

Tam jedna z jego bohaterek chodzić uwielbiała,
bo na tym wzgórzu ciszę i piękno miała.
Jak do naszej trafić? Za mostkiem w prawo
i wzdłuż rzeczki do kolejnego zwracaj się znowo.

Tuż za nim nie umknie Twej uwadze altana,
z pewnego filmu i serialu dość znana.
Z jakiego? Na zdradzenie odpowiedzi jest właśnie pora,
da Ci ją na nodze altanki przepieczona tabliczka niezbyt spora.

Tytuł filmu to „□□□□□□□□□□” – już to wiesz,
wyrazy w trzeciej linijce przy okazji możesz policzyć też.
Wynik rachowania do ostatniej kratki wskazuje,
a Ciebie quest już prawie do skarbu kieruje.

Wróć mostkiem i w prawo idź, tak alejka prowadzi,
gra terenowa jeszcze jedną ciekawostkę Ci zdradzi.
Dwa skrzyżowania w prawo i będzie następna krzyżówka
stoi przy niej drzewo iglaste – ot prosta łamigłówka.

Masz je z lewej – odlicz □□□□□□□□□□ dużych kroków wzdłuż rzeki uważnie
i do drzewa, które gubi igły na zimę spiesz się rozważnie.
Pod nim w hasło ułóż literki zebrane,
a już jedno zadanie jest pięknie wykonane.

1 2 3 4 5 6 7 8

Wstukaj teraz do kłódki □□□□□□□□ cyferki cztery,
dostaniesz się do środka, gdy zebrałeś dobre numery.
Księga Questu o datę oraz login upomina się Twój,
pieczęcią ładnie ozdób paszport swój.

Jeśli nie byłeś, możesz zwiedzić wydania „Pana Tadeusza”,
w nim ocalona została tego wielkiego dzieła dusza.
Na inne wyprawy rusz, mamy ich całą kolekcję,
każda z nich da Ci wartościową w terenie lekcję.

W Nowym Mieście trzy skarby zdobyć szansę masz,
gdy przez nie pieszo lub na rowerze po okolicy gnasz.
Choć może troszkę przyjdzie się natrudzić,
to na pewno nikt z questami nie będzie się nudzić.

miejsce na pieczęć

Tematyka

Quest to wyprawa po parku wokół pałacu w Śmiełowie. Podczas wyprawy poznasz ciekawostki związane z pobylem Mickiewicza w tym miejscu. Dowiesz się także, co ze Śmiełowskiego pałacu zostało utrywalone na kartach „Pana Tadeusza”.

Początek gry

Quest zaczyna się na parkingu obok Pałacu w Śmiełowie (Śmiełów 1) w powiecie jarocińskim, w województwie wielkopolskim.

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.
- 4 Na zdobywców questu z woj. wielkopolskiego czekają krajowe odznaki Questy - Wyprawy Odkrywców oraz Odznaka Krajoznawcza PTTK „Wielkopolskie Questy - Odznaka Odkrywców Tajemnic” (szczegóły na www.regionwielkopolska.pl)

Jak dodać quest do ukończonych?

- 1 Jeśli quest rozwiązałeś/ęś z wydrukowaną kartą wyprawy, dodaj go do grona ukończonych w aplikacji Questy - Wyprawy Odkrywców lub na stronie www.Questy.org.pl podając hasło końcowe: jeden wyraz i liczba czterocyfrowa.
- 2 Jeśli ukończyłaś/ęś quest z aplikacją Questy - Wyprawy Odkrywców, jego pieczęć automatycznie pojawi się na Twoim koncie.

Opiekun Questu

Muzeum Adama Mickiewicza w Śmiełowie,
+48 62 740 31 64



Muzeum Adama Mickiewicza w Śmiełowie

Lokalna Grupa Działania „Z Nami Warto”

ul. Sikorskiego 38, 62-300 Września,
tel. 614385018,
info@znamiwarto.pl / www.znamiwarto.pl
facebook.com/znamiwarto



Tekst i opracowanie questu

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



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

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



Muzeum Adama Mickiewicza w Śmiełowie



Quest Śladami Mickiewicza w Śmiełowie



30 minut

GRA
TERENOWA

1,3 km



