

# CESTA DO MĚSTA

poznávací hra ke dni Evropského dne kreativity zakončená piknikem v parku Na Špici

**CreArt**  
NETWORK OF CITIES FOR  
ARTISTIC CREATION

- **START NA PERNŠTÝNSKÉ NÁMĚSTÍ** (14.00)
- **CÍL V PARKU NA ŠPICI** (do 17.00)
- + **SPOLEČNÝ PIKNIK V PARKU NA ŠPICI** (od 17.00 do 20.00 | po cestě ulov něco dobrého k snědku)

## HRA (hra se hraje od 14.00 do 17.00)

- A** Znamý Morový sloup Pardubic ze 17. století stojí přímo před tebou. Nad městem z něj bdí celkem 8 svatých. Vzpomeň si na jména alespoň 4 světců?  
*\* Náповědu hledej na venkovních informačních panelech v Turistickém informačním centru.*
- .....
- B** Změř výšku Zelené brány pomocí metrové hole.  
*\* Hůl je k zapůjčení v Turistickém informačním centru.*
- .....
- C** Portál času. Najdi úkol.
- D** Najdi tři letopočty ukryté na hlavním zámeckém portálu?
- .....
- E** Nenechávej své oči zabořené v zemi, pohleď vzhůru a co vidíš za postavy?
- .....
- F** K oblíbeným nelehkým úkolům pro prince v pohádkách patří počítání tvorů nebo věcí v blízkosti zámku. Spočítejte i vy zámecké ptactvo. Kolik a jaké ptáčky napočítáš při procházce po zámeckých valech?
- .....
- G** Rozhlédni se nad střechy domů. Vidíš vysoký komín? Je na něm hnízdo? Že je čapí, o tom není pochyb. Zatím je však prázdné. Víš, kdy čapí na hnízdo přilétají a kdy odlétají?
- .....
- H** I když na náměstí není „ani noha“, lidské tváře tu jsou všdycky. Kolik neživých lidských tváří najdeš na Pernštýnském náměstí?  
*\* Náповědu hledej v jedné z výloh na náměstí.*
- .....
- I** Tajná skrýš výtvarníka Zbyška Siona. Najdi úkol.
- J** Pokud žiješ v Pardubicích už od školních let, tahle otázka bude pro tebe možná úplně snadná. Nebo ne? Na jakých místech Starého města pardubického je k nalezení erbovní pověst? Co zobrazuje?
- .....
- K** Pardubice jsou městem nejen chemie, ale i alchymie. Na jednom z domů na Bělobranském náměstí najdeš několik pozoruhodných symbolů, které bývají spojovány i s Velkým dílem alchymistů: jmelí, svatojakubská mušle hřebenatka a čepička od žaludu. A co konzole nahoře, nepřipomíná ti náhodou alchymistickou pec – athanor? Jaké je číslo tohoto domu?
- .....
- L** Najdeš v podloubí tajné poselství? Měj oči otevřené a nenech se zmást. Poselství si zapamatuj, ještě se ti bude hodit!
- M** Místo pro uši – cesta do podzemí času.
- N** Automatické mlýny se majestátně tyčí na pravém břehu Chrudimky a tvoří jednu z pomyslných ozdob náhrdelníku Chrudimky. Na první pohled by málokdo odhadl, že se jedná o průmyslovou stavbu. Spíš hrad nad řekou. Duši mlýnům vdechl jeden z našich nejznámějších architektů moderní doby – Josef Gočár. Jejich fasádu zdobí různé dekorativní motivy. Zkuste je překreslit. Co ti připomínají?
- O** Hádej, co je to za předmět.
- .....

Vše si pořádně zapiš a v cíli si své odpovědi můžeš porovnat s ostatními.

# CO ZNAMENAJÍ PUNTÍKY NA MAPĚ?

**A** Úkol   **+** Bonusový úkol

**+** Měření čistoty vody na Čičáku.   **+** Slova – šifra – kresba.   **+** Postav si kocábku a něco si zapíšej.

