

W Dusznikach od 1905 roku stacja istniała, kolejka buraki do cukrowni w Opalenicy dostarczała. To fragment linii Opalenickiej Kolei Wąskotorowej, z czasem do przewozu ludzi także gotowej.

10 parowozów i 281 wagonów w 1911 roku miała spółka, po wąskich torach toczyły się taboru kółka. Spójrz na budynek i policz belki przy samym chodniku, to te kwadraty na dole, ich liczbę wpisz w kratkę i po krzyku.

Przejdź na drugą stronę i w prawo za placem zabaw skreśl, miń wodę i do okazałego budynku śmiało pędź. Przed nim pod daszkiem schowane eksponaty, nie myśl przypadkiem, że zebraliśmy tu jakieś graty.

Sikawka ręczna stoi, do ziemniaków też jest kopaczka, a nawet do zielonki specjalistyczna siekaczka. Wialnią do zboża jest to duże w środku urządzenie, jego zadaniem jest ziarna od plew oddzielenie.

Widzisz od strażackiej, ręcznej sikawki czerwone koło? Policz szprychy i z wyniku pierwszą cyfrę wrzuć w kratkę wesolo. Budynek przed Tobą to Izba Regionalna, w niej zebrana niejedna ciekawa pamiątka lokalna.

Możesz ją zwiedzić po wcześniejszym się umówieniu, teraz jednak czas, byś dodał do siebie literki w skupieniu.

$$\boxed{1} + \boxed{2} + \boxed{5} + \boxed{8} + \boxed{9} + \boxed{13} = \boxed{A} \boxed{B}$$

$$\boxed{3} + \boxed{4} + \boxed{6} + \boxed{7} + \boxed{10} + \boxed{11} + \boxed{12} = \boxed{} \boxed{} + 42 = \boxed{C} \boxed{D}$$

Idź dokładnie tam, gdzie w dół prowadzą schody, a za chwilę będziesz ucieszony ze swej nagrody.

Czy już skarb widzisz? Jest z prawej strony, wstukaj teraz do kłódki $\boxed{A} \boxed{B} \boxed{C} \boxed{D}$ - kod wyliczony. Niech w Księdze znajdą się Twój login oraz data, bo Księża lubi być we wpisy questowiczów bogata.

Na inne gry terenowe w okolicy zapraszamy, w każdej z nich do pokazania inny rejon mamy. Gdy wybierzesz zwiedzanie świata z questami, na pewno nie będziesz się nudził całymi dniami.

miejsce na pieczęć

Tematyka

Questowa wyprawa przybliży historię Dusznik. Podczas niej zapoznasz się z zabytkami z minionych lat.

Początek gry

Wyprawa rozpoczyna się na parkingu obok kościoła w Dusznikach, ul. Kościelna 3a (woj. wielkopolskie)

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 w zakładce Moje Konto, wybierając tytuł questu i hasło końcowe: liczba czterocyfrowa.
- 2 Jeśli ukończyłaś/ęś quest z aplikacją Questy - Wyprawy Odkrywców, jego pieczęć automatycznie pojawi się na Twoim koncie.

Opiekun questu

Urząd Gminy Duszniki

Lokalny koordynator questów

Lokalna Grupa Działania KOLD
ul. Rynek 33/1, 64-310 Lwówek
www.kold.pl



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



Pobierz aplikację

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



„Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich: Europa inwestująca w obszary wiejskie”
Materiał współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach
19.3 Wsparcie na wdrażanie projektu współpracy PROW na lata 2014-2020.



questy®
WYPRAWY ODKRYWCÓW

Quest Historyczna wyprawa po Dusznikach



70 min.

GRA
TERENOWA

3,5 km
(+1,3 km powrót)



Start

Witaj, questowiczu w Dusznikach, pięknej miejscowości, na początek powiemy, skąd nazwa wsi, która Cię gości. Tu były powodujące duszne powietrze mokradła - już pierwsza teoria pochodzenia Dusznik wpadła.

Biskupi od ksiąząt piastowskich ziemie otrzymali, w zamian msze za dusze ofiarodawców odprawiali. Tak druga wersja powiada. A która jest prawdziwa? Nieważne, bo to na historię tego zakątka znacząco nie wpływa.

Ruszaj, jeśli o Dusznikach chcesz dowiedzieć się wiele, wyprawa zaczyna się na parkingu przy kościele. Wybudowany około XV w. z biskupów poznańskich fundacji, wówczas był pełen późnogotyckich dekoracji.

Z tego czasu przetrwała z grupą pasyjną tęczowa belka, na niej rzeźby św. Jana i Matki Boskiej, jej wartość jest wielka. Podejdź do drzwi wejściowych, płaskorzeźbę masz nad nimi, liczbę postaci z niej wpisz w kratkę ruchami szybkimi.

Z lewej strony kościoła jest kilka grobów. Ale, czy wiesz, że w jednym leży poseł na Sejm Dzielnicowy? Kaplica obok stoi też. Policz okna po obu jej bokach, są jak geometryczne figury i ruszaj wokół, podziwiać świątynię i jej mury.

Wyjdź teraz na ulicę, po drugiej stronie jest plebania, kolumny z figurą przed nią policzysz bez drogi przekraczania. Późnobarokowa, pod koniec XVIII w. z cegły zbudowana została, na początku XX w. charakter dworku przebudowa jej nadała.

Do ceglanego budynku idź przez pasy, których strzegą światła, to dawna szkoła, przy niej zagadka będzie bardzo łatwa. Do tablicy na dwóch nogach obok drzwi więc pędź i policz, ile zostało przedstawionych na niej zdjęć.

Pod koniec XIX w. tu była Elementarna Szkoła Trzyklasowa, dziś dzieci kształci położona nieco dalej, całkiem nowa. Przed siebie odmierzaj równy, miarowy krok, zatrzymaj się tam, gdzie budynku szkoły prawy bok.

Mural na ścianie przypomina o owych ziem przeszłości, gdy ludzie walczyć o wolność kraju byli zawsze w gotowości. Na malunku masz powstańców, towarzyszą im konie, policz, ile flag trzymają ich niezłomne dłonie.

Wróć do starej szkoły i w lewo skreć za pasami, do budynku z numerem 62 idź szybkimi krokami. Tu przybywał ten, kto obejrzeć film miał ochotę ogromną, kino objazdowe odwiedzało tę salę wcale nie skromną.

W tym miejscu też odbywały się wszelkie spotkania i bale, mieszkańcy Dusznik uczestniczyli w nich chętnie i stale. Sprawdź teraz, ile masz okien, nad którymi jest luk, licz z lewej strony budynku, który masz u swych nóg.

Prosto przed siebie, na rondzie w prawą stronę droga zmierza, przed Twymi oczami ukaże się zaraz kościelna wieża. To neogotycka świątynia wyznania ewangelickiego, dla Niemców wzniesiona na terenie zaboru pruskiego.

Od 1857 roku w miejscowości istniała ewangelicka gmina i to właśnie była główna powstania tego kościoła przyczyna. Po II wojnie światowej wnętrze przez magazyny zostało zajęte, ale w ostatnich czasach działania kulturalne są w nim podjęte.

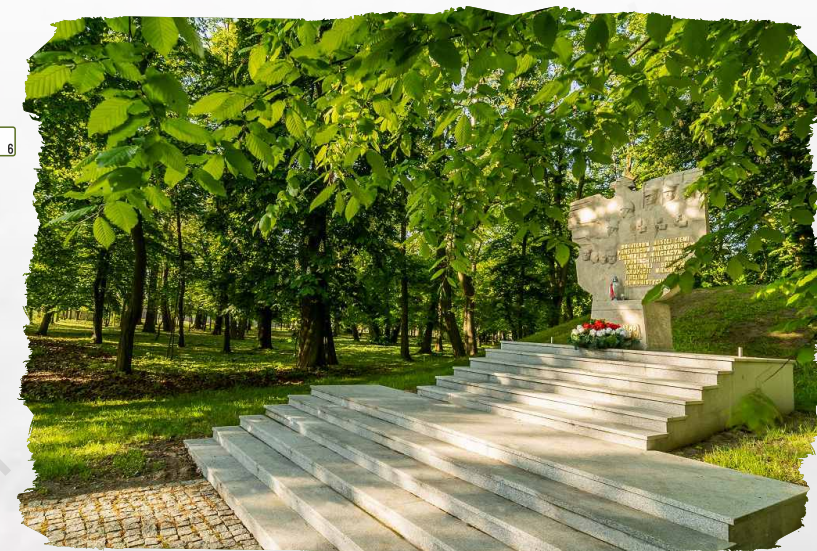
Pewnie jest zamknięty, więc o jego wnętrzu opowiemy, jesteś na pewno ciekawy, jak wygląda - dobrze to wiemy. Sklepienie na niebiesko ma malowane ze złotymi gwiazdami, po obu stronach prezbiterium tablice z wsi nazwami.

Oczywiście są wymienione te, które należały do parafii, spójrz teraz na kościół, a kolejna cyferka do kratki Twojej trafi. Policz, ile jest okien na małej z tyłu kościoła przybudówce i śmiało ruszaj ku stojącej nieopodal pastorówce.

Stań na chodniku przy tablicy o kościele i idź prosto przez skrzyżowanie, znajdź rząd skrzynek pocztowych - w domu obok było pastora mieszkanie. Spisz z tablicy na domu pierwszą cyfrę, która tworzy numer, czas teraz, byś do urzędu odbył krótki spacer.

Gdzie iść? To ten budynek naprzeciw ewangelickiego kościoła, w nim kiedyś mieściła się protestancka szkoła. Kiedy przy szkolnictwie jesteśmy, warto powiedzieć dwa słowa, bo już w 1808 roku w Dusznikach powstaje szkoła ludowa.

Cztery lata później nowa mleczarnia ułatwia ludziom życie, jest to czas, kiedy miejscowość jest w swym rozkwicie. Wiemy, że lubisz kwesty wypełnione zagadkami, policz, iloma znak obok urzędu jest ozdobiony szlakowskimi.



Przed siebie Szamotulską, do ronda zmierzaj w dobrym humorze, na wprost masz tablicę, która mówi o tutejszym dworze. Podejdź do niej, oczywiście przez wyznaczone pasy, a zaraz się dowiesz, jakie pamięta to miejsce czasy.

W 1848 r. dwór powstał jako rezydencja dzierżawców majątku, spójrz, jaki jest piękny w każdym swoim zakątku. Na samym środku dziedzińca parady i gazon kolisty, wokół teren parkowy, ale to raczej fakt oczywisty.

Zobacz dwór z bliska, wróć do drogi i w prawo do pomnika, który upamiętnia każdego walczącego o wolność bojownika. W kształcie jest orla, na nim napisanych kilka słów, poczytaj, a potem policz, ile jest tu człowieczych głów.

Widzisz wzniesienie za pomnikiem usytuowane? Ono przez miejscową ludność było wykorzystywane. Tu duszniczanie gromadzili zbierany ze stawów lód, służył wiosną i latem, gdy skończył się zimowy chłód.

Prosto, mając Pomnik Walki i Męczeństwa przy prawym boku, już pewnie widzisz, że tablicę z mapą gminy masz na widoku. Policz, ile jest złotych liter w prawym górnym rogu i w aleję wejdź, bo właśnie stoisz u zabytkowego parku progę.

Dominio albo Kaisershof na ten fyrtel kiedyś ludzie mówili, w jego obręb park, dwór i inne zabudowania włączyli. Przed siebie główną aleją, z prawej koncertowa polana, podczas licznych imprez okolicznościowych oblegana.

Wyjdź z parku na ulicę, za pasami w prawo skreć, znów przez pasy i w prawo, jeśli dworzec zobaczyć masz chęć. To ten mały budynek parterowy, z cegły, obok niego tory wąskotorówki niedawno biegle.