

Na wale sam - więc będą przeszkody.

Dlatego z tej studni nie nabierzesz wody. W tym miejscu Husarzy swe konie poili, Zanim w dalszą drogę z kopyta ruszyli.

Jeśli chcesz skosztować królewskich słodczy, To kościelna wieża drogę Ci wytyczy. Kierując się na nią, sklep miniesz „U Niny”, Jesteś blisko celu, nie rób kwaśnej miny.

Gratulacje!!! Poznałeś historii Konopisk uroki, I do „Marysieńki” skieruj żwawo kroki. Tu sernik wiedeński - możesz go skosztować, A zebrane litery zgrabnie dopasować.

HASŁO

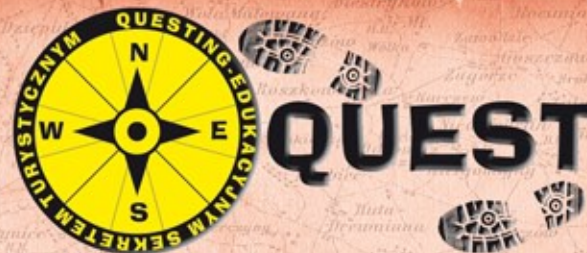


1 2 3 4 5 6

Poprawne hasło cukiernikowi podane, Zostanie na queście przypieczątowane.



miejsce na SKARB



Śladami legendy Jana III Sobieskiego w Konopiskach

Zapraszamy na 19-cie innych wypraw w sąsiednich gminach!

Informacje na stronach:
www.bractwokuznic.pl, www.jura-ppj.pl,
www.razemnawyzyny.pl, www.bestquest.pl

Quest powstał w ramach projektu współpracy pt. "Questing - edukacyjnym sekretem turystycznym", realizowanym na obszarze 20-tu gmin przez trzy Lokalne Grupy Działania:

"BRACTWO KUŹNIC" (gminy - Boronów, Kamienica Polska, Konopiska, Poczesna, Starcza);

"PARTNERSTWO PÓŁNOCNEJ JURY" (gminy - Janów, Koziegłowy, Lelów, Mstów, Niegowa, Olsztyn, Poraj, Przyrów, Żarki);

"RAZEM NA WYŻYNY" (gminy - Dąbrowa Zielona, Kłomnice, Kruszyna, Miedzno, Mykanów, Rędziny).

Dziękujemy za przygotowanie questu wszystkim osobom uczestniczącym w spotkaniach i zaangażowanym w jego tworzenie.

KONSULTACJE: Fundacja Miejs i Ludzi Aktywnych



OPIEKUN QUESTU: GCKiR Konopiska, tel. 34 3441933

Gdzie to jest?

Konopiska znajdują się w powiecie częstochowskim. Dojechać tu można od Częstochowy drogą woj. 907, od Opola DK 46 i w Błachowni drogą 904 na Konopiska. Od DK nr 1 drogą 904 z Kolonii Poczesnej w stronę Błachowni. Wyprawę zaczynamy na parkingu przy kościele w Konopiskach, N: 50°43'39.2" E: 19°0'33.7"

Tematyka

Quest przedstawia legendę o odpoczynku króla Jana Sobieskiego w Konopiskach w drodze na odsiecz wiedeńską w roku 1683. Na pamiątkę tego wydarzenia, na drodze przemarszu wojsk, posadzono lipy.

Jak szukać skarbu?

Na trasie questu należy postępować zgodnie ze wskazówkami zamieszczonymi w Karcie Wyprawy. Twoim zadaniem jest znalezienie ukrytych liter, które w finale utworzą hasło związane z legendą naszej miejscowości. Trasa prowadzi po chodnikach, ścieżkach i utwardzonych drogach - pamiętaj o wygodnym obuwiu.

Czas przejścia: 30 minut.

Udanej zabawy!



Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich: Europa inwestująca w obszary wiejskie. Publikacja współfinansowana ze środków Unii Europejskiej w ramach Osi 4- Leader Programu Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2007-2013, działanie 421 "Wdrażanie projektów współpracy". Projekt "Questing - edukacyjnym sekretem turystycznym" realizowany jest przez: LGD "Bractwo Kuźnic", Stowarzyszenie "Partnerstwo Północnej Jury" i Stowarzyszenie "Razem na wyżyny". Instytucja Zarządzająca Programem Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2007-2013 Ministerstwo Rolnictwa i Rozwoju Wsi

Już wkrótce wycieczka nasza się zaczyna,
Początek legendy wyprawę rozpoczyna.
Trasa historyczną legendą owiana,
Zabawa dla każdego zagwarantowana.

Stań przed główną bramą kościoła.
Nie spiesz się, wyluzuj, popatrz dookoła.
Jak dobrze popatrzyś to nazwę ulicy,
Odczytasz niebawem na małej tablicy.

To naszej zabawy dopiero początek,
Stanowi legendy ledwie mały wątek.
Spójrz po lewej stronie stary kościół stoi.
Prawdziwy odkrywca przygód się nie boi!

Gdy miniesz pięć przesł, za najbliższym płotem,
Na przygodę wielką poczujesz ochotę.
Ruszać dalej żwawo, dawaj równo kroku,
Idź do trzeciej lampy co nam świeci w mroku.

Zaraz za nią droga powiedzie Cię w lewo,
Za 80 kroków znajdziesz duże drzewo.
Dąb, przy którym stoisz, zna legend bez liku,
Ty podążaj prosto, lecz nie po chodniku.

Trzymaj się teraz traktu wąskiego,
Którym podążały wojska Sobieskiego.
Na sąsiednich łąkach obóz swój rozbili,
By się nieco wzmocnić – lipóweczkę pili.

Pod wielkim drzewem składali meldunek.
Skręć dalej w prawo – Twój nowy kierunek.
Sto trzydzieści pięć kroków zrobił Król Sobieski,
Tak właśnie wytyczył nowy trakt królewski.

Szykując się na Turków pod Wiedeń zacierali,
Dźwigając broń i zbroje wykute ze stali.
Policz drogę wojska dokładnie krokami,
I poszukaj słońca pod swymi stopami.

Lecznicych ma drzewo wiele właściwości,
Jak w alei siądziesz – chętnie Cię ugości.
Ostatnią literę drzewa zdrowotnego
Wstaw na piątym miejscu do hasła swojego. _ _ _ _ 5

Jak piątkę odliczysz drzew lipowych starych,
Do dalszej wędrówki znów nabierzesz wiary.
A teraz odpocznij, jak Jan z Czarnolasu,
I możesz się zdrzemnąć, mamy dużo czasu!

Za Twoimi plecami cyfry nie litery,
Numer na ścianie to _ _ _ _ 2 _ _ _ _ 2

Ruszać, nie zapomnij o dalszym liczeniu,
Lip tu posadzonych w królewskim imieniu.

Lip było trzydzieści – tak też zapisano,
Lecz nie wszystkie drzewa zachować zdołano.
Z obecnej ich liczby, którą teraz znamy,
Dzisiaj siódmą literę na bok odkładamy. _ _ _ _ 6

Na drzewie tabliczka – to pomnik przyrody.
Dziewięćdziesiąt kroków zrób odkrywco młody,
A drogowskaz znajdziesz przy olbrzymim głazie,
Jak dobrze popatrzyś, część hasła Ci wskaże.

Na zielonym znaku wyraz wielokrotnie powtarzany,
Jego druga litera to początek imienia króla ukochanej. _ _ _ _ 4
Idź prosto i skręć w prawo jak Cię trakt prowadzi,
Znajdziesz się na prostej, asfaltowej gładzi.

Z jednej strony „Golgota”, a z drugiej wagonik,
Dalej, brukowana droga z lewej się wyłoni.
Kiedyś stał tu dworek, modrzewiowym zwany,
Przez mieszkańców Konopisk często wspominany.



Dworku dawno nie ma, więc Ci nie opowie,
Że pod jego dachem gościli królowie.
Na prawo spójrz śmiało wykonaj ruch głowy,
Poszukaj tablicy z hasłem: Plac _ _ _ _ _ 3

By legendzie naszej dać stronice nowe,
Sadzimy co roku drzewko lipowe,
I co roku w lipcu, o tej samej porze,
Mamy Święto Lipy, choć już nie we dworze.

Poszukaj altanki - sprawdź co jest pod dachem
Widać ją z daleka, wyruszaj z rozmachem.

Tu Jakub Sobieski, z królewskiego rodu,
Czerpał wodę czystą do napitku z miodu,
Do napitku z lipy, z naszej okolicy,
Który król kosztował, gdy bywał w stolicy.

