

FAMILY CENTRES Pot zakladov Bad Radkersburg „Skrivni zakladi mesta“

Začetna točka: Turistična zveza Bad Radkersburg

Kaj potrebujete za vaše iskanje zaklada:

- zemljevid mesta Bad Radkersburg (za boljšo orientacijo)
- zemljevid zaklada, zvezek/pisalo

Iskanje poteka takole:

Pri vsaki postaji morate rešiti nalogo. Rešitev naloge vam bo dala napotek, kje se nahaja naslednja postaja, ali pa geslo, številko (letnico), črko oz. več črk itd. Z vsemi rešitvami, ki jih boste našli, lahko na koncu poti zakladov ugotovite končno geslo, ki ga vnesete v zemljevid zakladov. Ko boste pri Turistični zvezi Radkersburg predložili zemljevid zakladov oz. geslo, boste dobili majhen „zaklad“.

Postaja 1:

Nedaleč proč od tu boste videli nenavadnega gospoda s svetlečim frakom in čelado na starinskem vozilu!

To vozilo je ...

- A) kočija
- B) visoko kolo

Izberite ustrezno:

- A) Pojdite po prehodu do Bindergasse in poiščite muzej v stari orožarni.
Opomba: Ta ulica je rezervirana samo za kolesarje in pešce.
- B) Pojdite po prehodu do Frauenplatz in poiščite cerkev Frauenkirche.
Opomba: „Kamnita“ letnica vam bo pokazala pot.

Postaja 2:

Ste našli zgradbo, ki ste jo iskali? Potem lahko gotovo tudi ugotovite, v katerem letu je bil zgrajen **baročni stolp**.

Zapišite si letnico.

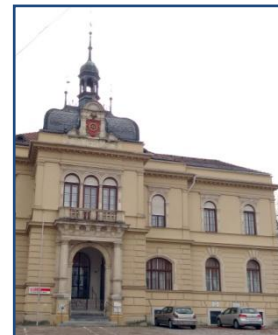
Zdaj pojdite naprej in na koncu poti zavijte desno. Vaša naslednja postaja se nahaja na koncu ulice **pri izrazito okrašeni vogalni hiši**.

Postaja 3:

Vogalna hiša, pred katero se zdaj nahajate, je opazna predvsem zaradi svojih **stenskih poslikav**. Koliko posameznih naoknic ima majhen pomol v 1. nadstropju?

Zapišite si število modrih naoknic.

Zdaj vogalni hiši obrnite hrbet in pojdite navzdol po ulici, kjer lahko že od daleč vidite finančni urad – mogočno stavbo z malimi stolpiči na strehi (glej fotografijo na desni). V tej stavbi, ki je bila zgrajena konec 19. stoletja, se nahaja bivša kino dvorana. Ta kino dvorana s svojimi 170 m² ni le enormno velika, ampak ima tudi mogočno višino, zato je odlična za snemanje orkestrskih nastopov.



To pa je samo ena od obrobnih podrobnosti, kajti naslednji cilj je **mala bela hiša prečno nasproti finančnega urada**. Takoj jo boste našli, kajti na fasadi boste videli upodobljeno vozilo s 1. postaje.

Postaja 4:

Zdaj stojite pred t.i. „**Puchovo hišo**“ (na načrtu mesta številka 10), v kateri se je izučil Johann Puch, ustanovitelj graškega podjetja Puchwerke. Kakšne obrti se je izučil Johann Puch?

Seštejte črke njegovega poklica (v nemškem jeziku) in si zapišite rezultat.

To vprašanje je bilo res enostavno. Zato naj vam zadamo nekoliko težjo nalogo: Zdaj si zgradbo z zanimivo fasado oglejte natančneje in ugotovite, koliko različnih vozil je upodobljenih na eni strani hiše.

Zapišite si število vozil, ki so tam upodobljena.

Zdaj pojdite naprej mimo ruskega spomenika v spomin na čas ruske zasedbe po 2. svetovni vojni, in poiščite dostop do **sprehajališča ob Muri** (pri tem boste prečkali „Alfred Merlini-Allee“).

Postaja 5:

Sprehodite se po sprehajališču ob Muri, dokler ne boste zagledali na desni sliki prikazane vodovodne napeljave, ki sega preko sprehajalne poti. Ta napeljava vodi iz stavbe, imenovane **Quellenhaus** – hiša izvira. V tej stavbi črpajo na površino zelo donosen vir termalne vode. Iz globine skoraj dveh kilometrov že od 70. let prejšnjega stoletja z lastno silo na površino vre eden najbolj vročih in z minerali najbolj bogatih virov te termalne dežele.



Pojdite k hiši izvira in pokukajte skozi veliko okno na sprednji strani. Katero številko ima termalni vrelec, ki tu prodira na površino?

Zapišite si številko termalnega vrelca.

Nadaljujte pot do sredine mestnega parka. Pri **kamnitem kipu** vas čaka naslednje vprašanje.

Postaja 6:

Zdaj se nahajate v središču na novo oblikovanega mestnega parka, ki vas vabi z velikimi površinami in številnimi možnostmi za posedanje. Še posebej privlači poglede kamniti kip. Pustite domišljiji prosto pot!

Na spodnjem delu kipa boste prepoznali ...

- | | |
|--------------------------------------|---|
| A) obraz | 1 |
| B) krožnike, zložene eden na drugega | 3 |

Zapišite si številko, ki je napisana za pravilnim odgovorom.

Zdaj pojdite po poti desno, vzdolž vodnjaka s pitno vodo in poiščite ob obrežju **informacijski steber**.

Postaja 7:

Na informacijskem stebru boste našli številne zanimive informacije o „**Antenne Flusslandschaft**“ (o anteni rečne pokrajine), v središču katere je prav Mura. Mura je bila stoletja dolgo zelo pomembna za trgovino in gospodarstvo, zaznamovala pa je ni zgolj podoba te pokrajine, temveč je z vsemi svojimi travnatimi površinami vedno nudila dragocen prostor doživetij in sprostitve.

S pomočjo informacijskega stebra ugotovite naslednje: „Antena rečne pokrajine“ je podružnica česa ??

Zapišite si število črk prve besede.



Vaša naslednja postaja se nahaja pri **vodnjaku pred termalnim parkom**. Kako pridete do tja? Zelo enostavno: sledite pešpoti, ki vodi ob robu mestnega parka nazaj do drevoreda Alfred-Merlini-Allee in na koncu tega drevoreda zavije levo. Že po nekaj korakih boste zagledali vodo, ki visoko škropi iz vodnjaka.

Postaja 8:

Termalni park se ponaša z ogromnim vodnim svetom in številnimi napravami za wellness. Vse to so razgibane terme oziroma terme, ki vas razgibajo. Prijetno topli termalni vrelci vabijo, da se potopite vanje in se sprostite. Tisti pa, ki ste radi ves čas v gibanju, se lahko do sitega naplavate v 50 m športnem bazenu. Svet doživetij pa tudi najmlajšim nudi pestro zabavo. Obisk se tako vsekakor splača vsem, mladim in starim.

Ker je voda tu v središču vsega dogajanja, je vaša naslednja naloga jasna: Sprehodite se okrog vodnjaka in preštejte, koliko malih vodnih fontan je razporejenih okoli velike vodne fontane na sredini.

Zapišite si število malih vodnih fontan.

Nato prečkajte drevored Alfred-Merlini-Allee in se obrnite **proti mestu**. Če boste šli mimo paviljona, pomeni, da ste na pravi poti.

Ker ste zdaj že nekaj časa na poti, bi se vsekakor prilegel krajši odmor. Zato hodite naravnost toliko časa, dokler na levi strani ne odkrijete velikega **igrišča**. Za otroke je to ravno pravo mesto za skakanje, plezanje in dričanje; za odrasle pa je kraj ravno pravnji za sproščeno posedanje in opazovanje veselega vrveža.

Postaja 9:

Otroci lahko na primer s pomočjo vrvi osvojijo veliko pobočje na sredini igrišča in se nato veselo oddričajo navzdol preko zavitega velikega tobogana.

Na bližnjem manjšem pobočju se nahaja **vodomet**, ki ga lahko otroci upravljajo z ročno črpalko. V koliko korit lahko odteka voda?

Zapišite si število korit za vodo.

Po tem odmoru se lahko spočiti ponovno podate na pot in opravite še zadnjo etapo vaše poti zakladov. V ta namen pojdite skozi prehod za pešce v mestnem obzidju in se tako vrnite v središče mesta.

Ostanite na pešpoti toliko časa, dokler ne izstopite na tisti ulici, na kateri se nahaja izrazito okrašena vogalna stavba iz 2. postaje. Zdaj se obrnite v levo in poiščite **mestno hišo s stolpom**.



Postaja 10:

Zdaj ste prečno skozi Bad Radkersburg prišli na zadnjo postajo na poti iskanja zaklada, do mestne hiše. Posebej markanten je stolp mestne hiše: prva tri nadstropja stolpa so iz gotskega časa, medtem ko so trije zgornji deli stolpa po poružitvi zaradi požara v začetku 19. stoletja zgrajeni na novo. V notranjosti stolpa, do katere je urejen dostop skozi ozka vrata, se nahaja spomenik žrtvam 2. svetovne vojne.

Odgovorite torej na zadnje vprašanja:

Na treh fasadnih zidovih mestnega stolpa lahko vidite upodobljene glave vojakov.

Zapišite si, koliko glav vojakov je upodobljenih.

Končna naloge

Da bi lahko dobili dokončno geslo, ki ga boste vpisali v zemljevid zaklada, morate v prvem koraku **pretvoriti ugotovljene številke v črke**.

Pri tem upoštevajte naslednji postopek:

- Rezultat 1:** **postaja 2:** Seštejte prvi dve cifri ugotovljene letnice (npr. $1835 = 1+8+3+5=17$) in prištejte k vsoti vrednost s **postaje 5** (število termalnih vrelcev). Vsota ustreza črki v abecedi – npr. 19 je črka S.
- Rezultat 2:** **postaja 2:** Seštejte prve tri cifre ugotovljene letnice. Vsota ustreza črki v abecedi.
- Rezultat 3:** **postaja 3:** Število naoknic pomnožite z 2. Rezultat ustreza črki v abecedi.
- Rezultat 4:** **postaja 4 in 5:** Seštejte vse tri vrednosti, ki ste jih ugotovili pri teh dveh postajah. Vsota ustreza črki v abecedi.
- Rezultat 5:** **postaja 7:** odštejte od vrednosti, ki ste jo dobili pri tej postaji, vrednost **postaje 6** (številka za pravilnim odgovorom). Na ta način lahko ponovno ugotovite črko v abecedi.
- Rezultat 6:** **postaja 6, 8 in 9:** Seštejte vse tri vrednosti, ki ste ju dobili pri teh postajah. Vsota ustreza črki v abecedi.
- Rezultat 7:** **postaja 10:** Od vrednosti, ki te jo dobili pri tej postaji, odštejte vrednost **5. postaje**. Rezultat ustreza črki v abecedi.

Na ta način ste dobili skupaj sedem črk gesla, ki ga iščete. V naslednjem koraku vnesite te črke v pravilnem vrstnem redu v **spodnjo preglednico** in našli boste končno geslo:

črka rezultata:							
5	4	7	3	1	2	6	dodatek
							na Muri

Čestitamo! Našli ste geslo.

Vpišite geslo, skupaj z dodatkom, v svoj zemljevid zaklada in v Turistični zvezi zahtevajte zasluženi „zaklad“.

Kot lahko vidite na zemljevidu zakladov, vas vabita še dve zanimivi poti zakladov, da ju raziščete. Uživate!