

Schodkami w dół, w stronę rzeki i w prawo idź, gdzie okragła wiata,
dalej wzdłuż rzeki, z ciekawością obieżywiata.
Wypatruj budynku z zegarem, który godziny odmierza,
z nim łukiem w prawo droga zmierza.

Gdy dojdiesz do ulicy, podążaj za lewą dłonią,
po kilku minutach czerwone tablice widok lekko zasłonią.
Miń je prawym ramieniem i przed siebie wzrokiem mierz,
by nie zaskoczył Cię żaden straszny zwier.

Czy kiedyś słyszałeś o turach, które tu żyły
i już w XIII w. własnością królów i książąt były?
Taki ssak stoi przed Tobą, we własnej osobie,
o nim dokładnie tabliczka Ci opowie.

Z wysokości w kłębie weź cyfrę, która się dubluje,
ona jako ostatnia dziś do kratki wskakuje.  A
Chcesz zobaczyć tego zwierzęcia róg?
W tym celu przekrocz muzeum próg.

Tu też czeka na Ciebie zasłużona nagroda,
zdobędziesz ją każdy, kto hasło poda.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Skąd takie Santoka określenie? Badania nie blefują
i na 12 warstw osadniczych na tym terenie wskazują.

W budynku dwa schodki w prawo i nie zdziw się wcale,
gdy odkryjesz, że skarb jest wysoko na drewnianym regale.

Wstukaj do kłódki A B C D, datę ceną,
wtedy Dobrogost bierze Santok jako własność lenną.

Wpisz się do Księgi Questu, na ulotce wbij pieczętkę,
możesz też kupić bilet na zwiedzanie lub jakąś pamiątkę.
Inne wyprawy zaplanuj, nie każ skarbowi czekać,
jest ich tyle do odkrycia, że nie warto zwlekać!

miejsce na pieczęć

TEMATYKA

Questowa wyprawa poprowadzi Cię wzdłuż Warty oraz Noteci i odkryje przed Tobą sekrety Santoka. Dowiesz się, dlaczego we wczesnym średniowieczu był to jeden z najważniejszych grodów w Polsce i kto o niego toczył bój. Poznasz także nowsze dzieje, związane z budową Wału Pomorskiego.

POCZĄTEK GRY

Quest zaczyna się przy wejściu na teren Piaskogrodu obok Muzeum Grodu Santok, ul. Wodna 2a (woj. lubuskie).

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 Odkrywcy, 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/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: **dwa wyrazy i liczba czterocyfrowa** (oddzielone spacją).
- 2 Jeśli ukończyłaś/ęś quest z aplikacją, jego pieczęć automatycznie pojawi się na Twoim koncie.

OPIEKUN

Muzeum Grodu Santok, www.muzeumlubuskie.pl



LOKALNY KOORDYNATOR QUESTÓW

Stowarzyszenie Kraina Szlaków Turystycznych Lokalna Grupa Działania,
ul. Lipowa 20 D, 69-200 Sulęcín, tel. 505 318 320, www.kst-lgd.pl

TEKST I OPRACOWANIE QUESTU

Małgorzata Wojtusiak, Krzysztof Szustka - krajowy koordynator
Questów - Wypraw Odkrywców, info@questy.org.pl, tel. 512 312 215



POBIERZ APLIKACJĘ



Questy-Wyprawy Odkrywców



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

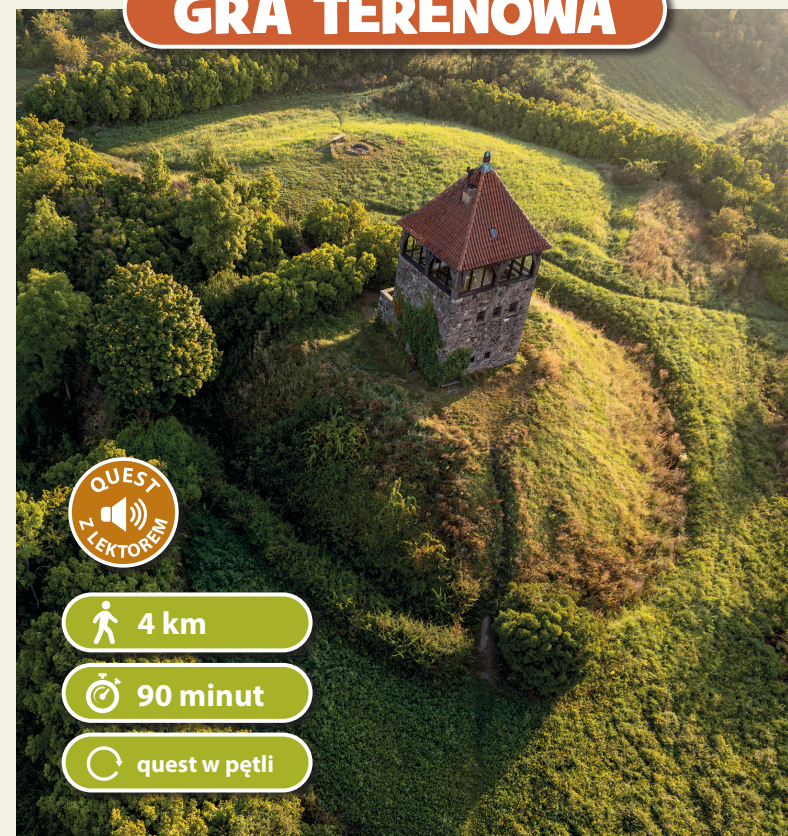
Quest dostępny również w bezpłatnej aplikacji mobilnej Questy - Wyprawy Odkrywców.



QUEST

WIEŻA, DWIE RZEKI, SEKRETÓW WIELE - SANTOKA ODKRYWANIE!

GRA TERENOWA



4 km

90 minut

quest w pętli

START

Witaj w Santoku, leżącym w zielonej krainie,
z historii sięgających średniowiecza wieś słynie.
Jej sekretów strzegą Warta i Noteć, dwie rzeki,
one uważnie słuchają, o czym mówią wieki.

Dzisiaj zdradzą Ci niektóre Santoka tajemnice,
wszak wyznaczały od zawsze jego naturalne granice.
Wyprawa zaczyna się przy tzw. Piaskogrodzie,
skąd ruszysz ku nowej przygodzie.

To dla dzieci raj, czekają tu na nich wykopaliska, mogą się poczuć jak archeolodzy przy odkryciu grodziska. Ono podobno w VIII wieku nad Wartą stało i walki Polan z Pomorzanami z czasem wywoływało.

Znajdziesz tu tablice, jak kołowrotek się kręca,
różnymi informacjami kuszą i nęca.
Zatrzymaj się na tej, gdzie królowa w dłoni trzyma różę,
obok niej jest opisane odkrycie duże.

Pozostałości grodu ² z XI w. tu odkopano,
gdy wieżę widokową w 1935 roku budowano.
Tuż obok placu budynek muzeum się mieści,
o grodzie Santok tablica przy wejściu Ci obwieści.

Strażnica i klucz ☒ tak się go zwie,
Gall Anonim w swej kronice zawarł słowa te.
Wiedział dobrze, jakie było wówczas Santoka znaczenie,
gród bronął zdobyte przez Mieszka I ziemie.

A gdzie ów gród był, o którym mówimy tyle?
Przeprawą promową stąd trafisz do niego w chwilę.
Na lewym brzegu Warty w VIII wieku lud go wzniosł,
szybko się rozwijał i w siłę rósł.

Z wykopalisk dowiesz się, jakie zajęcia ów lud miał, a w muzeum zobaczysz z drewna dębowego wał. Budynek za plecami? Spójrz na lewo i idź na skwerek, na czerwonych tablicach roi się od literek.

One tajemnicę niemal największego gmachu odkrywają, napis „Stacja Santok” dostrzeżesz, ruszając na boki szyją. Budowa Kolei Wschodniej to dla Santoka nobilitacja, zwłaszcza, gdy powstaje tu kolejowa stacja.

Wielkością kościołowi dorównywała dworca bryła, a linia kolejowa Berlin z Królewcem łączyła. Z roku pierwszego przejazdu pociągu trzecia z cyfr, niech wpadnie do kratki, by później odkryć szyfr.



W stronę Bulwaru 30 kroków i w lewo pod wiadukt kieruj kroki, za chwilę przy lewym boku zobaczysz kościół wysoki. Wcześniej inny był w miejscowości, ale wadził, bo stał na terenie, przez który tor Kolei Wschodniej prowadził.

Ten powstał po rozebraniu starego, jako rekompensata, tak została wynagrodzona dość spora świątyni strata. Nad wejściem do kościoła masz okna, które wieńczy półkole. Ile ich jest? Wynik rachowania wrzuć w wolne pole. 

To jeszcze spojrz na drzwi drewniane
i policz, że są na nich koła zaprezentowane.

Dalej drogą do góry (30 m) i w prawo drogą szutrową, będzie trochę pod górę, ale z takiej wysokości lepiej widać naturę.

Po 200 metrach minąć cmentarz i szukać z prawej dróg rozwidlenia, tu obrót o 180 stopni jest do zrobienia. Ta ścieżka do wieży Cię zaprowadzi, nie jest ona taka niska, a stoi w miejscu średniowiecznego cmentarzyska.

Później tu gródek obronny mieli Pomorzanie, Bolesław Krzywousty zabrał się za jego szturmowanie. By uniknąć kolejnego ataku, sami go jednak zburzyli, w XV w. Krzyżacy mały zameczek tu postawili.

Stań przy wieży, spójrz z góry na grodzisko i pradolinę,
z zachwytu na pewno zrobisz zdziwioną minę.
Czas na zagadkę, rozwiązać ją będzie łatwo,
policz, przez ile okien na górze wpada światło.

3 wpisz bez wahania. Stań przy wieży, na rzekę patrz,
w dół, z lewej strony na ukos prowadź dalej questowy szlak.
Przejdź ostrożnie przez tory i w lewo zmierzaj, do głównej ulicy,
tu chodnikiem też w lewo, by dotrzeć do następnej tajemnicy.

Na parkingu za urzędem znajdź tablicę w czerwonym kolorze,
mówi o chronionej na tym terenie faunie i florze.
Obszar obejmuje Dolinę Noteci,
pamiętaj, by nie zostawiać na nim śmieci.

Właśnie w tym miejscu Noteć do Warty wpada,
o czym staropolska nazwa wsi – Sątok – powiada
Spływ rzek oznacza to słowo archaiczne,
świetnie określa położenie wsi idylliczne.

Natura jednak pokazała Santokowi swoje oblicze, powódzie w XVIII w. zniszczyły cywilizacyjne zdobycze. Rycerze, władcy, zakony, zmieniali się wsi właściciele, osiągnąć więc na tym terenie było wiele.

Tablica z prawej? Przed siebie idź ścieżką przy wodzie, przypatrz się wyjątkowej tego miejsca urodzie. Plansza za drugą wiatą wskaże jedną z wodnych aktywności, jaka na tutejszej rzece da Ci wiele radości.

To ⁶ – trzy litery i już nie grozi Ci nuda,
spróbuj kiedyś, może popływać Ci się uda.
Już przed wiekami doceniano położenie Santoka,
zawsze dogodne warunki stwarzała rzeka szeroka.

Idealny to był handlowy szlak – to oczywiste,
 dużą rolę odegrały też tutejsze tereny bagniste.
 Jak jeszcze położenie Santoka nad rzeką wykorzystano?
 Idź dalej. Z prawej, na tablicy o Wale Pomorskim je opisano.

Linia Noteci to jedna z jego części, miała być nie do zdobycia, więc doskonale nadawała się do schronów ukrycia. Lasy, przeszkody terenowe, bagna, sztuczne kanały, takie warunki do budowy umocnień Niemcy miały.

Fortyfikacje na mapie wskazują kółeczka z cyframi,
spójrz na legendę, a będziesz za pan brat z ich barwami.
Obiekt kolor niebieski oznacza,
zwydanie czerwonego właściciel terenu wyznacza.

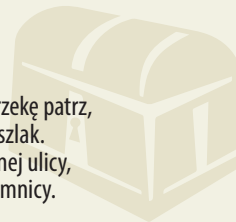
Idź dalej, pod mostem przejdź i do mariny pędź,
szukaj tablicy z łódką, w tym celu w lewo szuję skręć.
Policz, ile liter pierwsze na niej słowo tworzy,
zadanie problemu Ci nie przysporzy. ➡

Tu możesz odpocząć w wiacie, słuchać Noteci szumu, poza sezonem nie doświadczysz w marinie tłumy. W pobliżu znajdziesz tablicę z numerem dwadzieścia sześć i wczytaj się dokładnie w to, co mówi jej treść.

Zagadka będzie tu szczegółowa, wymagająca skupienia, liczba 125 jest na początek do znalezienia.
Tyle stopni łączny kąt mierzy
i ten wyraz z tablicy o schronie spisać należy.

Takie konstrukcje na Linii Noteci stawiano, Regelbau – tak fachowo ten typ schronu określano. Idź wzdłuż domków do głównej drogi, tu w lewo i na pasy przy marcecie niech niosą Cię nogi.

Czerwona duża tablica nie umknie Twym oczom,
na nich informacje o innych atrakcjach Cię zaskoczą.
Promenada na trzeciej pozycji jest,
₅₁₁
wpisz i słuchaj, gdzie dalej prowadzi Cię quest.



D