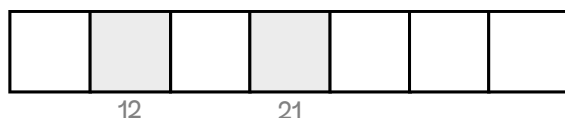
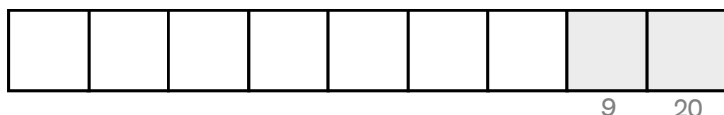




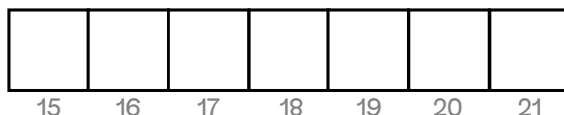
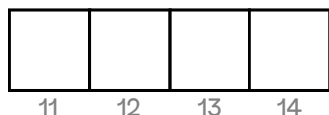
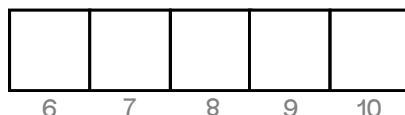
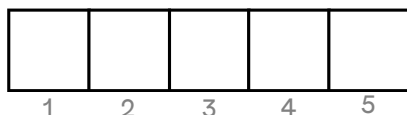
Úkol č. 13: Hned vedle kašny něco zeleného se objevilo, odkud se vzal tento divný tvar? Z ječmene se tu černé pivo vařilo, kdysi tady stál:



Úkol č. 14: Opouštíš náměstí a vracíš se k muzeu, kde stará lebka je uschovaná, kdo to měl tehdy za divnou ideu, že na domě jsou římská čísla napsaná? Čísla to jsou, přesto vidíš písmena. Zapiš je zde a zjistíš doma, co to znamená.



TAJENKA:



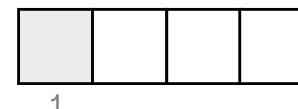
Latinský nápis získal bys hned - na bráně hradu už na tebe shlížel.
Patří do dávných dob – 400 let zpět, kdy každý musel být ve správné víře.

ODMĚNA: Do muzejní zahrádky opatrně vejdi, prastarý domeček v ní obejdi.
 Není to domeček, je to studna, vytáhni řetězem odměnu u dna.
 Za zahrádkou stojí středověká zeď, nahoru ty nad ni vysoko hled'.
 Prastaré číslo, kdy město městem se stalo,
 ti tu k číselnému zámku kód poslalo.

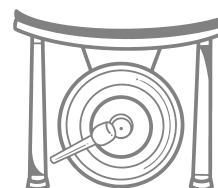
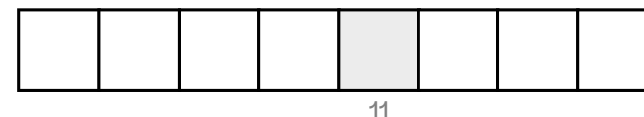
ŠTRAMBERKEM ZA VÝHLEDY

Hledačka je dlouhá cca 2 km, cca 60 minut. Trasa: Cukrárna u Hezounů – Muzeum Šipka – náměstí – Trúba – Skála Rudý – Horní Kamenárka – náměstí – Muzeum Šipka. Trasa není vhodná pro kočárky.

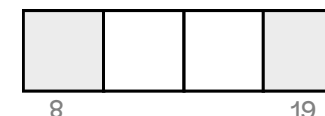
Úkol č. 1: Všechno je sladší, přidám-li to k tomu, ta věc tvoří i základ jména tohoto domu.



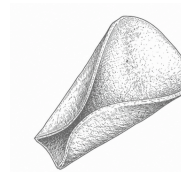
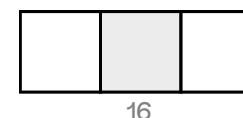
Úkol č. 2: Barevný plot děti vítá, tady chodí do školky. Různé ploty město mívá, zde plot tvoří:



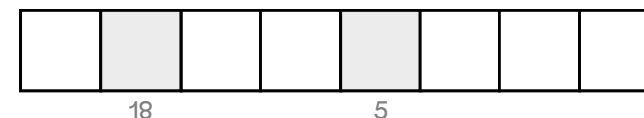
Úkol č. 3: Nehraje, jen rozezná se. Dělá dobře, dávno ví se. Barevný plot nech za zády, přespát můžeš právě tady.



Úkol č. 4: Ucho na domě tu najednou je, teď cestou vpravo tvá trasa pokračuje. Velký rytíř tě u dveří sleduje, napiš, co typické pro rytíře je:



Úkol č. 5: Jdi dál, svou hlavu zakloň výše, vysoko na domě mužské jméno se píše:



Úkol č. 6: Zurčení vody uslyšíš vzápětí, však další úkol tě nechává v napětí, v zatáčce kaplička Ježíše ukrývá, jakpak se ale kaplička nazývá?

--	--	--	--	--	--	--

6

Úkol č. 7: Muzeum Šipka si tentokrát nevšímej a kolem budovy do kopce pospíchej. Pohled' však vedle za veliký kříž – růžová budova – ve znaku zrak jak ostříž! Orlice se lvy zemi sílu dá, jakou temnou barvu ona má?

--	--	--	--	--	--

7

2

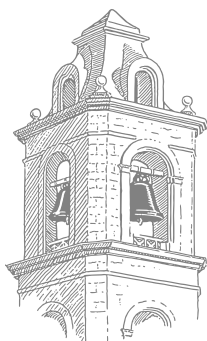


Úkol č. 8: Na krásné náměstí dále se vydáš, nalevo po schodech k Trúbě hned stoupáš. Zastav se na chvíli, popadni dech. Po starém kostelu zůstal jen vzdech? Zvon tady stále krásně zní velice, po starém kostelu zbyla tu:

--	--	--	--	--	--

10

3



Úkol č. 9: Nahoře nad schody krásný to výhled. Cedula se stříškou – tam míří tvůj pohled. Z velkého hradu zbyl jen malý hrádek, puklina pod ním nemá jméno jeskyně, všichni ten název známe z pohádek, název je stejný jako dračí kuchyně.

--	--	--	--

14

4



Úkol č. 10: Zadní cestou pokračuj daleko až k rozcestí, kde Panenka Marie shlíží, abys nesešel na scestí. Po modré značce cesta dál pokračuje, najednou vpravo velká cedule tu je. Říká se, že kdysi dávno jeden čert se tu prý vykadil, tobě však na ceduli jméno skály někdo prozradil. Za cedulí malá cestička zpět do kopce, v bílém Štramberku je tu hnědá skála dokonce!



--	--	--	--

15

Úkol č. 11: Pěšinkou podél plotu stoupej dál, aby ses do bývalého lomu podíval. Lev tu na cedulce přírodu chrání, ty se drž plotu s čepičkami.

Lesem po cestě za chvíli kráčíš, na konci cesty velký strom spatříš. Ten vzácný strom hlídá Marie, pro všechny Čechy strom důležitý je. Dřív, než si kamenné vzkazy přečteš, název velkého stromu zapíšeš.

--	--	--	--

17



Úkol č. 12: Od lípy vydej se zpět dolů k městu, Trúba tu z městečka vyčnívá. I velký kostel ti ukáže cestu - kostel na náměstí se vyjímá. Příjmení svatého, jež kostel střeží, je právě to slovo, které tě zajímá. Není to Bartoloměj se starou věží, je to Jan, který prý zázračný jazyk má.

--	--	--	--	--	--	--	--

13