Szlak Piastowski

www.szlakpiastowski.pl

Projekty współfinansowane przez SAMORZĄD WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO

www.wielka-petla.pl

WIELKA PĘTLA WIELKOPOLSKI z nurtem przygody

Jedź ciągle prosto, aż znowu do ronda dotrzesz, przez które przejechać także masz prosto, za krzyżem, co drogę wskazuje. 17

Po lewej ręce zobaczysz kolejny klasztor na trasie. Podjedź do niego bliżej. Kto wie, może wiedza przyda się? 18

Wiedza się zawsze przydaje! Zbieraj więc wiadomości i w puste miejsce poniżej wpisz nazwę tej miejscowości.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 7 | | | | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 5 | | | | |

Za Twymi plecami jest park, zagadkę kolejną on skrywa. Znajdź tu figury Pięciu Braci. z jakiego są one tworzywa? 19

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 4 | | | 8 | |

Znajdź kościół świętego Marcina, po drewnianych mostach stąpając, bo mury tego kościoła odpowiedź znów ukrywają. 20

Na murach tych znajdziesz tablice, wieść o Męczennikach one zawierają. Czy znasz już historię tych Braci? Czy wiesz też, jak się nazywają?

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 14 | | | | 15 | | 12 | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | 20 | | | | | | | | | | | 19 | |
| 24 | | | | | | | | 16 | | | | | | | | | | | |

Opuśćmy teraz ten kościół i wróćmy na trasę Konińską. Z kościołem po lewej ręce jedźmy! Bo słońce już nisko! 21

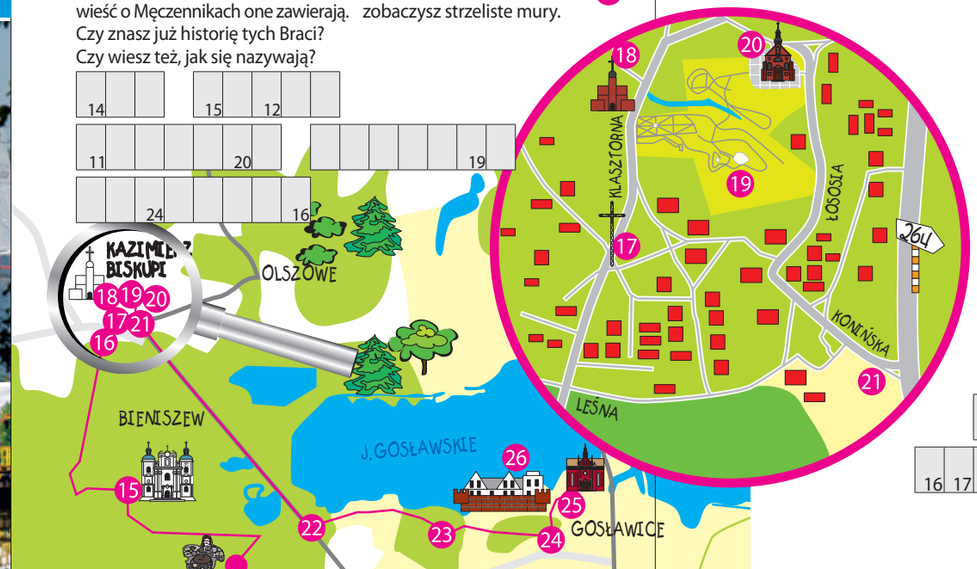
Jedź, druhu, w stronę Konina, tak długo, aż się znak na Ludwików ukaże on skręcać Ci nakazuje, a więc skręć w lewo, jak każe. 22

Jedź teraz lasem, spokojnie, oddychaj głęboko, jak radzą, bo drogi przed nami kawałek i siły Ci się przydadzą.

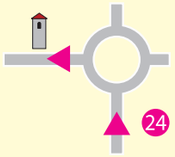
Jedź leśną ścieżką wśród drzew (jedno jest na środku drogi!), aż dotrzesz znów do ulicy: skręć w lewo teraz, mój drogi. 23

Jadąc tą trasą, zobaczysz kolejne rondo, a dalej szczyt niskiej wieży strażackiej. Jedź zatem w lewo, nie szalej! 24

Jadąc wzdłuż głównej ulicy, zobaczysz strzeliste mury. 25



23


24

25

26

To kościół ceglany, gotycki fundacji pewnej figury…

Obejrzyj ten kościół dokładnie, bo piękny jest bardzo i cenny. Szczególnie zaś zapamiętaj wmurowane w te ściany herby…

Tuż przed kościołem ciut wiedzy ujawnia drewniana tablica. Przeczytaj i wiesz już na pewno jaki był herb Łaskarzyca?

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 23 | | | | | |

Gdy wiesz już, odwróć się raźno, jednoślad zaparkuj za płotem, a dalej podążaj już pieszo, po rower zawrócisz potem.

Bo jesteś teraz w muzeum! To wiedzy wszelkiej skarbnica, to tutaj odnajdziesz historie od słonia po Łaskarzyca. 26

Poszukaj teraz orła co dziób kamienny ma i raźno idź za nim w prawo, jak nakazuje ptak.

Na wprost w oddali majaczą zamkowe dostojne mury, lecz jeszcze tam nie idziemy, najpierw zażyjmy kultury.

Kultury wiejskiej, dodajmy – - bo skansen musisz tu znaleźć. W skansenie zaś znajdź i nazwij dwie wielkie budowle drewniane.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 21 | 18 | | | |

Teraz poszukaj już wejścia, co Cię do zamku zawiedzie. Ceglane mury go strzegą, obejdź je szybko, a wejdziesz.

Na tym przedmurzu zamkowym ostatnia zagadka się kryje. To duży sześcian z kamienia, wewnątrz zaś otwór w nim zieje.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 17 | | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 22 | | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | 25 | 26 |

Drogi wędrowcze, to koniec przygody, wpisz hasło z literek poniżej. Teraz już możesz szukać nagrody, bo hasło wskazuje miejsce pieczątki w Koninie ukrytej.

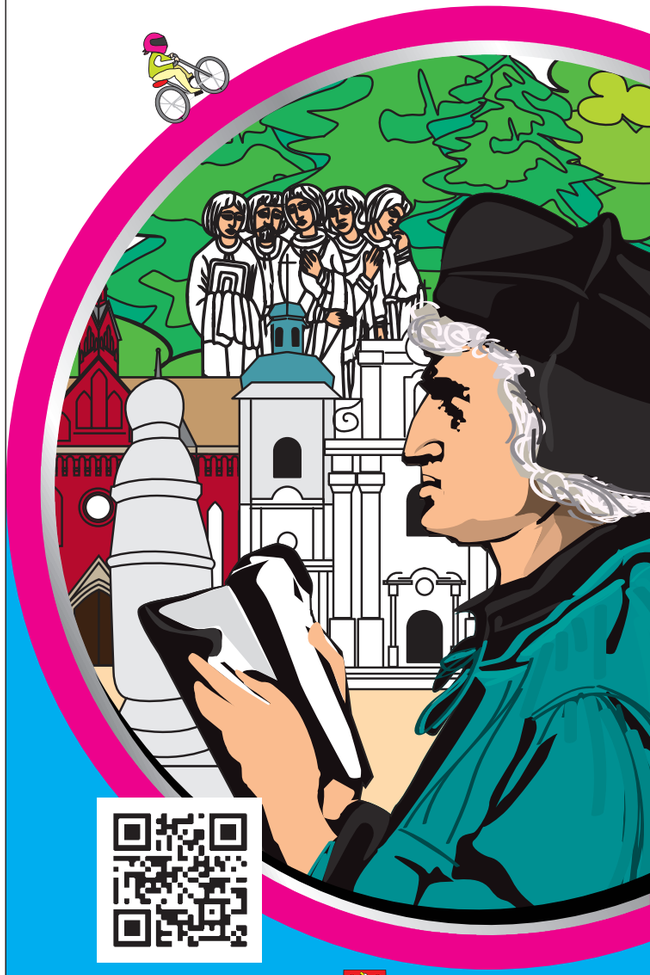
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | C | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | 7 | 8 | F | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | | | | | | | | | |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | C | 23 | 24 | 25 | 26 | | | | | | | | | | | | | | |

ROWEROWY QUEST

# Śladami Jana Długosza

## po Ziemi Konińskiej

LOKALNA ORGANIZACJA TURYSTYCZNA MARINA



Projekt współfinansowany przez SAMORZĄD WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO

**Witaj, wędrowcze! Witajże w Koninie!**
Mieście królewskim,
co czas w nim
wartko jak Warta upłynie.

Królewskie więc miasto Konin,
na szlaku bursztynu stoi.
Tu kupcy podróżowali,
za złotem północy gnali.

Dziś śladem Jana Długosza
opowieść ta Cię powiedzie.
Kim był ten Długosz? – zapytasz.
Polski dyplomata, duchowny i kronikarz.

W Koninie będąc,
miastem tym się zachwycił,
i pisząc o nim w kronice,
Koniński Słup w niej uchwycił.

Ten słup masz teraz odnaleźć, 1
najstarszy drogowy znak w kraju,
a gdy go odnajdziesz, powiedz:
któż to go tutaj ustawił?

Czyim roztropnym rozkazem
wskazano półmetek trasy
z Kalisza aż do Kruszwicy,
kto tu to miejsce wyznaczył?

1

Wyjdź teraz główną bramą
za ogrodzenie kościoła
i w stronę Ratusza się kieruj.
Słyszysz, jak wzywa Cię, woła?

Ten głos dobiega z pewnością
z konińskiej tarczy herbowej.
Czy widzisz, co jest w tym herbie?
Zagadka jest prosta, więc powiedz:

9

13

3

Po lewej pozostaw Ratusz, 2
już powiedz mu „do widzenia",
bo jeszcze wiele przed nami!
I wiele do zobaczenia!

MIEJSCE NA PIECZĄTKĘ

TEMATYKA:
Wyprawa nawiązuje do historycznej postaci Jana Długosza, który w swoich kronikach opisał Konin i gminę Kazimierz Biskupi. Pozwala zapoznać się z historią, kulturą i walorami turystycznymi regionu konińskiego.

Tekst: Iga Janiszewska-Pawlak

GDZIE TO JEST?
Konin to miasto położone we wschodniej części Wielkopolski, w centrum Polski przy autostradzie A2 pomiędzy Warszawą a Poznaniem. Dojechać można również drogą krajową 92 oraz 25.

POCZĄTEK QUESTU:
Północna furtka kościoła św. Bartłomieja w Koninie.

RODZAJ QUESTU:
Rowerowy.

KIEDY ZAPLANOWAĆ PRZEJAZD QUESTU?
Najlepszy okres to wiosna-lato-jesień.

CZAS PRZEBYCIA QUESTU:
Około 3-4 godzin.

POTRZEBNY EKWIPUNEK:
kamizelka odblaskowa, długopis.

OPIEKUN QUESTU:
Lokalna Organizacja Turystyczna MARINA w Koninie
e-mail: kontakt@turystyka.konin.pl tel. (63) 246 32 48

Po lewej już za chwil parę 3
Dom Zemeliusza miniesz.
i wiedz, że ta kamienica
najstarsza jest w całym Koninie.

Choć widok to niespotykany, 4
w tym mieście szeroko jest znany,
bo człowiek z końską głową
od lat jest miasta ozdobą.

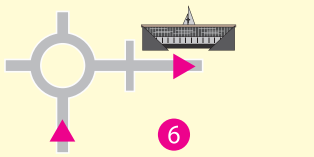
Stojąc przy tym pomniku,
tras pewnie widzisz bez liku,
Lecz my dziś jednej szukamy:
przez most, toruńskim zwany.

Za mostem jest Pałac Reymonda, 5
lecz za nim się nie oglądaj!
Jedź dalej, aż spotkasz się z trasą
w atlasach zwaną „warszawską".

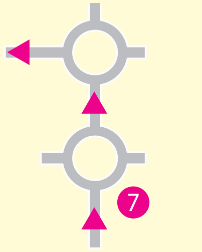
Przejdź teraz, proszę, ostrożnie
na drugą stronę ulicy
i żwawo kolejnym rusz mostem,
co jest po Twojej lewicy.

Tym mostem jedź w dół, a potem
trzymając się lewej strony,
dotrzesz niebawem do ronda,
co na nim ruch jest kołowy.

Na rondzie tym skręć w prawą stronę 6
w ulicę zwaną Kleczewską.
Jedź wartko, mijając kościół,
wiaduktem jedź, cały czas prosto.



Gdy zjedziesz wreszcie z wiaduktu,
kolejne rondo zobaczysz. 7
Miń je, a na drugim zjedź w lewo,
by drogę na zachód wyznaczyć.



Ulica ta – Zakładowa – 8
- przez pola powiedzie i lasy.
Bądź teraz szczególnie czujny,
aby nie zboczyć z tej trasy.

Na pierwszym więc skrzyżowaniu
jedź w prawo i dalej prosto, 9
a na kolejnym zakręcie obaczysz
jak brzózki gęsto tu rosną.

Kiedy te brzozy zobaczysz,
to znak, że jesteś na szlaku!
Na tym zakręcie jedź w lewo
i dalszych wskazówek wypatruj.

Jedź teraz cały czas prosto, 10
jedź długo, aż do rozdroży,
gdzie drzewo ze znakiem zobaczysz,
co wskaże kierunek podróży.

Jedź zatem dalej, na zachód!
Trzymajmy się więc lewej strony,
a słowo daję, za chwilę,
przystaniesz na moment, zdumiony…

Kolejna niezwykła postać 11
szlak dalszy pragnie Ci wskazać.
Niebieska figura Maryi
z kapliczki przydrożnej ołtarza.

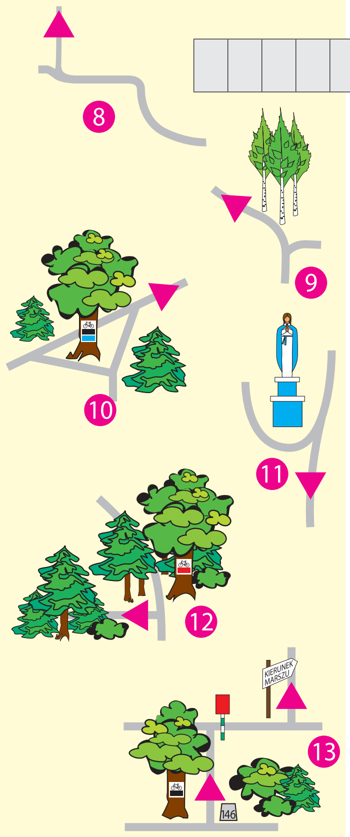
Jej twarz wskazuje nam trasę,
więc jedźmy, gdzie nas kieruje.
Podążaj ulicą Matejki,
on teraz Ci patronuje.

Zbocz teraz w ulicę Północną,
co lasu granicą przebiega,
z Północnej zaś żwawo wjedź w Szkolną,
by aż w las głęboko wjechać.

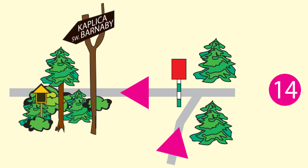
Ulica Szkolna prowadzi 12
do rezerwatu przyrody.
Czy widzisz znak szlaku rowerowego?
Trafiłeś dobrze, mój drogi!

Skręć teraz w lewo i wkrótce, 13
ujrzysz znak ścieżki rowerowej.
Teraz skręć w prawo, aż dotrzesz
do tablicy rezerwatu czerwonej.

Jedź w prawo, aż do rozdroża dojedziesz;
tam w lewo, tak jak znak Cię wiedzie.



Teraz prosto, a po skręcie w lewo
ujrzysz drogowskaz, 14
który Cię do kapliczki Barnaby
powiedzie.



Gdy dotrzesz już do kapliczki,
przeczytaj teraz uważnie, co stoi
wyryte w tablicy.
Tablica ta bowiem ukrywa
klucz do tej tajemnicy:

Kaplica kiedyś zniknęła,
po latach ją odbudowano.
Oblicz w pamięci i napisz,
na ile ją zlikwidowano?

6

2 L A T

Skoro już wiesz, teraz szybko
wróć z powrotem na trasę
i jedź już dalej, by sprawnie
do celu dotrzeć przed czasem.

Przed nami trochę zakrętów,
więc teraz wypatruj muru.
On zgubić się nie pozwoli:
strzeże eremu kamedułów.

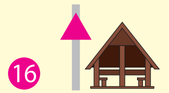
Skoro jesteśmy tak blisko, 15
grzech tę możliwość przegapić,
więc zobacz koniecznie
kamedułów klasztor,
co na horyzoncie majaczy.

Pochodzi z przełomu wieków
i kiedyś było ich siedem.
Dziś pod Koninem
pozostał już tylko jeden!

Widziana z tyłu budowla
zdaje się być symetryczna.
Lecz co to? Na prawej wieży
widnieje jakaś tabliczka…

Przyjrzyj się dobrze i powiedz,
co tę symetrię mąci?
Jakiż to okrąg na wieży
tak się tam mieni i złoci?

10

Zawróć już teraz na trasę,
Prosto, nie na północ czasem...
Dalej skręć w prawo, kręć nogami
mocno
wśród drzew, co gęsto i bujnie
tu rosną.

Gdy dotrzesz znów do rozdroży,
ponownie jedź w prawą stronę,
a wkrótce zobaczysz wiatę. 16
Tam kości rozprostuj strudzone.