

PROČ BYCHOM SE NETĚŠILI...

... aneb první hořický quest samá socha jest!

Obtížnost hledačky: středně náročná.

Délka hledačky: 6 km, pro klidné projití 3 hodiny, v létě s plavkami na celý den.

Doporučené vybavení na cestu: tužku, mapu Hořic, pro krátkozraké dalekohled, v létě plavky.

Začátek hledačky: Hořice, náměstí Jiřího z Poděbrad, před vchodem do městského úřadu.

Konec hledačky: po nalezení pokladu.

Kdy je vhodné hledačku procházet: kdykoli, celoročně, nejkrásnější v době květu třešní. Hledačka je neprůchodná v termínu konání motocyklových závodů (konkrétní termíny zjistíte v infocentru).

Upozornění: pozor při přecházení hlavní silnice u Masarykovy věže samostatnosti. S kočárky sjížděné, s větší námahou v části hledačky (převýšení a nerovný terén). Hledačka na vlastní nebezpečí.

Pro nalezení pokladu je třeba vyluštit tajenku – pozorně sleduj text a rozhlížej se kolem sebe! Hledané slovo dopiš na řádky, písmeno s příslušným číslem pak využij pro vylustění tajenky. Tajenka ti napoví, kde hledat poklad.

Hořice, kamenné krásy město,
krásných koutů a lákadel má na sto.
Až se na náměstí ocitneš,
tvůj zájem upoutá i radniční věž.

1.
Kdys hospoda s nevalnou pověstí,
později dům plný neřestí,
pro ochotníky továrna na štěstí,
pro kameníky škola zručností,
teď pro úředníky plno starostí.

Nad vchodem notový zápis od Smetany,
u vstupu do íčka pranýř pro padlé ženy,
obé prozradí ti kousek z historie Hořic,
také jak vzplanuly od létajících jitrnic
a jak získaly své krásné jméno?
Snad „hor řídce“ dostaly ve věno.

Vpravo od vchodu na Městský úřad (s notovým záznamem) na okně vezmi z prvních dvou slov nápisu šesté a desáté písmeno.

_____ 19 _____ 17 _____

Zády k radnici hledej věž,
ničeho se neboj a právě tudy běž.
Drž se pravé strany náměstí,
až potkáš Vesnu, Spravedlnost i Dům o štěstí.

Směle hlavní k Hirschově vile překroč,
vstup do židovské čtvrti a neptej se proč.
Než vydáš se na cestu z města v kopec stroze,
zahni doleva ulicí Tovární k židovské synagoze.

2.
Budova stará židovského původu,
co svědkem byla nejednoho průvodu,
jarmulek plno při čtení z tóry,
o tom se vyprávěla různá story.
Tam nahoru pohlédni, kde desatero vět,
až úkol svůj vyplníš, dej na cestu se zpět.

Pod textem desatera najdi letopočet, sečti všechny číslice, sečti číslice výsledku a tento výsledek označuje pořadí písmena v české abecedě.

___ + ___ + ___ + ___ = ___ + ___ = ___ => ___
8

Na desce vlevo od vchodu do synagogy ve třetím řádku odshora v posledním slově použij šesté písmeno.

_____ 20 _____

Kol Hirschovy vily s erbem podivným
a vstupem chráněným sloupovím,
co k dějinám textilu přispěla málem,
dej se zas na cestu, ať popojdeš dále.

Cedulek na domech počet je hojný,
na jedné z nich i pan Josef Hojný.
Za ním u země nepitný pramen,
kol něj pak už jen samý kámen.

Po kočičích hlavách dojdi na rozcestí,
tou horní cestou nechej se dál vésti.
Starý židovský hřbitov,
co mrtvé v sobě ukrývá,
nelelkuj, cesta dlouhá,
ať to stihneš zaživa!

U lavičky pro dědečka
můžeš zas dech popadnout.
Dál se vydat do kopečka.
Jak to může dopadnout?

3.
Na vrchu u hlohu kaplička jest,
z roku osmnáct set dvacet šest,
zasvěcena panence Marii,
jako dík za odklon cholery.

*Z nápisu nad vstupem do kaple použij první
a předposlední písmeno letopočtu.*

1 10

Až úkol splníš, tělo své otoč,
u rozcestníku kamenného nalevo odboč.

4.
Pohled' na místo, kde na věži kupol,
napovídá, že tam bude další úkol.
Pospěš s pokorou a skromností
k Masarykově věži samostatnosti.
Tam bohatá sochařská výzdoba vítá,
motivy legií a vzniku státu skýtvá.

*Použij první písmeno zvířete, které krmí ruský
legionář.*

13

*Vezmi páté písmeno příjmení muže uprostřed, na
prostředním reliéfu na východním křídle.*

3

Přejdi svižně přes silnici,
po níž jezdí závodníci.
Pak odboč vpravo na lesní pěšinu,
vychutnej stín a klidnou tišinu.

5.
Romantické koupaliště Dachova,
zamiluješ si hned a doslova.
Devadesát let už slouží lidem,
vodou, sluncem, létem, klidem.
Kdysi tu byl rybník lesní,
dnes sem jezdí hosté letní.
Plavou, leží, slyší smích,
přečtou tady mnoho knih.
(Zeptejte se paní knihovnice,
chcete-li o tom vědět více...)

Dachova, Dachova jsou lepší než moře,
domácím i přespolním je tu vždycky dobře.

*Vezmi druhé a šesté písmeno jehličnatého stromu,
který roste před kabinami plovárny?*

7 14

Zpět do Hořic tě vede Malátova stezka,
od koupaliště vpravo, cesta ke Kalíšku hezká.

6.
Kalíšek je místo nádherné,
napij se vody z čistého pramene.
Za doby temna tajně sem chodili,
posilu hledali, spolu se modlili,
čeští bratři a později vlastenci,
sousedé, měšťané, dívky a mládenci.
Vodovod první tu postaven byl,
aby všem vodu do města dopravil.

Jaký kamenný koryš na tebe hledí z vody? Použij druhé písmeno.

— — —
2

Využij čtvrté písmeno nádoby zobrazené na bývalé kamenné kazatelně.

— — — — —
4

Pod nohama asfalt, kolem lesa šum,
dívej se a obdivuj lidských rukou um.
K svatému Josefu dál směle spěchej,
překrásný výhled však nevynechej.

7.

Svatý Josef, patron kameníků, do lomu tě láká,
během letních sympózií slyšíš hrát sochařská dláta.
Ukáží ochotně nadaní sochaři,
jak socha kamenná v lomu se vytváří.
Reggae a jiní kumštýři mají tu své místo,
věř tomu i přesto, že dneska je tu pusto.

Z prvního slova na zadní straně podstavce použij sedmé písmeno.

— — — — —
12

Ze slova označujícího měsíc v roce na přední straně podstavce použij druhé písmeno.

— — — — —
18

Od Josefa silnička se klikatí
a my z lomu dojmy bohatí
šinem svoje kroky vpřed,
v sochařském parku budem hned.
Stojkou a pozadím paní tu vítá
den co den v krajině, kde slunce svítá,
s rozhledem v dál na koníkové lavičce
v klidu poseď a odpočiň své hlavičce.

8.

Sochařský park Svatého Josefa,
pro oko i srdce potěcha.
Sochy z pískovce vytesané
na rok do Hradce zapůjčené.

Po návratu zpět do Hořic
najdou své místo v zeleném moři,
pískovec přece nehoří,
spolu tu genia loci tvoří.

Co leží na polštáři poslední sochy vpravo pod lavičkou? Vezmi čtvrté písmeno.

— — — — —
6

Vydej se mírně z kopce dolů
až k Doubravčinu sladkému domu.
Pak vstříc Gothardu se zmrzlinou v ruce,
čeká tě vrchol, co bys chtěl více?

9.

Až na vrch Gothard dofuníš,
mocný obelisk uvidíš,
před ním hlavu svou pozvedni,
na znaky zemí českých pohlédni.

Komu je věnován obelisk? Hledej na západní straně a použij páté písmeno.

— — — — —
5

Z které obce byl věnován balvan obelisku? Použij čtvrté písmeno.

— — — — —
11

Vezmi poslední písmeno prvního slova na jižní straně obelisku.

— — — — —
9

10.

Běž pak ještě o kus dále,
krásný portál uvítá tě.
Anděl z vršku na tě shlíží,
pošeptej mu, co tě tíží.

Jaký kamenný pták sedí na portálu? 1. písmeno.

— — — — —
15

Na tvrzi pak o kus dál,
Žižka Čeňka udolal.
Od slepého vojevůdce
dej se zpátky k městu
z asfaltové silnice
na šterkovou cestu.

11.
Pěšinou pak dolů dojdi,
mezi orly dvěma projdi,
to jsme rádi, že jsi tady
vítají tě naše sady.
Vládce hor tu na tě zírá,
děti malé v ruce svírá.

*Co mají na hlavě děti, které v ruce svírá kamenný
Krakonoš? Použij třetí písmeno.*

16

Opodál je komponista,
park zní po něm dozajista.
A ten zbojník z pověstí,
brankou ven tě propustí.

U kamenných dvou stromů,
po schodech si sejdi dolů,
doprava se potom dej
a přes přechod pospíchej.

Rozhodně pak do uličky,
kdákají tam dvě slepičky.
Průchodem se protáhni,
ke kostelu pohlédni.
Cíl tvé cesty vížka značí,
za nosem pak kráčet stačí.

Boží dům tvé cesty cílem,
prošels město notným dílem.
Rozhlédni se vůkol honem,
Kde je poklad? Někde kolem!

Doplň písmena do tajenky, označující místo uložení pokladu.

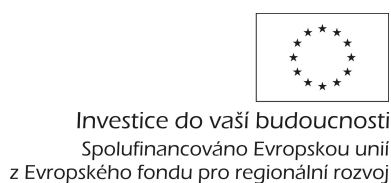
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20



Hledačku společně v květnu 2015 vytvořili: Michaela Bělinová, Oldřiška Tomíčková, Stanislava Najmanová, Jaroslava Toušová, Kateřina Karešová, Daniela Mikšovská Mandáková, Lucie Popková, Ivan Doležal, Stanislav Čaban, Pavel Bičíš, Alena Jahodová, Klára Hančová a Blažena Hušková. Mapu nakreslil a výtvarně zpracoval Ivan Doležal. Schránku pokladu vymyslel a zrealizoval Stanislav Nosek.

Hledačka vznikla z projektu Pohádkové Krkonoše a Podkrkonoší. Vydal: Krkonoše – svazek měst a obcí v roce 2015. O hledačku pečuje Informační centrum Hořice.

Financováno Evropskou unií z Evropského fondu pro regionální rozvoj.



Questing vyvinula nestátní nezisková organizace Vital Communities ve Vermontu, USA, v roce 1995 a je vlastníkem příslušné obchodní známky.