + \square_{10} + \square_{11} + 18 = \square_C \square_D$$

Kod ten nie jest przypadkowo wybrany, datę ze szkołą związaną poda, gdy będzie poprzestawiany.

Wstukaj go do kłódki, w środku pieczęć oraz księga czekają, wpisz swój nick i datę, a paluszki niech stempel przybijają. Czy nie sądzisz, że jedna wyprawa to trochę mało? Na kolejne w okolicy ruszaj więc śmiało.

miejsce na pieczęć

Tematyka

Niewielka miejscowość, ale z ciekawą historią. Taki właśnie jest Wytomyśl. Podczas questowej wyprawy poznasz jego zakamarki, dowiesz się, co mieściło się w zachowanych budynkach i części z nich poznasz historię.

Początek gry

Wyprawa rozpoczyna się na parkingu obok remizy w Wytomyślu (województwo 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 rozwiązałeś/z wydrukowaną kartą wyprawy, dodaj go do grona ukończonych w aplikacji Questy - Wyprawy Odkrywców lub na stronie www.QUESTY.org.pl w zakładce Moje Konto, wybierając tytuł questu i hasło końcowe: liczba czterocyfrowa.
- 2 Jeśli ukończyłaś/eś quest z aplikacją Questy - Wyprawy Odkrywców, jego pieczęć automatycznie pojawi się na Twoim koncie.

Opiekun questu

Rada Sołectwa w Wytomyślu

Tekst i opracowanie questu

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

Lokalny koordynator questów

Lokalna Grupa Działania KOLD
ul. Rynek 33/1, 64-310 Lwówek
www.kold.pl



Więcej informacji znajduje się na największym w Polsce portalu z questami
www.QUESTY.org.pl



Pobierz aplikację

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



„Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich: Europa inwestująca w obszary wiejskie”
Materiał współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach
19.3 Wsparcie na wdrażanie projektu współpracy PROW na lata 2014-2020.



Quest

Co Wytomyśl-icie? Spacerkiem przez okolice...



45 min.

GRA
TERENOWA

2,1 km



Start

Dziś na początku powita Cię niezbyt udany rym, ale przynasz nam rację, że nie będzie niczym złym. Przyszła nam właśnie do głowy taka ciekawa myśl, by podczas questowej wyprawy pokazać Ci Wytomyśl.

To w Gminie Nowy Tomyśl miejscowość najstarsza, o jej przeszłości i ciekawostkach opowie Ci historia dalsza. Odkryte w XX w. z czasów Kultury Łużyckiej cmentarzysko pokazuje, że 400 lat p.n.e. ludzie budowali tu domowe ognisko.

W 1250 r. jako świadka darowizny książęcej podaje się Stefana, pierwsza wzmianka o wsi dotyczy właśnie z Wytomyśla plebana. To wieś książęca, początkowo należała do Przemysława II, ale już od XV w. stanowiła własność wojewody poznańskiego.

Obok remizy zaczyna się Twoje dzisiejsze Wytomyśla poznawanie, tu też przygotowaliśmy dla Ciebie pierwsze zadanie. Policz, z ilu liter jest utworzony ostatni wyraz nad drzwiami, ilość tych czerwonych wpisz w kratkę szybkimi ruchami.

Rozejrzyj się wokół i znajdź Dąb Pamięci tabliczką opatrzony, nim zamordowany w 1940 r. Aspirant Policji Państwowej uczczony. Tuż obok, przy samej drodze o Wytomyślu tablica opowiada, po jednej stronie z tekstu i zdjęć, po drugiej z mapy się składa.

Zerknij tam, gdzie jest więcej słów i policz ptaki na fotografii, ich liczba z kolorowego zdjęcia niech do kratki trafi. W lewo skręć na ulicy i prosto do skrzyżowania, po obu stronach masz z przełomu XIX i XX w. zabudowania.

To należące do pałacu folwarczne czworaki, zwróć też uwagę, że przy lewej dłoni rosną drzewa i krzaki. W głębi są dęby zasadzone, gdy było tu sporo drewnianych chat, ich obwód nawet 5 metrów wynosi, a drzewa liczą 600 lat.

Przed samym skrzyżowaniem nie musisz biec, spójrz w prawo, na wysokości znaku jest ceglany, chlebowy piec. Wiele takich było w okolicy, ten jest dobrze zachowany, przez mieszkańców wsi był kiedyś używany.

Prosto przez skrzyżowanie, miń lewą nogą sklep, zobaczysz za chwilę, w którym budynku pieczono chleb. Najpierw miniesz niski dom z numerem jedenaście, oryginalne drzwi prowadziły do zakładu rzeźniczego właśnie.

Z najstarszego w Wytomyślu domu wychodziła niejedna kiszka, a ów zakład należał do Dembickiego Franciszka. Kolejny budynek pełnił rolę piekarni Olejnika Jana, świeżym pieczywem pachniało tu z samego rana.

Na wprost kapliczka, w niej figura św. Wawrzyńca zadaszona, w czasie II wojny światowej przed zniszczeniem ocalona. Chronić wieś przed ogniem to tego świętego obowiązek, a Twój policzyć, ile Wawrzyniec trzyma w dłoni gałązek.

Przejdź obok kapliczki z figurą swoim prawym bokiem i przed siebie do kościoła zmierzaj równym krokiem. Obecna świątynia powstała z inicjatywy właściciela wsi, gdy ludność po zniszczeniu poprzedniej o nowej śni.

To co najmniej czwarta świątynia w dokumentach wymieniona, na jednej z jej ścian zdobiona płyta z napisem umieszczona. W tym miejscu Karol Cunow spoczywa, a klepsydra na tablicy przypomina, że czas upływa.

Znajdziesz ją, wszak każdy questowicz ma sokole oko, teraz jednak spójrz na pierwszy wyraz, patrz wysoko. Policz, ile liter go tworzy i idź, gdzie trzy tablice o kościele, na nich informacji oraz zdjęć znajdziesz wiele.

Niech ta pierwsza z lewej strony Twój wzrok przykuje, policz, ile na niej fotografii z postaciami się znajduje. Przy lewym boku kościoła mostek zaprasza do podziwiania, z niego ładnie widoczne są kościół oraz plebania.

Która to? To ten budynek z prawej strony ceglany, wokół niej niejeden obiekt gospodarczy jest ulokowany. W pierwszym budynku po lewej od probostwa rzecz wielka, zachowała się w nim pochodząca z 1779 roku belka.

Zobacz, po prawej masz wejście na cmentarz stary, znajdziesz tu łatwo grób, obszar ma niewielkie wymiary. Szukaj tego, który Janka Bergera chowa ciało, do lewego górnego rogu cmentarza zmierzaj śmiało.

Policz, ile ptaków znajduje się na nagrobnej płycie tego, który obowiązek patriotyczny spełnił należycie. Możesz też znaleźć grób Łukasza Horowskiego, w pomoc społeczności ukraińskiej zaangażowanego.

Wróć do kościoła przez ogród kamienną ścieżką, kieruj się w stronę ulicy i w prawo skręć, przechodząc obok drewnianej dzwonnicy. Najpierw na ziemnym nasypie od strony ul. Kościelnej stała, w latach 20 XX wieku na podmurówce umieszczona została.

Na drugą stronę ulicy przejdź i w prawo, na Kozi Rynek, przed siebie pędź. To ten skwerek, na którego środku dąb rozłożył rośnię, 11 listopada 1928 r. posadzono go tu radośnie.

Podobno zakopano pod nim butelkę z nazwiskami tych, którzy tej uroczystości byli świadkami. Widzisz lustro drogowe? Tam kiedyś kapliczka stała, figurka z niej dopiero w 2016 r. odnaleziona została.

Obok słupek z dwoma złotymi tabliczkami się znajduje, przepisz z nich cyfrę, która dwa razy występuje. Kieruj się w ulicę, na której znak 'zakaz wjazdu' wita, z prawej masz staw, z niego woda przez zwierzęta była pita.

Skotarka się nazywa, od słowa 'skotarz', czyli pasterz była, nieco dalej budynek, gdzie Niemcy chcieli rozwinąć skrzydła. To ten z numerem 27, probostwo, na nim ślady po kulach widziane, z czasów, gdy zarówno ta wieś, jak i inne w 1945 r. były wyzwalone.

Po lewej stronie przed wojną istniało nowoczesne gospodarstwo, tu hodowano jedwabniki, których wcale nie było jak na lekarstwo. Z kokonów jedwab wyrabiano, obok stały do kiszki silosy, pierwsze to były w okolicy takie nowoczesne kolosy.

Dom z numerem 26 to siedziba zakładu szewskiego, przez Jana Wieczorka długi czas prowadzonego. Zobacz, że za budynkiem w głębi jest gliniana stodoła idź przed siebie, z lewej pochodząca z początku XX wieku szkoła.

Za ogrodzeniem obelisk pamiątkowy z datą 10 lutego 1945 r. wtedy w tej wytomyskiej szkole dokonano odważnego kroku. Najszybciej w powiecie zaczęto w j. polskim prowadzić zajęcia. Czy już znalazłeś glaz będący znakiem tego przedsięwzięcia?

Policz, ile jest okien na parterze z prawej strony od wejścia i ruszaj dalej, już niewiele zostało do przejścia. Do głównej i w lewo - do Placu Jakuba pędź, na nim rzeźba wspaniała, w drewnie postać naszego mieszkańca uwieczniona została.

Policz, ile zwierząt postaci Jakuba towarzyszy, ale rachuj po cichu, niech nikt obok nie słyszy. W lewo droga prowadzi na Wąsowo, tak pokazuje znak. Ty skręć w prawo, bo w tę stronę prowadzi questowy szlak.

