



Venkovní hry Putování Prahou 2



Folimanka

Vyplňte své údaje

Jméno a příjmení

E-mailová adresa

Datum začátku Datum konce

Upozornění

• On-line verze hry je k dispozici na putovani.praha2.cz. Doporučujeme ji využít. Výhody: Naleznete zde popisy zastávek s bližšími informacemi o příběhu parašutistů a hrdinů, kteří jim pomáhali, stejně jako odkazy na další zajímavé informace. Budete moci využít nápovědu.

Zkontrolujete si hned správnost svých odpovědí, přečtete si k nim vysvětlující komentář. Dozvíte se, kolik bodů jste získali a jak jste úspěšní v porovnání s ostatními účastníky. Je třeba se registrovat.

• Půjdete-li na trasu s tímto vytištěným formulářem, máte dvě možnosti.

(A) Užijte jej jako vlastní pomůcku. Sami pak doma u počítače zanechte údaje do systému na uvedených webových stránkách. Tento způsob doporučujeme, budete mít výhody uvedené výše.

(B) Nebo, nemáte-li přístup k internetu, odevzdejte vyplněný formulář na infocentru v přízemí Úřadu městské části Praha 2 na nám. Míru

V obou případech nejpozději do 31. srpna 2022, kdy je uzávěrka soutěže pro tuto trasu.

Pozn.: Hrát lze však i poté. Rovněž zúčastnit se velké soutěže v rámci Roku Dvojky (min. 222 bodů do konce října).

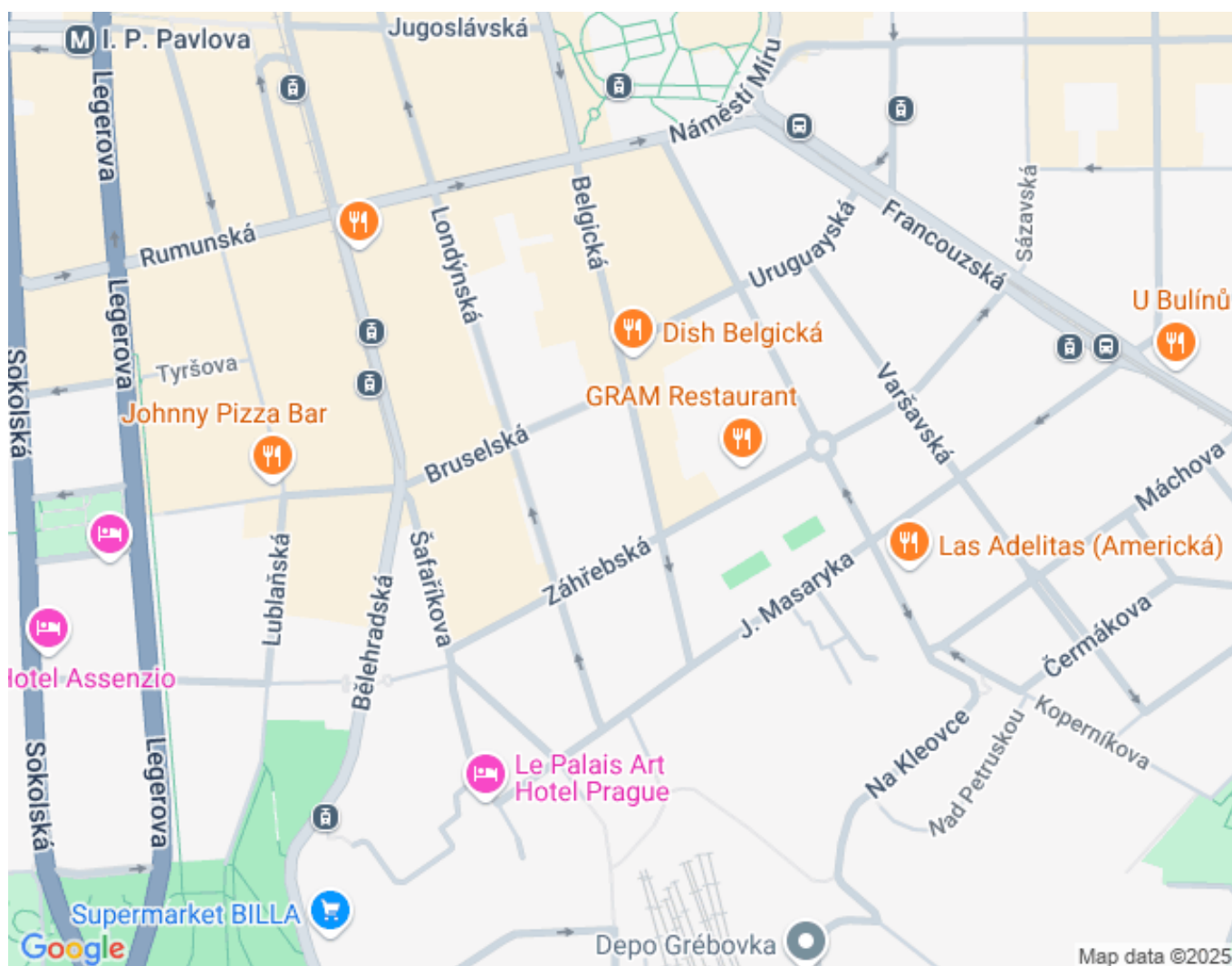
• Trasu s 9 zastávkami (délka 7,2 km) můžete projít i postupně, po částech, ve více dnech. Registrujete se na 1 osobu, ale můžete jít i ve skupině, třeba rodiče s dětmi.

• Na jednotlivých zastávkách budete plnit úkoly ve formě odpovědí na otázky. Pro odpověď na otázky typu A se stačí pozorně rozhlédnout. Otázky typu B jsou vědomostní a souvisejí s průběhem operace. Za každou správnou odpověď získáte 5 bodů (při využití nápovědy v on-line hře o 2 body méně).

• Využijte informace z Encyklopedie Prahy 2 (encyklopedie.praha2.cz). Přečtete si hesla k tématu Heydrichiáda.

• Do slosování o věcné ceny budou zařazeni soutěžící, kteří získají alespoň 70 z celkových 90 bodů za správné odpovědi na otázky. Nezapomeňte vyplnit Vaši e-mailovou adresu.

Body na trase



1. Osvěžovna
2. Botič
3. Gotické hradby Karla IV.
4. Dětský poesiomátek u altánu
5. Galerie pod širým nebem I - Tři děti u fontány
6. Galerie pod širým nebem II - Medvědí rodina
7. Nuselský most
8. Kryt Folimanka
9. Sportovní hala
10. Volnočasový areál Jammertal

Otázky

U kvízových otázek zaškrtněte nebo zakroužkujte políčko s číslem u odpovědi, kterou považujete za správnou. U ostatních otázek, kde není výběr z možností, vepište do políčka správný text (slovo) nebo číslo.

1. Osvěžovna

Jak se sem dostanete: Do centrální části parku můžete přijít z různých míst. Třeba od ulice Sekaninova. Přejdete mostek přes Botič a v blízkosti oploceného hřiště pro míčové hry najdete kiosk s občerstvením zvaný Osvěžovna. Naproti ní stojí vydlážděný pahorek.



1A) Kolik odpočívadel je na dlážděném kopečku u Osvěžovny? (Body: 5)

Přes dlážděný kopeček dříve vedly žluté prolézačky. Dnes na něm jsou odpočívadla, na kterých se dá posedět.

 1

3

 2

4

 3

5

1B) Vyluštěte šifru na obrázku. Napoví vám, kde je příští zastávka. (Body: 5)

Druhá zastávka je u něčeho, co bylo klíčové pro vznik údolí a Folimanky.

Uvedte svou odpověď

2. Botič

Jak na další zastávku: Přejděte na cestu vedoucí podél Botiče a vydejte se po jeho proudu. Projdete kolem dětského hřiště k mostku ze Sekaninovy ulice. Zde je další zastávka a úkoly



2A) Kolik schůdků má lávka na výstupu do ulice Sekaninova? (Body: 5)

Prohlédněte si koryto regulovaného Botiče, ale pozorně i lávku.

 1

2

 2

3

 3

4

2B) Jak se původně jmenoval král a císař Karel IV.? (Body: 5)

Za hradbami Nového Města pražského, které založil Karel IV., bývaly vinice. Víte, že Karel IV. se v mládí jmenoval jinak?

Uvedte svou odpověď

3. Gotické hradby Karla IV.

Jak na další zastávku: Pokračujte dále po cestě podél Botiče až k východu z parku, do ulice Na Slupi. Vpravo od vás se nachází konec hradební zdi, na které najdete pamětní desku s informacemi. Zde je třetí zastávka.



3A) Jaké je označení cyklotrasy (písmeno a číslo) na ceduli pod hradbami? (Body: 5)

U cesty vedoucí z parku do ulice Na Slupi najdeme žlutou směrovku cyklotrasy i s jejím označením.

Uveďte svou odpověď

3B) Napište jménem měsíc, ve kterém Karel IV. položil základní kámen těchto hradeb (Body: 5)

Na dochovaném zbytku Novoměstských hradeb najdete v těchto místech pamětní desku se zajímavými informacemi o jejich založení i opravě.

Uveďte svou odpověď

4. Dětský poesiomátek u altánu

Jak na další zastávku: Po cestě vedoucí podél svahu pod hradbami se vydejte zpět do parku. Po levé ruce minete nově vybudované strmé schody ke hradbám, až přijдете ke křižovatce cest a ke kruhovému altánu dole za ní. Kousek od něho, naproti přes cestu, trčí z trávníku žlutá zahnutá roura. To je dětský poesiomátek a další zastávka na trase.

**4A) Jaká pohádka je na programu poesiomátku na třetím řádku odshora? (Body: 5)**

Programová nabídka dětského poesiomátku jistě potěší i dospělé. Přečtěte si nabídku.

Bob a Bobek

Maxopes Fík

O kocouru Mikešovi

4B) Kteří řemeslníci pořádali slavnost Fidlovačka? (Body: 5)

Krejčí

Ševci

Hrnčíři

5. Galerie pod širým nebem I - Tři děti u fontány

Jak na další zastávku: Fontána a naproti ní sousoší na malé vodní kaskádě je jen o pár kroků dále. Na dohled. To je pátá zastávka naší trasy.

**5A) Kolik dětí ze sousoší je bosých? (Body: 5)**

Děti ztvárněné v sousoší si hrají na malé vodní kaskádě. Asi proto jsou některé bosé.

jedno

dvě

všechny tři

5B) Jaké je jméno bronzové holčičky ze sousoší Tři? Obrázek napoví. (Body: 5)

Tři hrající si děti jsou dva kluci a jedna holka. Každý má své jméno.

Uveďte svou odpověď

6. Galerie pod širým nebem II - Medvědí rodina

Jak na další zastávku: Pokračujte dál, po cestě podél plotu hřiště pro míčové hry, až téměř k místu, kde trasa začínala (kiosek s občerstvením). Dojdete na křižovatku cest. Vydejte se vlevo vzhůru do kopce po menší cestě. Místo, kde si hraje kamenná Medvědí rodina, je šestou zastávkou.



6A) Kolik medvědů na loučce je celkem? (Body: 5)

Medvědí máma dohlíží na hrající si medvíďata. Sochy na loučce jsou od sebe vzdálené jen pár kroků. Pozorně si je prohlédněte.

1

tři

2

čtyři

3

pět

6B) Jaké je druhové jméno medvěda, kterého můžete potkat i u nás? (Body: 5)

Určitý poddruh medvěda hnědého má své druhové jméno. Vyluštíte je z obrázku?

 Uveďte svou odpověď

7. Nuselský most

Jak na další zastávku:

Vydejte se po cestě nad Medvědí rodinou směrem k Nuselskému mostu. Pod ním je další zastávka.



7A) Kolik ze čtyř pilířů nosoucích most je zakotveno na Vinohradech? Jde o pravý břeh Botiče. (Body: 5)

Nuselský most podpírají čtyři pilíře (tvoří je vždy dvě dvojice šikmých sloupů, rozevřených do „V“). Některé stojí na Vinohradech, další v Nuslích. Pozor, zde v údolí tvoří hranici Botič. Na pravém břehu jsou Vinohrady, na levém Nusle.

1

jeden

2

dva

3

tři

7B) Maratonský běh měří 42 195 m, Nuselský most 485 m. Kolikrát by běžec musel přeběhnout Nuselský most, aby zaběhl maraton? Odpovězte celým číslem. (Body: 5)

Běhat po mostě sem a tam nedoporučujeme, ale zkuste porovnat jeho délku se slavným maratonek.

 Uveďte svou odpověď

Odpovědí na tuto otázku je číslo. Uvádějte tedy pouze čísla.

8. Kryt Folimanka

Jak na další zastávku: Pokračujte dále po cestě vedoucí nad volnočasovým areálem Jammertal a sportovní halou USK Praha. Vpravo si všimněte další sochy v parku, kterou vytvořil Jiří Kryštůfek (autor Dívky s holubicí na náměstí Míru). O kus dál minete po levé ruce odbočku vzhůru na schodiště a přijdete do ulice Pod Karlovem. Ještě pár kroků a vlevo uvidíte vchod do krytu Folimanka. Ten je naší osmou zastávkou.



8A) Jaké objekty jsou na fasádě po stranách dveří do domu naproti vchodu do krytu? (Body: 5)

Naproti vchodu do krytu je v ulici Pod Karlovem dům čp. 1262/2. Po obou stranách vchodových dveří jsou na fasádě pod tabulkami s domovními čísly zajímavé objekty.

 reliéfy malby lampy**8B) Ve kterém roce byl kryt dokončen? (Body: 5)**

Kryt (bunkr) Folimanka byl vybudován zhruba v polovině minulého století, v době tzv. studené války. Obrázek napoví rok dokončení, stačí počítat.

Uveďte svou odpověď
Odpovědi na tuto otázku je číslo. Uvádějte tedy pouze čísla.**9. Sportovní hala**

Jak na další zastávku: U vstupu do parku z ulice Pod Karlovem se vydejte spodní cestou, která vede k velké tmavé budově sportovní haly USK Praha. Ta je devátou a předposlední zastávkou.

**9A) Koho nebo co znázorňuje velká oranžová plastika na stěně sportovní haly? (Body: 5)**

Na stěně sportovní haly natočené k horní části volnočasového areálu se nachází asi 1 m velká oranžová plastika představující určitý symbol.

 basketbalový koš hlavu sovy mimoúrovňovou křižovatku**9B) Jak se česky říkálo hře basketbal? (Body: 5)**

České názvy některých sportů už slyšíme zřídka. Třeba kopaná (fotbal) nebo odbíjená (volejbal). Také basketbal, který se hraje v USK Praha, má hezké české jméno.

Uveďte svou odpověď**10. Volnočasový areál Jammertal**

Jak na poslední zastávku: Cestu na poslední zastávku není třeba složitě popisovat. Nový volnočasový areál Jammertal se nachází hned vedle sportovní haly, pod Nuselským mostem. Po vyřešení posledního úkolu si zde můžete užít ještě trochu pohybu, ale také se po absolvování naší trasy občerstvit.

**10A) Jak se jmenuje autor sochy Skateboardista? (Body: 5)**

Zajímavý příběh sochy „skejtáka“ jsme zmínili v popisu zastávky, ale autora jsme záměrně vynechali. Pozorně čtete ceduli pod sochou a najdete odpověď.

 Bohumil Zemánek Václav Frydecký Jaroslav Hladký

10B) Jaké je heslo a obsah pokladu? (Body: 5)

Popis zastávky již napověděl, ale ujistěte se vyluštěním šifry na obrázku, že jste informaci o pokladu správně pochopili. Pozor na poslední znaménko, ať nepřijdete o body!

Uveďte svou odpověď

Zpětná vazba - dotazník

Prosíme o Vaši zpětnou vazbu. Pomůže nám v tvorbě dalších tras.

Líbila se vám hra?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

1 = byla skvělá!, 5 = vůbec se mi nelíbila :/

Byla pro vás hra složitá?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

1 = vůbec ne, 5 = hra byla opravdu těžká

Kolik osob se zúčastnilo této hry?

1	2	3	4	více
---	---	---	---	------

Váš věk

0-18	18-30	30-45	45-60	60+
------	-------	-------	-------	-----

Doporučení

--

Děkujeme za účast ve hře!

Nyní máte dvě možnosti:

Doporučujeme:

1) Vložte sami údaje z formuláře do systému na webových stránkách putovani.praha2.cz.

Je třeba se registrovat, avšak získáte řadu výhod uvedených na první stránce tohoto dokumentu.

Nebo, nemáte-li přístup k internetu:

2. Odevzdejte vyplněný formulář na informačním středisku Úřadu MČ Praha 2.

Výsledky oznámíme zhruba do 3 týdnů po ukončení hry.

Sledujte stránky putovani.praha2.cz, připravujeme další trasy.

