



# STÍNADELSKÝ ZÁPISNÍK

Ty, který do Stínadel jdeš, se bez te mě neobjedeš.  
Nejsi-li z těch, kdo se bojí, pozorně čti, co tu stojí!  
Pak šup do Stínadel, hošku, a nezapomeň si roušku  
- i Černí jezdcí ji měli a jak se navyšvali!

Zde najdete úkoly. Odpovědi budete zapisovat do Záznamního archu (dole pod textem). Nejdřív ovšem musíte nalézt ona tajemná místa ve Stínadlech (pomůže vám pláněk), kam se odváží jen otrlý Vont, a to ještě minimálně ve dvou! K tomu vám dopomáhají duch staré Jezmíášky!

## ÚKOLY NA „STÍNADELSKÝCH MÍSTECH“ A JEJICH SOUVISLOSTI VE FOGLEAROVÝCH KNIHÁCH

„Stínadelská místa“ jsou číslována jen pro přehlednost. Jejich pořadí není závazné pro vaše pátrání. Kdy a kde budete hledat je zcela na vás.

Epizody první:

### Záhada hlavolamu

#### 1. ŠMEJKALOVA OHRADA /dřevěná ohrada pod DDM směrem k centru/

- místo zrodu Rychlých šípů – tady Mirek Dušín Istí osvobodil Jarku Metelku ze spárů Černých jezdců, kteří ho ostřelovali tenisky. To byl začátek vzniku klubu Rychlých šípů. Původní starou vysokou prkennou ohradu nahradil dnešní dřevěný dílcový plot.

Úkol: Najděte podle plánu dřevěný plot a na něm předmět připomínající první setkání zakladatelů Rychlých šípů. Nechte věc na místě, jen napište, o co jde.

#### 2. ROZDĚLOVACÍ TŘÍDA

– odvěká hranice mezi vontskými Stínadly a Druhou stranou – domovem Rychlých šípů

Úkol: slovní skryvačka – Opište si větu a podle návodu z jednotlivých písmen sestavte slovo, které označuje člena určité skupiny chlapců a dívek patřících do jisté městské čtvrti. Větu najdete za sklem místa, sloužícího k „studenému mlsání“.

Návod: I, II, III... pořadové číslo slova (předpokládá znalost římských číslic/  
1,2,3... pořadové číslo písmene

Dle kombinace obou čísel, oddělených lomítkem vytvoř slovo

Vyluštěte: III/2 + II/3 + I/3 + IV/1 + I/5 + IV/3 + V/1 + IV/2 + I/8 + I/7 + III/3 + I /1

#### 3. SVATOJAKUBSKÝ KOSTEL

- sem se vydaly Rychlé šípy poté, co se dozvěděly od starého pána temný příběh nalezně Jana Tleskače. Chtěly nalézt Tleskačův deník. To se jim během dvou dobrodružných výprav také podařilo. Kostelní věž byla místem úkrytu Tleskačova deníku i jeho tragické smrti, kterou měl na svědomí tajemný Em.

Úkol: Hledejte někde venku u věže našeho kostela (pozor, jen v určené dny) a запиšte si věc, jejíž tajemství střežil jako oko v hlavě Jan Tleskač a pro kterou zemřel. Není náhodou, že ji najdete zavěšenou výš nad zemí.

#### 4. KLEMPÍŘSKÁ ULICE S TLESKAČOVOU DÍLNOU

- Jan Tleskač tu potajmu vyrobil ježka v kleci, do kterého vložil plánek svého vynálezu. Rychlé šípy ulici objevily podle starého pohřebního kočáru a v dílně marně pátraly po hlavolamu.

**ÚKOL:** Pro hlavolam existoval návod určený vynálezcem k jeho „rozebrání“. Hledejte v ulici, která je spíše uličním výběžkem, Tleskačovu dílnu. Někde na ní najdete a opište část tohoto návodu.

#### 5. SLEPÁ ULIČKA

- Rychlé šípy se sem vydaly, aby se dozvěděly, kdo chce koupit Tleskačův deník. Až později zjistily, že ho chtěl získat tajemný Em.

**ÚKOL:** Kdo byl tajemný Em? Řešení najdete ve žlutě zbarvené tajence křížovky. Hledejte ji někde na zdi v této uličce a opište si ji. Zde je k ní zadání: 1. nejvyšší karta 2. jiný výraz pro poschodí 3. česká značka kvality potravinářských výrobků 4. jméno (společné) dvou asijských států 5. zahradní nářadí 6. na atomový pohon 7. pták s druhovým jménem tlustozobý 8. člověk, který dluží 9. zkrácené označení pro koněspřežnou dráhu, předchůdkyni železnice 10. ženské jméno (12. 8.) 11. druh antilopy z královédvorské safari

Epizody další:

### Štínadla se bouří

#### 6. TOVÁRNÍ ČTVRŤ

ležela na okraji Stínadel. Jednou z jejich ulic se trochu neprozřetelně vydal do Stínadel chlapec z Druhé strany, což se mu málem stalo osudným. Nebýt Rychlých šípů, asi by špatně dopadl. Jak se chlapec jmenoval? Rychlé šípy ho trochu znaly, protože...?

**ÚKOL:** Sejděte po staré dlažbě dolů na kraj tovární čtvrti. Najdete rohový dům s průchodem. V průchodu hledejte napsané odpovědi na obě předchozí otázky.

#### 7. MYŠÍ PAST

- na tohle stínadelské prostranství s jedinou přístupovou ulicí byl Vonty přivlečen výše jmenovaný chlapec z Druhé strany. Právě tu měla schůzi jedna z významných vontských skupin. Máme pro vás malý rébus, z něhož zjistíte celé jméno vůdce Vontů, který schůzi v Myší pasti vedl.

**ÚKOL:** Najděte někde z kraje prostranství „větu o Robinovi“ a přesně si ji opište. Dle následujícího návodu postupně vyškrtujte písmena či slova, až získáte hledané jméno a příjmení.

**Z textu postupně vyškrtujte:**

1. osobní zájmeno 2. písmeno s háčkem 3. slůvko, významově obdobné jako výraz *asi* 4. samohlásku třetího slova, která je prvním písmenem křestního jména našeho druhého prezidenta 5. ve čtvrtém slově poslední písmeno abecedy 6. zkratku rychlého občerstvení 7. V šestém slově první písmeno křestního jména legendárního hokejisty a trenéra naganských vítězů 8. poslední slovo věty. 9. Vzpomeňte si na místo (ves) s proslulou barokní památkou nedaleko Dvora Králové. První dvě písmena jeho (jejího) názvu najdete vedle sebe i v naší větě. Vyškrtněte je.

#### 8. SVATYNĚ UCTÍVAČŮ GINGA

- tajné místo jedné z vontských skupin – Uctívačů ginga. Rychlé šípy se sem dostaly díky klíčům zapůjčeným od vontské party Rezatých klíčů. Nejen že ze zprávy zjistily, kde hledat



vontskou kroniku, ale v blízké zahradě se setkaly s tajemným Širokkem a poprvé uviděly skutečného ježka v kleci.

**ÚKOL:** Najděte Svatyni Uctívačů ginga (pomůže vám v tom plánek Stínadel a pokyny u něj) a opište ústřední nápis u listu ginga. Pozor, i Svatyně je otevřena pouze v předem určené dny a jen na omezenou dobu.

## 9. ČERVENÉ SCHODY

Tady Rychlé šípy vykopaly pod výrazným pětibokým kamenem první vontskou kroniku, která prozradila mnohé z historie Vontů a jejich zvyků.

**ÚKOL:** Najděte Červené schody (jsou pojmenované podle červené fasády přilehlého domu) a hledejte někde na nich jeden ze symbolů Vontů. Napište či překreslete, co jste našli.

## 10. NA TALÍŘKU

Tak trochu i v této ulici začala historie Vontů. Náčelník uličky Robert Komour tu byl smrtelně zraněn kamenem při bitvě s partami z nepřátelských ulic. Po jeho pohřbu se objevuje Vojtěch Vont, sjednává mír a rodí se vontské hnutí. Později vzniká jedna společná protestní akce stínadelských chlapců, která se mění v každoroční tradici.

**ÚKOL:** Jak se tato akce nazývala? Další pokyny hledejte za jistým sklem (ne okenním) v této ulici...

**Malá nápověda:** „hřiště“

## 11. ČERNÁ VODA

Stoka, kolem které prchaly Rychlé šípy po incidentu s Rezavými klíči, kdy je posléze honila polovina Stínadel. Setkaly se tu s Losnou. Také tady odpočívá Bublina, psí kamarád Rychlých šípů

**ÚKOL:** Na plánu vyhledejte Černou vodu, konkrétně místo, kde podtéká Rozdělovací třídu. Poblíž vyústění uličky Kropenatky na Rozdělovací třídu pořádně prohledejte břehy Černé vody (pomohou vám malé schůdky k vodě). Najdete tu něco, co zmiňuje předchozí text. Napište, co jste objevili.

## 12. TMAVÝ PRŮCHOD

Místo patřící do sdružení stínadelských Modrých ulic. Zdejší chlapci byli přívrženci Žlutého květu

**ÚKOL:** Vyhledejte Tmavý průchod a v něm otázku č. 12 – odpovězte.

## 13. PODIVÍNSKÁ

Nepříliš známá stínadelská ulice byla svědkem honu na Širokka. I tudy se za ním hnali přívrženci Žlutého květu.

**ÚKOL:** Širokko pro vás v ulici něco nechal. Hledejte kresbu křídou a překreslete si ji do záznamního archu.

# ZÁZNAMNÍ ARCH

pátrací skupiny /název/: \_\_\_\_\_

členové: \_\_\_\_\_

vedoucí skupiny: \_\_\_\_\_ telefon: \_\_\_\_\_ e-mail: \_\_\_\_\_

úkol	stínadelské místo	odpověď
1.	Šmejkalova ohrada	
2.	Rozdělovací třída	
3.	Švatojakubský kostel	
4.	Klempířská ulice s Těskačovou dílnou	
5.	Slépá ulička	
6.	Tovární čtvrt	
7.	Myší past	
8.	Švatyně Uctívačů ginga	
9.	Červené schody	
10.	Na Talířku	
11.	Černá voda	
12.	Tmavý průchod	
13.	Podivínská	

**Zážitkové okénko – zde popište nějaký zajímavý zážitek nebo objev z vašeho pátrání, veselou či napínavou příhodu apod. Zbyde-li vám místo, můžete doplnit malým obrázkem (není nutný). Pokračovat můžete, bude-li vám chybět místo, i na další straně.**

