

Tam skarb jest dla Ciebie schowany,
a jak się postarasz, będzie Ci dany.
Ostatnie zadanie masz do wykonania,
bierz się zatem do dokładnego rachowania.

KOD=

Zsumuj liczby dziś na trasie zebrane,
a dwie pierwsze cyfry kodu już podane.
A teraz wynik pomnóż przez trzy dokładnie,
odejmij pierwszą cyfrę i uśmiechnij się ładnie.

Bo to dwie ostatnie cyfry szukanego kodu,
wstukaj je szybko, nie rób mi zawodu.
Pieczęć przybij na karcie wyprawy,
na dowód ukończenia questowej zabawy.

Zamknij skrzynię, kod tajemny wyzeruj
i spokojnie na miejsce startu maszeruj.
Jak spodobała Ci się questowa przygoda,
na innym queście niech zagości Twa noga.

miejsce na pieczęć skarbu

Właściciel Questa:
Lokalna Grupa Działania Ziemi Siedleckiej

Opiekun Questa:
 *Gminny Ośrodek Kultury w Zbuczynie*

Opracowanie:
Krzysztof Szustka – trener Questów – Wypraw Odkrywców

Więcej informacji o Questach:
www.Questy.com.pl

INFORMACJE O QUEŚCIE

Gdzie to jest?

Zbuczyn znajduje się przy drodze krajowej nr 2, na wschód od Siedlec w kierunku Międzyrzecza Podlaskiego. Quest rozpoczyna się w centrum miejscowości, na dużym parkingu przy kościele.

Jak szukać skarbu?

Twoim zadaniem jest uważne czytanie wskazówek, które poprowadzą Cię przez ciekawe zakątki Zbuczyna. Jak będziesz uważny i dokładnie zbierzesz cyferki na queście, to w nagrodę Skarb będzie Twój. Powodzenia!

Tematyka

Quest przedstawia najciekawsze miejsca w Zbuczynie i ukazuje interesującą historię tej miejscowości, związaną od wieków z polskimi królami.

Czas przejścia: 30 minut



Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich - Europa inwestująca w obszary wiejskie

Publikacja opracowana przez Lokalną Grupę Działania Ziemi Siedleckiej jest współfinansowana ze środków Unii Europejskiej w ramach: Programu Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2014-2020, Działania „Wsparcie dla rozwoju lokalnego w ramach inicjatywy LEADER”, Poddziałania 19.3 „Przygotowanie i realizacja działań w zakresie współpracy z lokalną grupą działania”, projektu współpracy pn. „Promocja Regionów poprzez Aktywną Turystykę” Instytucja Zarządzająca Programem Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2014-2020 - Minister Rolnictwa i Rozwoju Wsi



Lokalna Grupa Działania
Ziemi Siedleckiej



KRÓLEWSKIM TARGIEM W ZBUCZYNIE



www.lgdsiedlce.pl

EDUKACYJNA GRA TERENOWA

START

Witaj w Zbuczynie, królewskiej wsi,
gdzie porządek prawie jak w pałacu lśni.
A czemu królewska? Na trasie naszej gry,
o tym wszystkim dowiesz się dziś i Ty.

Początek wyprawy jest przy zbuczyńskim kościele,
do którego wierni chodzą co niedzielę.
A raz w roku obraz św. Stanisława jest odsłaniany,
tylko w maju widok ten wiernym jest dany.

Podarowany on został przez Króla Polskiego,
Władysława Jagiełłę potocznie zwanego.
W 1418 roku parafię w Zbuczynie założono
i obraz ten w nowym kościele umieszczono.

Podejdź do kościoła furtką z lewej strony,
przy której dzwon w dzwonnicy jest umieszczony.
Kościół kilka razy był przebudowywany
i obecnie w neobarokowym stylu zachowany.

Obejdź kościół, obejrzyj z każdej strony,
a widokiem będziesz na pewno ucieszony.
Zadanie jest tu dla Ciebie przygotowane:
policz okragłe okna w ściany wmurowane.

Do wyniku dodaj liczbę zegarów na kościele,
spokojnie, nie będzie ich zbyt wiele.
Jeśli otwarte są boczne drzwi do kościoła,
wejdź, bo tam piękny widok do Ciebie woła.

Trzynawowa świątynia, bogato zdobiona,
przez Wincentego Bogaczyka została „wyrzeźbiona”.
Pięć ołtarzy w kościele umieszczono
i sklepienia kolorowymi freskami upiększono.

Obraz św. Stanisława jest w bocznym ołtarzu,
w tym, który wchodząc do kościoła widzisz od razu.
Zawsze na odpust 8 maja jest odsłaniany
i przez wiernych ze Zbuczyna mocno podziwiany.

Gdy już oczy nasyciłeś pięknym widokiem,
wyjdź z kościoła i dalej ruszaj równym krokiem.
Przez furtkę boczną i na parking w lewo,
uważaj tylko, by nie wejść w drzewo.

Na ukos w lewą stronę, przetnij parkingu plac
i na kolejny punkt questu nadszedł czas.
Kieruj się na sklep „Supersam” przy ulicy,
podejdź tak, by minąć go po swojej lewicy.

Przy nim skwer zielony się znajduje
i na jego środek równo teraz maszerujesz.
Poszukaj zegara słonecznego na piedestale,
który wygląda bardzo okazale.

Taki urok jest tego zegara starożytnego,
że działa tylko w promieniach światła słonecznego.
Godzinę bardzo dokładnie wskazuje
i nigdy przy tym nie oszukuje.

Jest tu przygotowane dla Ciebie zadanie:
ile setek lat ma już Zbuczyn, drogi Panie?
Mając kościół za swoimi plecami,
udaj się lekko w prawo, dużymi krokami.

Oddalając się od kościoła, wzdłuż wielkiej ulicy,
wypatruj bocznej drogi po swojej lewicy.
W jej głębi zobaczysz wielkie drzewa stare,
podejdź do nich, dowiesz się rzeczy niebywałej.

Przez Zbuczyn prowadził kiedyś trakt królewski
i tu biegły za końmi króla myśliwskie pieski.
Bo często w pobliskie lasy król się udawał
i na zwierza grubego z myśliwymi się zasadzał.

Tędy też z Krakowa na Litwę prowadziła droga
i idących rycerzy pod Grunwald pojawiła się noga.
Do dziś można dopatrzeć się śladów królewskiej drogi,
jak dobrze popatrzyś pod swoje nogi.



A teraz wykaż się umiejętnością rachowania
i zabieraj się do drzew dokładnego oglądania.
Policz, ile dębów rośnie po lewej i prawej stronie,
a z kratki mniejsza liczba uderza w Twe skronie.

Wróć na początek i rozejrzyj się po placu wielkim,
który co niedzielę zapełnia się towarzystwem wszelkim.
W wielkie targowisko teren ten się przemienia
i różnorodne rzeczy są tu do kupienia.

Jest to jedno z większych targowisk w regionie całym,
a na pewno poszczycić się może wiekiem okazałym.
Od 1658 roku targowisko w niedzielę się odbywa,
a sprzedających co roku więcej przybywa.

Król Jan Kazimierz przyznał właśnie te rzadkie przywileje,
że handlować tu można co tydzień, właśnie w niedzielę.
Wróć do głównej drogi i w prawo się kieruj,
chodnikiem wzdłuż drogi pomału maszeruj.

Miniesz skwerek i dalej w kierunku kościoła
wypatruj pasów na drodze – tam quest Cię woła.
Przejdź przez drogę i w lewo małymi krokami,
do najbliższej krzyżówki udaj się susami.

Na krzyżówce w prawo, chodnik Cię pokieruje,
w stronę skarbu równo teraz maszerujesz.
Za Urzędem Gminy, wypatruj budynku wielkiego,
przy drugiej furtce, skreć w lewo kolego.

Rozejrzyj się wokół, ile drzew wielkich tu „płacze”?
ta liczba teraz do kratki obok szybko skacze.
Stań teraz przodem do wielkiego gmachu,
pod drugie okno z lewej idź szybko brachu.

