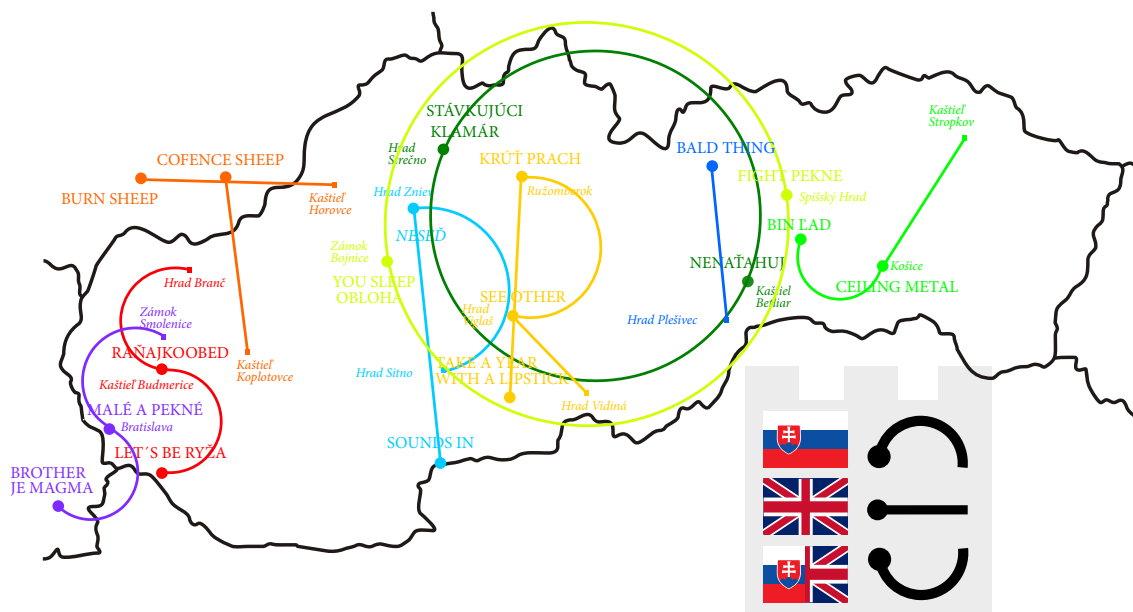


Riešenia Objavného kola letnej časti na tému Slovenské pamiatky

Slovenské pamiatky – 1 Fonetická

vzorák Viki

Z legendy vpravo dole a nápisov môžeme vidieť, že sa nejako budeme hrať so slovenčinou a angličtinou. Skúsme nápisy prepísať do opačného jazyku ako je ten, v ktorom sú, Napríklad zo stávkujúceho klamára dostaneme slová bet a liar, z malého a pekného máme small & nice, Let's be ryža – budme rice. Vidíme, že tieto preklady nám asociujú nejaké Slovenské mestá pričom mnohé sú známe práve vďaka nejakej budove – či už kaštieľu, hradu alebo zrúcanine. Keď názvy dešifrujeme, zistíme kde na mape sa dané mesto nachádza a podľa legendy pospájame s bodkou na mape. Keď máme pospájané, môžeme vidieť písmenká a už stačí len po farbách dúhy prečítať heslo – **STROJOPIS**.



Slovenské pamiatky – 2 Dedičná

vzorák Michal S.

Šifra si už na prvý pohľad pýta, aby sme do krížovky niečo doplnili. K dispozícii máme aj legendu, ktorá ale nevyzerá byť jednoznačná - napríklad miest na 8 písmen existuje mnoho. Chceme teda dopĺňať nejaké objekty/pamiatky, ktoré sú niečím špeciálne alebo výnimočné. Pri pohľade na vyznačené políčka nám môže napadnúť, že svojím rozmiestnením vytvárajú stred loga Svetového dedičstva UNESCO. Budeme teda chcieť dopĺňať pamiatky UNESCO na Slovensku.

Pamiatok zapísaných do zoznamu svetového dedičstva UNESCO na Slovensku nie je až tak veľa a všetky potrebné do krížovky, sa dajú určiť jednoznačne z popisu a počtu písmen v zátvorke. Doplníme vždy do políčok, ktoré nie sú preškrtnuté. V riadkoch postupujeme zľava doprava, ale ak prídeme na konci riadka ku šípke, pokračujeme ďalej



		iný názov	vznik v 2. storočí	Unesco	Bratislava	Panónia	kúpele	vojenský tábor/ stanica	7 písmen
Rusovce	A								
Stupava	B								
Trenčín	C								
Dúbravka	D								
Iža	E								

Okrem podmienok máme ešte v šifre tento kľúč: E2, E1, B7, C2, A4, A5, D7, B5. Tak zoberieme najprv druhé a prvé písmeno z E, teda ŽI. Následne siedme z B, čo je A. Takto si preložíme celý kľúč a nájdeme riešenie: **ŽIAROVKA**.

Slovenské pamiatky – 4 Nehybná

vzorák Ivona

Informácie z viet sú rozdelené do dvoch dôležitých informácií. Prvou je previazanie s nejakým mestom/miestom a druhou je spresnenie pamiatky, ktorú hľadám. Prvá veta odkazuje na mesto Bardejov a jeho Radničné námestie. Okrem toho sa vo vete nachádza spojenie rozsudková kniha, ktorá sa spája so súdom, spravodlivosťou a v minulosti sa spájala s popravami. Vykonávanie rozsudkov v histórii robil kat a práve socha kata sa na Radničnom námestí v Bardejove nachádza. Zistili sme, že máme hľadať sochy, v čom nám mohol pomôcť aj názov šifry.

Druhá veta odkazuje na Piešťany, niečo zlomené a most. Keď si pozrieme významné sochy v Piešťanoch, ktoré sú kúpeľným mestom, ako najznámejšiu sochu nájdeme sochu Barlolámača pri Kolonádovom moste. V tejto vete sa okrem toho pre zábavu tiež skrývajú malé slovné hračky, ako napríklad „na oplátku“, keďže sa v Piešťanoch predávajú kúpeľné obľátky a v slovách „okolo na ďalší“ sa ukrýva „kolo-na-da“, čo je nasmerovanie ku Kolonádovému mostu.

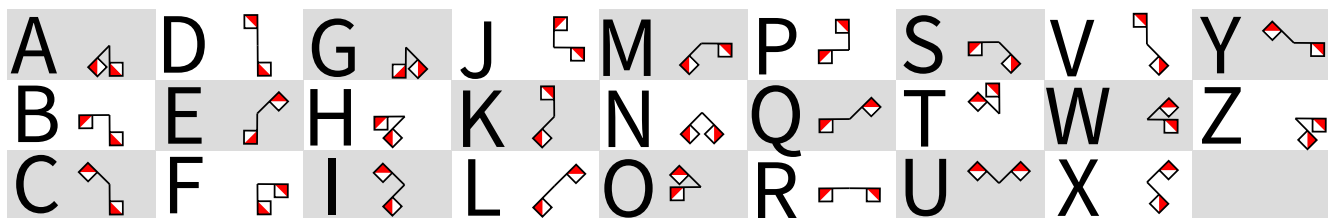
Tretia veta hovorí o Dunajskej ulici. To však nie je jediné miesto, ktoré sa vo vete spomína, je v nej aj Štúdio L+S. Štúdio L+S sa spája s menami Milan Lasica a Július Satinský. Keď do vyhľadávača zadáme ich mená spolu s prvou informáciou vo vete, teda s Dunajskou ulicou zistíme, že práve Július Satinský na nej vyrástol a teraz tam má postavenú sochu. Keď sa pozrieme na fotografiu sochy vidíme, že spodná časť má tvar zvláštneho dopravného prostriedku. Satinský má ruku pri uchu a načúva zvukom ulice. Tieto dve informácie nás utvrdzujú v tom, že sme našli správnu sochu.

Štvrtá veta hovorí o Kaffee Mayer na Hlavnom námestí. Hovorí teda o bratislavskom Hlavnom námestí a o soche, ktorá sa nachádza v oblasti kaviarne. Zaujímavá je informácia o jazykoch maďarčine a nemčine. Keď si vyhľadáme kaviareň Kaffee Mayer, tak či už priamo na ich stránke alebo v Google obrázkoch hneď zazrieme jednu sochu a to sochu Schöner Naciho, vlastným menom Ignáca Lamára, ktorý ľuďom spríjemňoval deň pozdravením v troch rôznych jazykoch, slovenčine, nemčine a maďarčine a v kaviarni Kaffee Mayer mal, ako stály návštevník, vyhradený svoj stôl. Už teda s presnosťou vieme, o akej soche hovorila štvrtá veta.

Piata veta odkazuje na strednú športovú školu v Trenčíne. Táto socha sa hľadala trochu ťažšie, ale keď už vieme, aký typ pamiatky máme hľadať, tak bolo jednoduchšie nájsť ju, ak sme do vyhľadávača napísali k „Trenčín Stredná športová škola“ aj slovo „socha“. Nájdeme tam sochu brankára, ktorá bola vytvorená ako ocenenie vrcholových športových výkonov, čo nám potvrdzuje, že sme našli správnu pamiatku.



Už sme zistili, o aké sochy išlo, stále však nemáme riešenie šifry. Keď sa pozrieme na fotky sôch, môžeme si všimnúť, že ich postoj, držanie končatín alebo, v prípade Barlolámača, vec, ktorú držia v rukách, niečo pripomína. Pri pohľade do šifrovacej pomôcky zistíme, že sa veľmi podobajú na jednotlivé písmená v semafore, ktorý nájdeme v šifrovacej pomôcke. Ruky prvej sochy, kata, pripomínajú písmeno A, Barlolámačovo lámanie barly zase N, Satinský pripomína J, Schöne Naci E a brankár vyzerá ako L. Spolu nám písmená dajú riešenie a to slovo **ANJEL**.



Obrázok 1: Semaforové vlajky

Slovenské pamiatky – 5 Povestná krížovka

vzorák Ivona

Legenda osemsmierky v sebe obsahuje obrázky, ktoré sa spájajú so slovenskými pamiatkami. Keď začneme do vyhľadávачa zadávať kľúčové slová, postupne zistíme, že ku každej z pamiatok sa viaže povesť, ktorú obrázky opisujú. Jeden obrázok však opisuje len jednu časť povesti, musíme k nemu nájsť dvojicu.

Na internete si vyhľadáme texty povestí a zistíme, že obrázok rytiera a fontány hovorí o Rolandovej (Maximiliánovej) fontáne a v príbehu povesti sa rytier na Silvestra otočí a pokloní sa smerom k Zelenej ulici. Prvá dvojica je teda rytier a fontána a zelená ulica.

V ďalšej povesti vystupuje vodník a keď si prečítame niektoré z nich zistíme, že jedna rozpráva príbeh Kačacej fontány. Vodník podľa nej naháňal chlapcov, pastierov kačíc, ktorí si z neho utahovali a postupne každého z nich premenil na kameň. Ďalšia dvojica sú teda vodník a chlapci s kačicami.

Na treťom obrázku je veža a hodinové ručičky, ktoré majú pri sebe otáznik. Povesť o chýbajúcich hodinových ručičkách sa viaže k Michalskej veži. V minulosti na jej západnej strane ručičky kvôli nezhodám pri zaplattení opravy hodín chýbali. Dvojica je teda veža a ručičky a západ.

Ďalší obrázok je červený kameň, vrch a kukla. Dostaneme sa k povesti o hrade Červený kameň a o príhode, ktorá sa stala počas jeho výstavby. Základy hradu boli v noci presunuté z jedného vrchu, z vrchu Kukla, na druhý, Bobrý vrch. Štvrtá dvojica je tak červený kameň, vrch a kukla a kameň, vrch a bobor.

Na poslednom obrázku je líška a obrázok hlavy/tváre. Spája sa s povestou o Mlyne Klepáči o zalúbencoch, ktorí boli kvôli svojej láske kliatbou zmenení na líšku s ľudskou tvárou a zajaca, ktorého má líška až do oslobodenia naháňať. Posledná dvojica je tak líška s ľudskou tvárou a zajac pri mlyne.

Keďže máme všetky dvojice a v každej povesti je reč o smere nejakého pohybu alebo o bode, ku ktorému je niečo/niekoľko orientované, dvojice tak pospájame. Pohybovať sa budeme po písmenách, ktoré vyskladajú názov pamiatky, ku ktorej sa povesť viaže, cesty sú aj kľukaté. Medzi písmenami si však všimneme aj také, ktoré do názvu nepatria. Takto vyzerajú správne pospájané dvojice. Písmenká, ktoré nepatria do názvu sú vyznačené farbami.



O	U	F	A	G	U	N	E		N	J	E	K	F	L	A	D	J	J	L	D
G	S	D	J	A	J	A	D	R	G	A	O	T	G	N	A	H	F	M	J	A
T	M	B	M	A	R	J	O	O	J	D	J	A	O	I	S	J	C	D	F	A
V	A	A	B	K	G	N	V	L	A	A	E	K	B	C	V	A	G	K	V	G
J	A	L	A	F	C	D	V	J	L	L	U	L	I	P	M	D		G	Y	Y
J	H	A	K	I	R	R	D	A	W	S	B	I	F	P	A	A	C	T		V
M	Y	S	N	L	G	U	M	N	E	E	K	L	V	E	P	Z	E	G	M	J
E	A	T	J	Z		M	L	D	Y	N	P	H	E	N	M	O	R	O	B	K
P	B	N	A		T	K	J	O	V	K	U	D	K	A	J	V	I	D	A	U
S	R	H	E	M	S	A	N	V	H	M	A	N	I	J	S	E	E	S	L	D
N	N		A	P	N	L	A	E	Z	J	A	K	E	D	S	N	M	A	A	L
N	F	K	A	M	J	D	S	A	E	V	D	N	O	E	Y	A	B	P	S	U
C	Y	L	C	A	A	A	B	D	I	Z	A	K	S	S	K	A	Y	D	T	T
S	J	I	A	S	C	S	N	F	U	K	A	I	L	E	A	C	D	A	C	H
A	N	A	M	J	I	A	B	O	T	I	I	J	I	M	H	J	C	Z	A	L
A	I	U	D	S	A	F	E	E	E	K	A	J	C	E	S	H	I	M		L
W	I	K	Z	A	I	C	O	N	L	L	P	H	M	N	D	K	T	K	U	I
D	H	V	O	L	L	U	Z	T	A	L	V	U		J	I	P	K	A	Z	H
M	E	S	I	E	T	H	Y	N	S	N	U	A	D	S	K	G	F	U	S	P
F	Y	Z	A	K	S	H	E	A	F	A	T	U	A	F	Y	I	C	D	V	P
N	B	Y	S	A	J	Z	M	N	E	E		V	U	O	Y	P	N	G	J	K
C	K	B	C	C	Y	B	R	A	P	R	O	L	B	A	L	A	S	T	A	A
N	L	H	Z	H	A	V	D		K	J	A	D	A	K	G	F	U	S	T	E
U	D	S	H	P	A	V	O	E	N	B	I	F	P	B	A	C	T	A	A	O

Vidíme, že z písmeniak, ktoré nepatrili do názvu vyšli čísla. Vráťme sa opäť k názvom pamiatok a zoberme z nich vždy to písmeno, o ktorom hovorí číslo. Keď usporiadame štvorčky, ktoré boli priradené k prvej časti povesti, podľa dúhy a tým usporiadame aj písmená, ktoré sme zobrali z názvov, vychádza nám riešenie **RIEKA**.