

1 START

Przygotuj się na szlak legend z wodnym tłem, bez chwili postoju - przejdziesz go z zapartym tchem.

Warka to miasto legend wielu, więc ruszaj w niezapomnianą podróż drogi przyjacielu.

Czas szybko Tobie tutaj upłynie, a legendy o piwie, z którego Warka słynie, Biskupie, który o nie właśnie prosił, o „Pudzianie”, co dzwony na wieże wnosił i o kościołach dawno wybudowanych dostarczą Ci wrażeń niezapomnianych.

Weź ze sobą ołówek, bo przydać się może, ukryte hasło odgadnąć alfabet pomoże.

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
Ł	M	N	O	P	R
S	T	U	W	Y	Z

Miejsce na odrysowanie wareckiego znaku

Gdzie jest Warka?

Warka położona jest ok. 60 km na południe od Warszawy. To miasto piwa, historii i owocowych sadów. Położone jest nad malowniczą - znaną ze spływów kajakowych - rzeką Pilicą oraz w pobliżu niezwykle bogatych w grzyby lasów.

Jak dojechać?

Warka znajduje się na trasie kolejowej Warszawa-Radom (ok. 1h). Dogodny dojazd autobusem i samochodem. Od trasy E7 Warszawa-Kraków Warkę dzieli jedynie 24 km.

Początek questu

Centrum Warki - Rynek
Pl. Stefana Czarnieckiego

Czas przejścia - ok. 45 min.

Quest powstał w ramach projektu „Warka miasto zagadek - rozwój turystyki w Warce poprzez questing”, realizowanego przez Gminną Jednostkę Kultury - Dworek na Długiej. Quest to poznanie dziedzictwa miejsca poprzez zabawę - wierszowaną opowieść opartą o miejscową historię i legendy.

Partnerzy:

Gmina Warka, Stowarzyszenie W.A.R.K.A., Muzeum im. K. Pułaskiego, Centrum Sportu i Rekreacji, Polskie Towarzystwo Turystyczno-Krajoznawcze



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Programu Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2007-2013. Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich: Europa inwestująca w obszary wiejskie.



Program Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2007-2013

W merytoryczne opracowanie questu społecznie zaangażowali się: Ewa Bajoryńska, Mariola Bienias, Grażyna Jagiełło, Marzena Jankowska, Iga Kowalska, Dorota Lenarczyk, Andrzej Zareba.

Opieka merytoryczna: PLANET PR - Łukasz Wilczyński
Rysunki - Jacek Przybylski

Questy o Warce



GJK „Dworek na Długiej”
ul. Długa 3
05-660 Warka
tel. +48 6672270
www.dworek.warka.pl



Kontakt z opiekunem questu - dworek@dworek.warka.pl

Questy o Warce na www.wareckiquesting.pl
Szukaj questów w całej Polsce na www.questing.pl

WARECKIE LEGENDY



Warecki Questing

Na Rynku Warki znajdź miejsce z wodą związane, właśnie tam zaczniesz odkrywać legendy niezbrane.

Przyjrzyj się studni, policz otwory i płaskorzeźby, co są jak potwory. Zapisz je w kratkach - będą potrzebne, aby rozwiązać zagadki liczebne.

$$\square \times \square = \square$$



Drugą literę w hasle da iloczyn w studni otworów i potworów.

Stając pośrodku twarzą do magistratu, pod swe stopy musisz spojrzeć, by dojść po kracie tam, gdzie kamienicę z balkonem będziesz mógł ujrzeć. Na niej z dwóch stron w dół pionowo woda idzie drogą spławną. Tu dowiesz się o początkach zawodu, który Warkę uczynił sławną.

Kamienica, przed którą stoisz, numer 9 kiedyś miała. W jej piwnicach wytwórnia piwa się znajdowała. W tym czasie w Warce piwowarów wielu pracowało, z tej właśnie tradycji sławne dziś piwo wareckie ostało.

Aby liczbę piwowarów poznać, policz ile na piętrze otworów ma ta kamienica i pomnóż przez znajdujące się na studni potworów lica.

$$\square \times \square = \square$$

Liczba otworów na piętrze kamienicy czwartą literę w hasle ukaże twej zrenicy.



Wareckie piwo, kiedyś w całej Polsce znane, tylko na dwór książęcy było dostarczane i w piwnicach warszawskiego ratusza sprzedawane. Legenda głosi, że piwo swą jakością szczególnej wodzie zawdzięczało. Jeszcze dziś zobaczysz miejsce, gdzie się ją czerpało. Zanim wyruszysz w „podróż nieznaną”, przeczytaj legendę z piwem związaną.

Zanim papieżem Klemens VIII został, będąc w Polsce, wareckiego piwa spróbował.

Twierdził on, iż piwo to jest wyborne, „z koloru i smaku do wina podobne”.

Po powrocie do Rzymu poważnie zachorował, „Santa biera di Warka” na łożu śmierci zawołał.

Duchowni, słysząc to, szybko uklękli i „Święta Piwo, módl się za nami” - modlił się zaczęli. Słyszając to chory, ogromnym śmiechem się zaniósł, aż pękł wrzód, który by go na tamten świat przeniósł.

Podejź teraz do frontu budynku, gdzie władza lokalna panuje. Ilość tablic pamiątkowych tam zamieszczonych pierwszą literę w hasle ukazuje.



Przyjrzyj się tablicom niezwykle dokładnie, bo dzięki nim istotną wskazówkę odgadniesz. Strona budynku z tablicą z „wielką wodą” związana i najwcześniej ufundowana dalszy kierunek wędrowki zdradzi. Wzdłuż ściany magistratu skieruj swe kroki a dojdiesz do wzgórza, gdzie możesz podziwiać przepiękne widoki. Stalowy most powinienś dostrzec w okolicy. Tu czeka Cię legenda o dolinie Pilicy. Wyobraź sobie, że właśnie tutaj płynęła rzeka wcześniej. Jej brzeg był, gdzie teraz stoi dom władzy miejskiej.

Stąd pół kilometra w przód tj. za Pilicą, stał kiedyś kościół z piękną dzwonnica.

Jedni powiadają, że nurt rzeki porwał świątynię. Inni, że z niewiadomych przyczyn zapadł się pod ziemię.

Po dziś dzień o jego istnieniu przypomina, bicie dzwonów w Pilicy głębinach.

Nie jeden rybak, słysząc bijące dzwony, uciekał z tego miejsca bardzo przerażony.

Przyjrzyj się czerwonemu budynkowi, pracują tam Ci, dla których woda oręż stanowi. Ogromna budowla Kościoła Dominikanów tu kiedyś stała, podobno po rozbiórce niejedna kamienica z jej cegieł powstała.

Najstarszy dokument, w którym Warka miastem już jest nazywana to z 1321 roku dla Dominikanów przywilej na Pilicy młyna użytkowania. Przywilej ten zakonnikom książę Trojden nadał, który ziemią mazowiecką wówczas władał.

Dojź do rogu rynku i poszukaj w promieniu kilku metrów wody źródła ukrytego. Jego włącznik wskaże kierunek wędrowki do miejsca następnego.

O dwóch nieistniejących budowlach już wiesz. Trzecia, w której nadal jest wiara, jest po dziś dzień - choć bardzo stara. Tam, gdzie droga ku dołowi chylić się zaczyna, odsłoni się przed Tobą kolejnych legend kurtyna.

Idź teraz wzdłuż krzewów droga, aż odnajdziesz budynek z krzyżem na drzwiach i nad nim tęcza jednokolorową.

Podejź do Chrystusa głowy z cierniem - nad kościoła drzwiami.

Jest tam tablica z parafii tej dziejami. Ilość ołtarzy w świątyni na niej wymieniona, podnieś do kwadratu,

$$\square^2 = \square$$



a otrzymasz trzecią literę w hasle oznaczoną.

We wnętrzu kościoła, nazwę Farnego noszącego, znajdziesz nazwisko pochowanego tu siłacza wielkiego. Stanisław Ciołek w całej Polsce znany - a z Warki rodem podczas budowy młyna wyręczył 24 mężczyzn z niewielkim trudem.

W Krakowie kiedyś będąc oglądał, jak wielu próbowało podnieść dzwon ogromny, lecz rady nie dawało.

Widząc to, Ciołek dzwon za ucho złapał, i po schodach na szczyt wieży z nim się wdrapał.

Wyjź przed bramy kościoła, podejź do ulicy bliżej i idź cały czas droga, która schodzi coraz niżej.

Po drodze z zaciekawieniem kolejnej legendy posłuchaj o Ciołku siłaczku i z nami się pouśmiej.

Był on znany jako nieposkromiony w gniewie. A gdy z polowania kiedyś wrócił wcześniej, zastał dwóch swych braci w łaźni ze sługami.

W złość wpadł, że nie poczekali na niego z kąpielami. Złapał wtedy za narożnik łaźni drewnianej, zakręcił, przewrócił i oczom grupy ludzi zebranej ukazał się kąpieli zażywający, nadzy zupełnie, a towarzyszyła temu wesołość, śmiechy i kpienie.

Idąc, uważaj na welocypedy jadące rzadkiem. Znajdź miejsce wędrowki związane z jej początkiem.

Posłuchaj, wędrowcze, opowieści, które nam przed laty powtórzono o studni, z której wody piwa wiele nawarzone.

Pierwsza głosi, że jeśli przyjezdny wypije wody nawet dwa łyki małe, pewnym jest, że w Warce zostanie na stałe.

Inna - gdy niepewnego wybranka narzeczona wodą poczęstuje, na pewno na ślubnym kobiercu on ją pocałuje.

Do „początku” droga w dół Cię powiedzie od studni naczynia,

a na rozstaju dróg skieruj się w tę, z której z góry na Ciebie spogląda świątynia.

$$\square + \square = \square$$

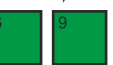
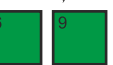
Dziś z siedmiu dwie świątynie w Warce zostały. Gdy numer kamienicy i obecną liczbę kościołów dodamy, piątą i ósmą literę w hasle otrzymamy.



Od liczby dawnych kościołów odejmij na pierwszej studni twarzę,

$$\square - \square = \square$$

a szóstą i dziewiątą literę hasła Ci się ukaże.



Miejsca, związanego z kolejną legendą, nie odwiedzając, o kapliczce w Parku na Winiarach posłuchaj w dalszą drogę podążając.

Wybierając się tam kiedyś na spacer, uważnie patrz pod swe stopy, gdyż na stoku skarpy znajduje się wejście do grotty.

Jedna bardzo stara legenda głosi że tu właśnie książęta Mazowieccy, jako młokosi, tym oto przejściem podziemnym, mieszkając na zamku czerskim, przedostawali się na Winiary,

żeby ukryć się przed ludzi wzrokiem ciekawskim. Podobno z lochów tych kiedyś wydobywały się trujące opary, które tutejszym mieszkańcom bardzo dokuczały.

Wejście wtedy zamurowano pozostawiając grotę niewielką, a po latach grotę tę zastawiono

Matki Bożej figurką świętą, na prośbę ówczesnego właściciela pałacu,

którego to córka zginęła w parku, z konia spadając. Inni powiadają, że z grotty

wyływało źródło cudowne, i w dowód wdzięczności

za innych uzdrowienia postawiono Madonnę.



Trzymaj się szlaku, a ujrzyś wkrótce schody prowadzące do nieba.

Aby wrócić do miejsca, z którego przybyłeś - iść nimi trzeba.

Jednak w połowie drogi na schodach tych się zatrzymaj

i policz wszystkie widoczne okna,

co są na magistracie, z sześcioma szklanymi oczyma.

Dodaj do nich liczbę słupów latarnianych wzdłuż schodów usytuowanych.

$$\square + \square = \square$$

Wynik ujawni siódmą literę.



A teraz dojź do rynku i usiądź na ławce, by posłuchać, skąd nazwa miasta pochodzi.

Jedna z hipotez warowny charakter miasta przywoździ. Druga zaś twierdzi, że o warzenie piwa w nazwie chodzi,

gdź „warka” nazywano piwowarską miarę.

Przedrostek „war-”, według najstarszej wersji dowodzi, że nazwa miasta od wirów na rzece Pilicy pochodzi.

By otrzymać hasło - nazwę studni, której właściwości cudownej wody już dziś poznałeś wpisz litery, które pieczołowicie zbierałeś.



Wokół rynku znajdziesz słupki małe, które czarny kolor mają oraz duże, także czarne, które światło dają.

Przyjrzyj się jednak bardzo uważnie, bo są inne cztery słupki od pierwszych większe, ale mniejsze od świecących grupki.

Jeśli hasło już odgadłeś, do jednego ze słupków musisz się skierować i herb miasta z niego ołówkiem odrysować.

Gdy dzieła tego dokonałeś, bądź z siebie dumny, bo zagadki rozwiązałeś. Quest wareckich legend w całości zaliczyłeś i wiedzę ogromną o mieście zdobyłeś.