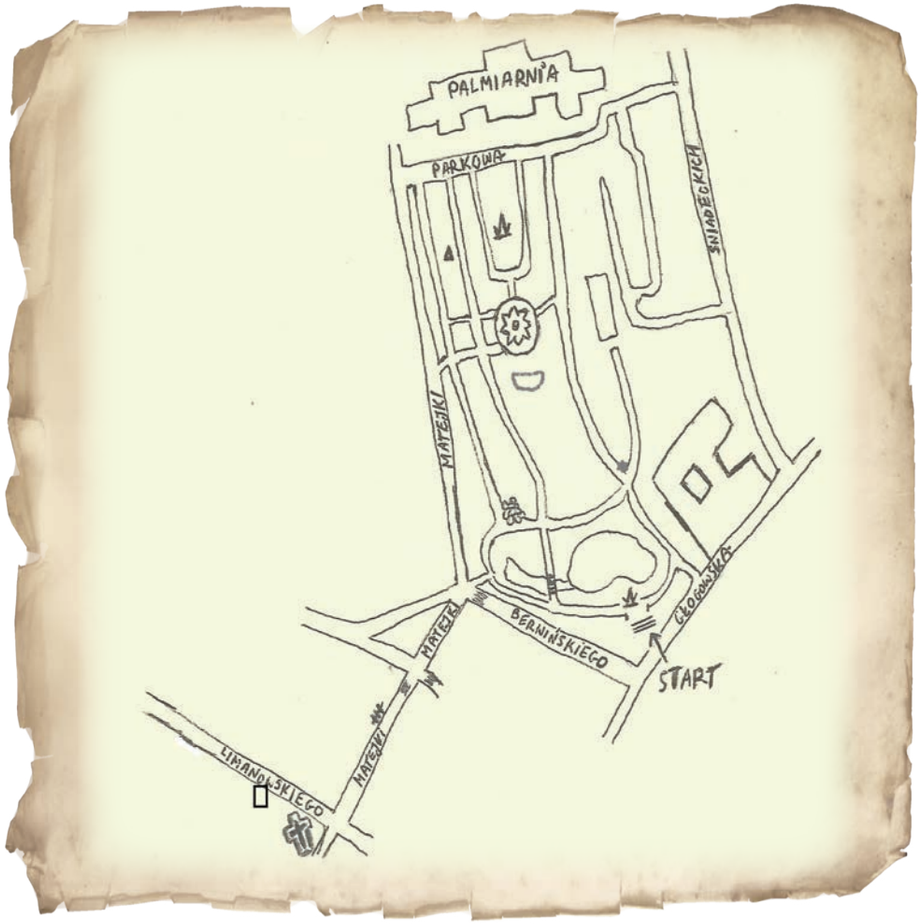


Przedszkolaku nasz miły i drogi.
Park zaprasza Cię w swe progi.
Niegdyś zasłynął jako ogród botaniczny,
pełen drzew, ptaków i krzewów licznych.

Dziś przyroda z historią się przeplata,
na spacer zabierze Cię Mama i Tata.
Przygodę swą zacznij od bramy z dziećmi na rybie,
przejdź przez nią, a nazwę parku poznasz niechybnie.

Stań naprzeciwko pana na pomniku,
a czwarty wyraz od góry Ci podpowie
kim dla Amerykanów był ten człowiek:

3

Odwróć się za siebie, w lewo lekko zwróć
i dziewięć pewnych kroków zrób.
Przed Tobą platan, duże drzewo o rozłożystej koronie,
na jego gałęziach latem zielenią się liście jak na klonie.

Oprócz tego jego charakterystyczna kora,
łuszczy się jakby była bardzo chora.
Przypomina ona wzór na spodniach wojskowych,
dlatego mówią: Drzewo moro!, stojąc w cieniu liści zielonych.

Owoce platanu niczym kulki małe,
zwisają z długiej gałęzi aż do zimy białej.
Ten platan, który tu wszyscy widzicie,
to jeden z pomników przyrody na świecie.

A teraz w lewo mój drogi się zwróć
i na ogromne filary na budynku uwagę rzuć.
Chowają się one za gęstymi konarami drzew
i policz szybko ile ich tam jest.

Tyle samo palców, co filarów wysoko w górę wznieś,
a w kratkach słowną odpowiedź umieść:

5

a w okienku odpowiednią ilość kresek nanieś.

Przed siebie dalej dreptaj po asfaltowej ścieżce,
aż przy latarni drzewo – magnolię dostrzeżesz.
Jej kwiaty o płatkach długich, smukłych, fioletowych,
znajdziesz na gałązkach i w liściach zielonych.
Oczaruje Cię w miesiącu kwietniu i maju,
swym zapachem zwabi pszczoły z dalekiego gaju.

Dalej podążaj szutrową z jasnych kamyczków drogą,
tuptaj wzdłuż muru wesoło prawą i lewą nogą.
W tym parku mieszkają też gady i płazy,
a w rogu stoją cztery wielkie

1

Naprzeciwko głazów amfiteatr stoi,
odpoczywający ludzie ukażą się tam oczom Twoim.
Skręć dalej w prawo w asfaltową ścieżkę i obok budynek miej,
aż wreszcie na jego krańcu kierunek w lewo zmień.
Zauważysz wnet pomnik blady,
całkiem spory, trawnikiem otoczony.

Na skraju ścieżki tabliczka jest wbita,
poproś Mamę lub Tatę by Ci ją odczytał.
Zwróć uwagę kto jest mitu bohaterem,
bo to właśnie on uwolnił więzioną Andromedę.

6

Idąc dalej raźnym krokiem,
spójrz przed siebie bystrym okiem.
Uwagę Twą zwróci budynek ogromny szklany,
od dawien dawna Palmiarnią był zwany.

W nim poznasz roślin i zwierząt wiele,
przyjść tu możesz codziennie, nie tylko w niedzielę*.
Nazwa Palmiarnia od wielkich palm pochodzi,
wśród zwiedzających ogromny wzbudzają podziw.

Stań teraz tyłem do pomnika,
wykonaj zwrot w lewo i idź wokół trawnika.
Gdy miniesz kozłów cztery kamienne głowy,
skręć w prawo a zobaczysz wielki głaz narzutowy.
Kamień ten niezwykły ciekawi niejednego naukowca,
bo odłamał się kiedyś od sporego rozmiaru lodowca.

Bardzo dawno temu, w miejscu gdzie właśnie stoisz,
Ziemię pokrywał lód o ogromnej grubości, którą wnet docenisz.
Wyobraź sobie dwanaście najwyższych wieżowców,
ustawionych jeden na drugim, jak grupa sprawnych cyrkowców.

Ten ogromny lądolód niósł w sobie głazy i kamienie,
które po stopieniu lodu upadły na ziemię.
Obejdź teraz go wokół, dotknij nierówności
i podziwiaj kamienia tego potęgę wielkości.

Teraz wróć na swoją ścieżkę przygody,
idź dalej w prawo w cieniu drzew lipowych,
a to Ci o lipie opowiem jeszcze,
że kwiatem leczy kaszel i chorobowe dreszcze.

Delektuj się spokojną przechadzką dalej,
mijając dwie czarne rzeźby po stronie prawej.
Po lewej zaś spójrz znów na muszlę koncertową,
w której co roku wiosną przedszkolaki śpiewają piosenkę kolorową.

Przed muszlą spostrzeżesz w kształcie

2

fontannę,
latem wachlarz wody zapełnia ją niczym wannę.
Wejdź po schodkach, podejdź trochę bliżej
i wsłuchaj się w szum wody tryskającej coraz wyżej.

Idź teraz w stronę muszli koncertowej,
by zaraz pochylnią wrócić do lipowej drogi asfaltowej.
Idź w lewo i dalej do rozwidlenia dróg,
byś tam wzrokiem skaliste wzgórze dostrzec mógł.

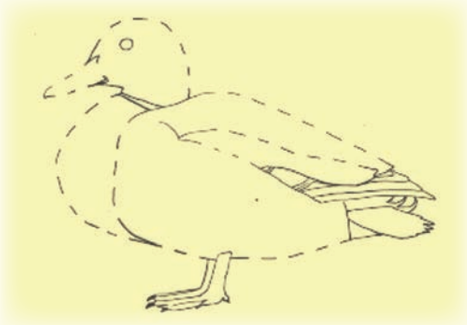
Kamień na kamieniu ułożony, by wejść jak najwyżej.
To alpinarium, nie bój się, podejdź bliżej!
Wspinaj się dzielnie na sam szczyt,
widok z góry wprawi Cię w zachwyt.
Mama i Tata dla bezpieczeństwa Ci w tym pomogą,
bo tu z wysokości upadki zdarzyć się mogą.
Wchodząc do góry policz, ile kamiennych schodków tam jest
i tyle samo listków w okienku rysunkiem umieść:

Ze szczytu wzgórza każdy mały odważny turysta,
widzi park cały pełen drzew i krzewów chyba ze trzysta.
Zejdź teraz ze wzgórza, obejdź go w lewo dookoła,
idąc przez mały mostek znów asfaltowa droga Cię woła.

Skręć w prawo i idź koło oczka wodnego,
i podążaj do drugiego mostu drewnianego,
lecz jeszcze poczekaj i nie przechodź przez niego.
Tutaj wyróżnia się największe w parku jezioro,
na którym pływa wodnych ptaków sporo.

*Godziny otwarcia Palmiarni na www.palmiarnia.poznan.pl

Najwięcej tych co w Akademii Kleksa zwą dziwaczki.
Czy już wiesz które to? Dowiesz się gdy połączysz na obrazku kreseczki.



Idź dalej w prawo między gęstymi krzewami,
już blisko wyjście, czas by Park pożegnał się z Wami.

Naprzeciw bramy z czterema latarniami szepczą
czarne sosny,
Odwiedzajcie nas często, nie tylko w porze wiosny!
Nie koniec jednak Waszej miłej przygody,
gdyż czas teraz za udany spacer zdobyć nagrody.

Wyjdź z Parku Wilsona bramą przy której stoisz,
a przed pasami na przejściu swą uwagę zdwoisz.
Pasami po lewej przejdź przez ulicę bezpiecznie,
gdy zielone światło palić się zacznie.

Przed Tobą odnowiona zabytkowa kamienica,
w której Radio Merkury muzyką słuchaczy zachwyca.
Idź wzdłuż płotu budynek okalającego,
uważaj na kierowcę auta z prawej jadącego.

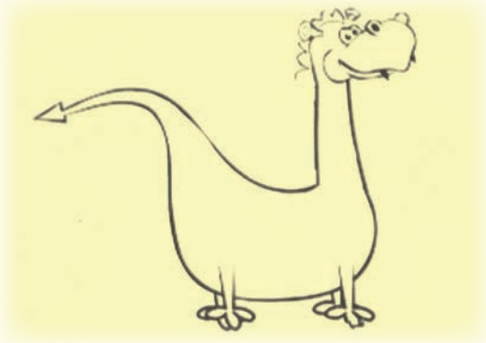
Na końcu płotu następne dwa przejścia przez ulicę
czekają na Ciebie,
przejdź przez nie pamiętając o ostrożności potrzebie.
Pierwsze z przejść to biało-czarne pasy prosto,
a drugie od razu w prawo.
Kieruj się teraz w lewo aż znajdziesz skrzydlastego stwora

– legendarnego potwora.
4

Zobaczysz go na kamienicy wysoko,
jeśli głowę uniesiesz swą i wytężysz sokole oko.

Teraz kroki swe kieruj w stronę przeciwną do tej,
którą smoka głowa wskazuje
i na pięknych budynkach roślinne motywy pokazuje.

A dla zabawy jeśli lubisz obrazki rysować
pokoloruj stwora i na grzbiecie smoczy grzebień
oraz skrzydła możesz dorysować.



Zanim na najbliższym przejściu przejdziesz zgodnie
z przepisami,
zatrzymaj się najpierw przed przejściem z pasami.
Poszukaj na słupie białej strzałki na niebieskim tle,
która pokaże Ci dobry kierunek i nie pójdziesz źle.

Idź obok starego domu parafialnego św. Anny
zdobionego od ulicy czterema oknami,
do celu jeszcze jakieś 50 kroków przed Wami.
Na rogu pod numerem zagadką budynek stoi
odgadniesz go gdy zliczysz: do platanu kroki,
a także dzieci na rybie i latarnie na bramie
przy wyjściu z parku.

☐ + ☐ + ☐ = ☐☐

Masz już numer budynku, więc już Twój kres podróży,
otrzymasz tam nagrodę-pieczątkę za trud Twój duży.
Kiedy wpiszesz litery z zagadek w poniższe kratki,
poznasz hasło do tajemniczego kuferka kłódki.

Powiedz hasło osobie w recepcji kufer pilnującej,
a uzyskasz dostęp do nagrody na Ciebie czekającej.
Na koniec zabawy, jeśli oczywiście masz ochotę,
narysuj lub napisz w księdze pamiątkowej jakąś notę.

1	2	3	4	5	6

Miejsce na skarb

Tematyka

Quest pt. „Spacer po Parku Wilsona" prezentuje najmłodszym ciekawostki przyrodnicze i zabytkowe tego miejsca.
Quest adresowany jest do dzieci 5-6 letnich.

Gdzie to jest?

Wędrowcy docierają do Poznania, stolicy Wielkopolski. Opowieść rozpoczyna się przy wejściu do Parku Wilsona od strony ul. Głogowskiej.

Na czym to polega?

W czasie wędrówki rozwiązuje się zadania i zagadki, które doprowadzą do ostatniego punktu, w którym czeka na uczestnika zabawy skrzynia skarbów z pamiątkową pieczęcią. Odcisk pieczęci w miejscu na skarb jest poświadczeniem ukończenia wyprawy. W załączonej Księdze Questowiczów możesz zostawić swój wpis.

Czas przejścia: ok. 45 minut

Park Wilsona czynny codziennie cały rok
w godz. 5.00-22.00

Autorzy: Małgorzata Żuk, Natalia Nyklewicz

Opiekun wyprawy:
1. Małgorzata Żuk, Przedszkole Nr 39 „Leśne Ludki"
tel. 61 866 66 21 (w godz. 8.00-16.00),
e-mail: m.zuk@lesneludki39.poznan.pl;
2. Natalia Nyklewicz, Przedszkole Nr 89
tel. 61 866 55 69 (w godz. 8.00-16.00),
e-mail: natalia.bryndza@gmail.com

Opieka merytoryczna i projekt serii:
Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu

Więcej questów znajdziesz na: www.questing.pl, www.regionwielkopolska.pl, www.questy.com.pl,

Na zdobywców Wielkopolskich Questów czeka Odznaka Krajoznawcza PTTK **„Wielkopolskie Questy – Odznaka Odkrywców Tajemnic"**.
Szczegóły na www.regionwielkopolska.pl

Partnerzy:

Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu

Instytucja Kultury Samorządu Województwa Wielkopolskiego

Rada Osiedla Św. Łazarz w Poznaniu

Łazarskie Przedszkola Poznań

Łazarz.pl – www.lazarz.pl - Twoja dzielnica w zasięgu myszki

Poznań 2016

Wielkopolskie Questy

Spacer po Parku Wilsona

Region Wielkopolska ...to warto zobaczyć

www.regionwielkopolska.pl