

Skręć w prawo, dalej prosto, aż ujrzysz kościół.
Kilka skrzyżowań miniesz, nie oszczędzaj nóg!

Obserwuj uważnie, co ciekawego skrywa okolica.
Z prawej strony drogi ukaże Ci się spora szkoła.
Nosi imię litewskiego lekarza Jakuba Szymkiewicza.
Nie możesz jej przegapić, stoi naprzeciw kościoła.

Obok szkoły, w głębi, dojrzyysz zaraz boisko sportowe.
Po prawej głaz, jemu się przyjrzyj okiem wnikliwym:
Ujrzyysz księdza Andrzeja Susła przysłowie gotowe:
Pamiętasz? Odczytaj: „Niemożliwe _ 0 _ _ 0 _ _ _ .”
8 29

Wróć na drogę, przed Tobą już wędrówki finał –
Przekrocz ulicę i wejdź od lewej na teren kościoła.
To tu historia marzeńskich grobów się zaczyna,
Dwa i pół tysiąca lat dziejów stąd do Ciebie woła.

Zdaniem archeologów tak dawno grzebano tu ludzi!
Świątynia obecna stanęła zaś w czternastym wieku.
Już sam wiek tego miejsca pięknego szacunek budzi,
Zachowaj więc ciszę i skup się, dobry człowieku!

Na prawo od wejścia jest krzyż dla wodza powstania,
Za nim zaś pień stoi. Nie żyje i nie obumiera jego kora,
Bo jest wykonany z 0 _ _ _ _ 0 _ 0 ! Pień ten przysłania
25 16 2
Nagrobek Maksymiliana Łączkowskiego herbu Zadora.

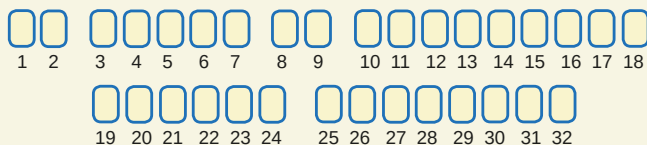
„Sędzia pokoju powiatu sieradzkiego” – znaki wytarte
Przedstawiają narodzonego w 1749 roku ziemianina.
Ty odwróć się za siebie, ku innej mogile ujrzenia wartej.
Widzisz ją? Na końcu, pod murem, żelazem się odcina.

Za ogrodzeniem żeliwnym krzyż stoi na marmurze,
U jego dołu morskie stwory – syreny i Jezusa lica.
August i 0 _ _ _ _ 0 _ _ _ _ śpiewają już w anielskim chórze.
5 1
On był _ 0 0 _ _ w Piotrkowie – tak mówi tablica.
32 3

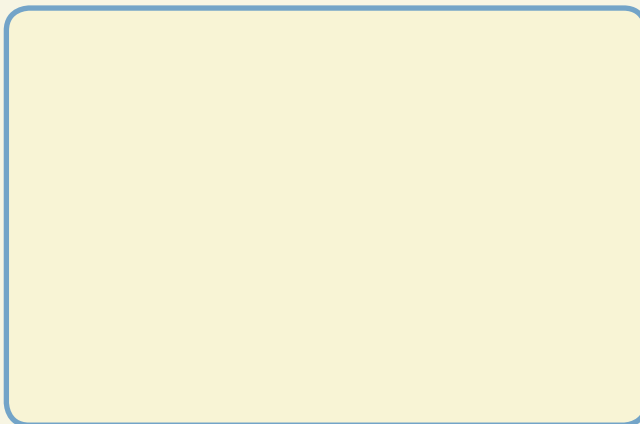
Skoro tu trafiłeś, przejdź się wokół naszego kościoła.
Gotyckie nosi formy, wiele ważnych opowiada historii.
Wytrwały Wędrowcze – rozejrzyj się dobrze dookoła
I hasło czytaj, a dostąpisz zaraz zdobywcy skarbu glorii!

Na tym dzisiaj się kończy nasza wielka przygoda,
Którę myślą przewodnią jest ziemskie przemijanie.
Pieczętka, którą zaraz znajdziesz, to Twoja nagroda
Za poznanie marzeńskiej ziemi, za zaangażowanie!

Hasło questu:



Miejsce na skarb:



Autorzy questu:

Beata Magdziak oraz młodzież z programu „Działaj lokalnie”

Konsultacje i opracowanie graficzne:

Adam Jarzębski, Anna Jarzębska, Fundacja Mapa Pasji,
program „Questy - Wyprawy Odkrywców”

Opiekun questu:

Gminna Biblioteka Publiczna w Sędziejowicach
tel. 43 67 112 11, e-mail: gbp_sedziejowice@wp.pl

Aplikacja „Questy - Wyprawy Odkrywców”

Więcej questów
w Dolinie Grabi:

www.dolinagrabi.pl

Android



iOS



„Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich: Europa inwestująca w obszary wiejskie”.

Institucja Zarządzająca PROW 2014-2020 – Minister Rolnictwa i Rozwoju Wsi.

Ulotka opracowana przez LGD „Dolina rzeki Grabi”, współfinansowana jest ze środków Unii Europejskiej w ramach poddziałania 19.3 „Przygotowanie i realizacja działań w zakresie współpracy z lokalną grupą działania”.

PROW 2014-2020

questy[®]
WYPRAWY ODKRYWCÓW

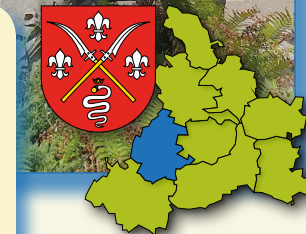


Ojczyzna to ziemia i groby /c.k. Norwid/



Tematyka:

Quest prowadzi po cieszącym się wielowiekową historią Marzeninie, ukazując dzieje tej ziemi poprzez poruszające urodą marzeńskie nagrobki – na cmentarzu, na terenie kościoła, a także na terenie wsi.



Miejsce startu:

Przed wejściem na cmentarz,
przy ulicy Wrzezińskiej w Marzeninie (gm. Sędziejowice).

GPS: 51.554042, 19.030020

2 h 10 min

Jak grać?

Udaj się na start. Czytaj wskazówki,
rozwiązuj zagadki, a na końcu trasy
otrzymasz hasło prowadzące do skarbu – pamiątkowej pieczęci!



