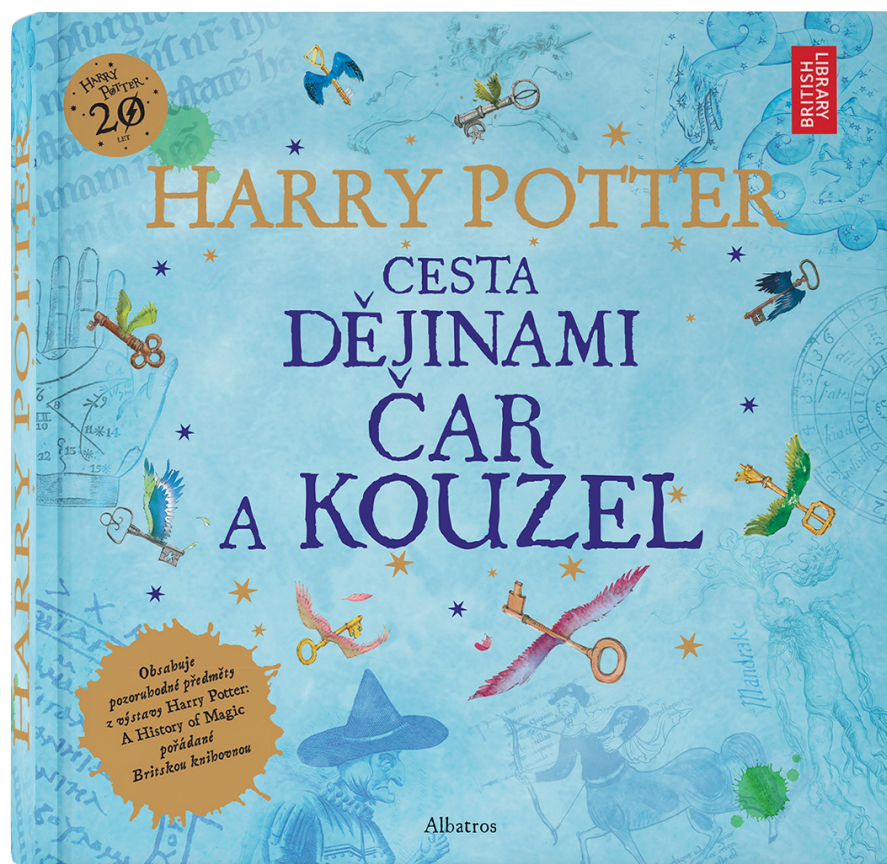




ZÁSILKA
Z KNIHOZEMĚ

VÝPRAVA DO KNIHOZEMĚ

hry · aktivity · úkoly





RECEPT NA KOUZELNÝ LEKTVAR

- ČASOVÁ NÁROČNOST:** 15 min
- MÍSTO:** Třída
- POMŮCKY PRO KAŽDÉHO:** vytištěný list Recept na kouzelný lektvar, plastový kelímek/sklenička.
- POMŮCKY DO SKUPINY:** kotlík/hrnec s vodou, plátky sušeného jablka, máta, cukr, med, celá skořice

REALIZACE ÚKOLU

- 1) Přečtete dětem dodaný úryvek z knihy Harry Potter: Cesta dějinami čar a kouzel.
- 2) Přečtete dětem úvod do úkolu Recept na kouzelný lektvar.
- 3) Rozdejte listy s receptem na kouzelný lektvar mezi všechny cestovatele.
- 4) Dejte cestovatelům pár minut na rozluštění receptu.
- 5) Společně čtete rozluštěný recept – děti se hlásí, vy je vyvoláváte.
- 6) Během čtení receptu připravujte lektvar.
Prášek z rohu jednorožce = cukr
Tekuté zlato = med
Dřívko ze stromu = skořice
- 7) Hotový lektvar (čaj) rozlijte do sklenic a nabídněte každému cestovateli.

ÚVOD DO ÚKOLU

RECEPT NA KOUZELNÝ LEKTVAR

V knihovně v Bradavicích byla nedávno objevena tajemná kniha plná receptů na kouzelné lektvary. Když ji ale mladí kouzelníci otevřeli, zjistili, že i kniha sama je začarovaná. Vše co je v ní napsáno, je třeba nejdříve rozluštit. Dokážete to? Pokud ano, budete prvními mudly na světě, kteří ochutnají kouzelný lektvar.

VÝUKA LEKTVARŮ

LEKTVARY JSOU JEDNÍM z povinných předmětů pro každého bradavického studenta.

„Dvoubodinovka lektvarů společně se Zmijozelem,“ řekl Ron. „Snape je ředitelem zmijozelské koleje. Říká se, že jim vždycky nadržuje – teď uvidíme, jestli je to pravda.“

HARRY POTTER A KÁMEN MUDRCŮ

Tato kniha obsahuje obraz znázorňující mistra lektvarů a jeho studenty. *Ortus Sanitatis* (*Zabráda zdraví*) je první tištěná přírodopisná encyklopedie a najdete v ní rostliny, zvířata, ptáky, ryby a kameny. Na tomto obrázku svírá mistr lektvarů v levé ruce hůl a jeho pomocník drží otevřenou knihu receptů. Kolik pozornosti někteří studenti svému učiteli věnují, je sporné.

AKTIVITA

VÝROBA LEKTVARŮ

Abyste se stali mistrem ve výrobě lektvarů, budete se zdokonalovat mnoho let. Můžete však zkusit nějaký lektvar namíchat i bez toho, abyste navštívili byť jen jedinou hodinu v Bradavicích.

Pro výrobu vířícího měňavého lektvaru, který je možno pít, přidejte několik kapek potravinářského barviva (jakýkoli odstín chcete) do sklenice limonády a přidejte trochu jedlého třpytivého prášku ve zlaté barvě (používá se na zdobení dortů), poté dobře promíchejte. Nechte prášek usadit a získáte čirý barevný lektvar. Ale když začnete míchat, zlaté částičky budou vířit kapalinou a díky tomu bude váš lektvar vypadat vskutku kouzelně.

Pro výrobu lektvaru měnícího barvy nakrájejte trochu červeného zeli a dejte ho do misky. Pak poproste někoho dospělého, ať vám ho pomůže zalít horkou vodou, a nechte směs odstát 15 minut. Přelijte ho přes síto a tekutinu uschovejte. Dostanete tak fialový lektvar. Aby změnil barvu, přimíchejte citronovou šťávu nebo ocet – potom zčervená, nebo zažívací sodu – zezelená či zmodrá. Dejte lžici původního lektvaru do sklenice a pozorujte, jak zčervená, když ho dolijete limonádou. Můžete ho i vypít – a ani nebude chutnat jako zeli!

„...Dokážu vás naučit, jak připravit věhlas, stáčet slávu a dokonce uložit do zabroušených flakonů smrt – pokud ovšem nejste takové stádo tupoblavců, jaké musím obvykle učit.“ PROFESOR SNAPE – HARRY POTTER A KÁMEN MUDRCŮ



RECEPT NA KOUZELNÝ LEKTVAR

Za jasného úplňku natrhejte  , která rostou na nejvyšší větvi staré jabloně. Nakrájejte je na plátky a usušte nad  . Sušené plátky ovoce dejte do  naplněného  ze studánky. Přidejte snítku máty, špetku prášku z rohu  a tři  tekutého zlata. Nakonec přidejte dřívko ze  , který čarovně voní. Vše povařte a lektvar vypijte až do dna.





ČASOVÁ NÁROČNOST: 20 min

MÍSTO: Třída

POMŮCKY PRO KAŽDÉHO: čistý list papíru, kreslicí potřeby.

REALIZACE ÚKOLU

- 1) přečtete dětem dodaný úryvek z knihy Proktorova senzační sbírka zvířat.
- 2) přečtete dětem úvod do úkolu Pomozte najít tajemného vlkovouse.
- 3) rozdejte dětem papíry a kreslicí potřeby.
- 4) Dejte dětem 10 minut na nakreslení vlkovouse.
- 5) Vysbírejte výkresy a vystavte je po třídě.
- 6) Na konci putování po Knihozemi si každý cestovatel může vzít svůj obrázek vlkovouse.

ÚVOD DO ÚKOLU

POMOZTE NAJÍT TAJEMNÉHO VLKOVOUSE

Jedním ze zvířat, kterými se Proktor zabývá, je i tajemný vlkovous. Je to zvíře divoké a nebezpečné tak, že každému kdo ho spatří, naskočí husí kůže. Asi i proto vlkovouse ještě nikdy nikdo nevyfotil. Kdo ho viděl, vzal totiž raději hned nohy na ramena. Koluje však mnoho pověr o tom, jak vlkovous vypadá. Pomozte Proktorovi v jeho pátrání a nakreslete vlkovouse, aby ho podle vaší kresby mohl konečně najít.

A jak že tedy vlkovous vypadá? Je to zvíře podobné vlkovi, ale je přinejmenším 2x tak veliké. Na každé tlapě má dlouhé drápy ostré jako břitvy. Chlupy má dlouhé a na hřbetu zježené. Chundelatý ocas tahá po zemi, asi aby za sebou zametal stopy. A ta jeho tlama. Ta je tak veliká, člověk by řekl, že ji má od ucha k uchu. A nad tou velkou tlamou má zatočené vousy, podle kterých mu lidé začali říkat vlkovous. Někteří tvrdí, že má pronikavé žluté oči. Jiní zase přísahali, že má zorničky jako had.

PESOPÝR NEPÁLSKÝ (PN)

(*Aero canis canis*)

ZAŘAZENÍ: Pes, odnož mexické rasy čivava.

ROZŠÍŘENÍ: Především v Himálaji.

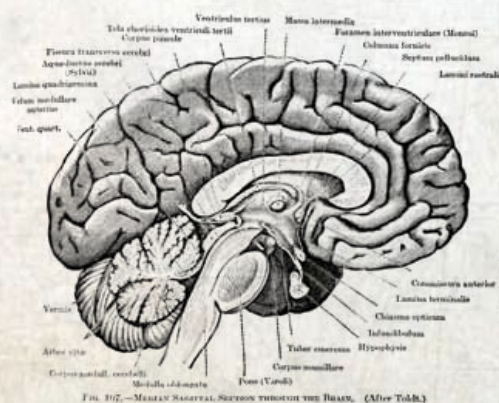
POPIS: Agresivní pesopýr. Původně se tento okřídlený příbuzný čivav vyskytoval v Mexiku, předpokládá se však, že uprchl na východ v době, kdy španělští konkvistadoři masakrovali Aztéky a ve volném čase lovíli pesopýry. Hlavní část populace dnes žije přibližně ve výšce 6000 m n. m. v nepálské a pákistánské části Himálaje.

PESOPÝR NEPÁLSKÝ V NORSKU: Nebyl zaznamenán. Přesto však kolují zvěsti o dvou exemplářích zdržujících se v pohorí Jotunheimen u hory Store Skagastølstind (2405 m n. m.).

PROČ VÁS JEHO EXISTENCE NEPOTĚŠÍ: Jazyk pesopýra nepálského je hustě pokrytý drobnými trny. Jestliže vám pesopýr olízne tvář, celou vám ji slízne. Z tohoto důvodu je obávaným zvířetem zvláště mezi horolezci. Mnozí se vra-
cejí z Himálaje s ošklivými poraněními obličeje. Drobné trny využívá pesopýr k odírání ledu ze skalních stěn, který si pak nechává rozpustit v tlamě a roztátou vodu pije. Původní obyvatelé Nepálu údajně procházejí zkouškou dospělosti, která spočívá v tom, že se musejí vydat do hor a tam chytit a zkrotit pesopýra. Ochočené pesopýry následně získávají ženy, které je na vodítku venčí a jimž pesopýři slouží jako potvrzení jejich společenského postavení.



Obr.1: Pekanový ořech a mozek pesopýra nepálského v poměru 1:1.



Obr.2: Malý mozek, ostrý jazyček.

ÍKOL Č.2

POMOZTE NAJÍT TAJEMNÉHO VLKOVUSE



NAKRESLI VLKOVUSE





ČASOVÁ NÁROČNOST: 10 min

MÍSTO: Třída

POMŮCKY PRO KAŽDÉHO: vytištěný list Franklinovi čtenáři.

REALIZACE ÚKOLU

- 1) Rozdejte dětem vytištěné listy Franklinovi čtenáři.
- 2) Přečtěte dětem úvod do úkolu Franklinovi čtenáři.
- 3) Dejte dětem cca 5 – 8 min na splnění úkolu.
- 4) Ukažte dětem správné řešení úkolu.
- 5) Přečtěte dětem doporučený úryvek z knihy Franklinova létající knihovna.

ÚVOD DO ÚKOLU FRANKLINOVÍ ČTENÁŘI

Franklin je drak, který zbožňuje knížky. Čtení má rádtak moc, že se společně se svou kamarádkou, holčičkou Lunou, rozhodne otevřít si knihovnu. Knihovna to ovšem není jen tak ledajaká. Je to létající knihovna, která je přímo na Franklinových zádech!

Franklin se svou knihovnou pravidelně létá Knihozemí a půjčuje své knihy nejen dětem, ale také všem zvířátkům, které stejně jako on, rády čtou. Možná vás to překvapí, ale takových zvířat je opravdu hodně. Proto Luna připravila seznam všech zvířat, za kterými by měl Franklin zaletět, aby se na nikoho nezapomnělo.

Během letu nad Knihozemí však vanul tak silný vítr, že v seznamu všechna písmena přeházel a chudák Frankllin teď neví, ke komu se svou knihovnou letět. Pomůžete mu dát seznam opět do pořádku, aby se všechny knihy dostaly ke svým čtenářům?

Zvířata, která mají děti v písmenkové „křížovce“ najít:

- | | |
|------------|-----------|
| – Zajíc | – Kohout |
| – Sova | – Ondatra |
| – Veverka | – Kozel |
| – Jelen | – Medvěd |
| – Prasátko | – Sojka |

Do dveří pověsil poličky na knihy,
aby ho stránky před větrem chránily.
V jeskyni, kde bydlí, má spoustu knížek,
když je čte nahlas, všichni jdou blíže.

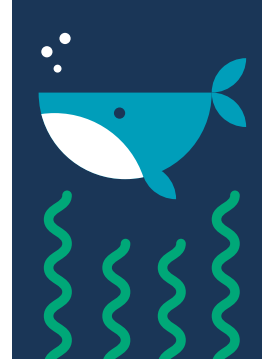




D	C	C	C	V	F	O	K	Q	D
S	T	I	S	Í	U	K	W	X	H
O	E	K	O	K	J	T	Q	Q	A
V	M	O	N	O	T	Á	K	C	G
A	E	Z	D	H	B	S	Z	A	X
P	D	E	A	O	L	A	H	X	V
W	V	L	T	U	H	R	W	G	X
D	Ě	T	R	T	F	P	E	S	O
W	D	I	A	K	J	O	S	G	Y
F	G	A	K	R	E	V	E	V	U

ZAJÍC
 SOVA
 VEVERKA
 PRASÁTKO
 KOHOUT
 ONDATRA
 MEDVĚD
 KOZEL
 SOJKA





ČASOVÁ NÁROČNOST: 15 min

MÍSTO: Třída

POMŮCKY PRO KAŽDÉHO: list papíru (můžete použít i barevné), kreslicí potřeby.

POMŮCKY DO SKUPINY: vytištěný návod, jak poskládat parník z papíru.

REALIZACE ÚKOLU

- 1) Přečtete dětem úvod do úkolu Plavba s Gerdou.
- 2) Ukažte dětem, jak si poskládat parník z papíru – viz přiložený návod.
- 3) Dejte dětem pár minut, aby si každý poskládal svůj vlastní papírový parník a ten si vyzdobil kresbičkami.
- 4) Přečtete doporučený úryvek z knihy Gerda, malá velryba.

ÚVOD DO ÚKOLU PLAVBA S GERDOU

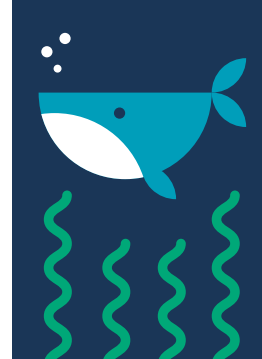
Gerda je malá velrybka, která tráví spokojené dětství se svými rodiči. Pak se ale přihodí něco strašlivého a Gerda zůstane sama, bez rodiny. A tak bloudí oceánem a poznává nové přátele – kosatky, tučňáky, racky, chobotnice a od každého z nich se dozví něco nového o životě a světě, kterým proplouvá. Abyste však mohli poznávat podmořský svět spolu s velrybou Gerdou, budete potřebovat loď, na které se vydáte na širé moře. Tak hurá do stavby lodí, Gerda už čeká!

V moři krásném a nespoutaném, v modravých hlubinách lemovaných pevnostmi korálů a tančícími řasami žila velryba jménem Gerda.

Velryby se v mnohém podobají lidem. I ony totiž patří mezi savce a od narození mají blízký vztah ke svým rodičům. Gerdina rodina měla čtyři členy: Gerdu, jejího staršího bratra Larse, maminku a tatínka. Nebydleli však v domě ani v paneláku, ale pluli od rov-

níku k severnímu pólu, přes celý oceánský svět. Domov pro ně představovalo každé místo, kde byli spolu.

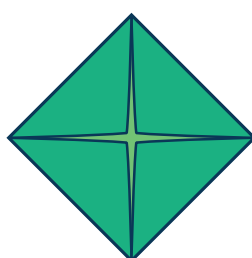
Gerda měla to nejhezčí dětství, jaké si jen mohla přát, a svoji rodinu nade vše milovala. Se zatajeným dechem poslouchala tatínkovy tajemné příběhy o časech Prastaré velryby, kdy zvířata žila s lidmi v míru. Bylo to už dávno a svět tehdy ještě neznal hranice pevnin a oceánů...



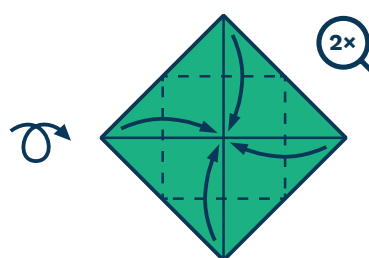
PARNÍK



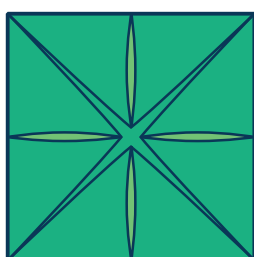
1) Blintz-fold



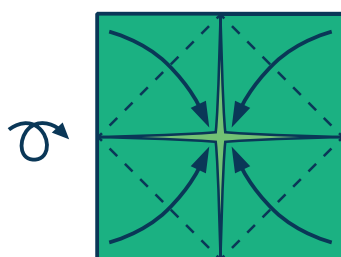
2) Otočit



3) Druhý blintz-fold



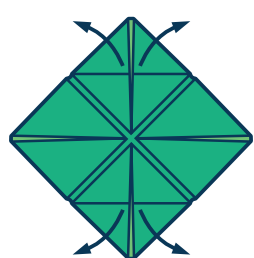
4) Otočit



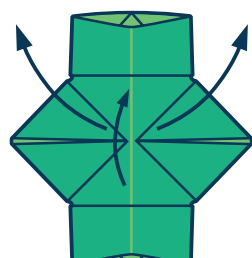
5) Třetí blintz-fold



6) Otočit



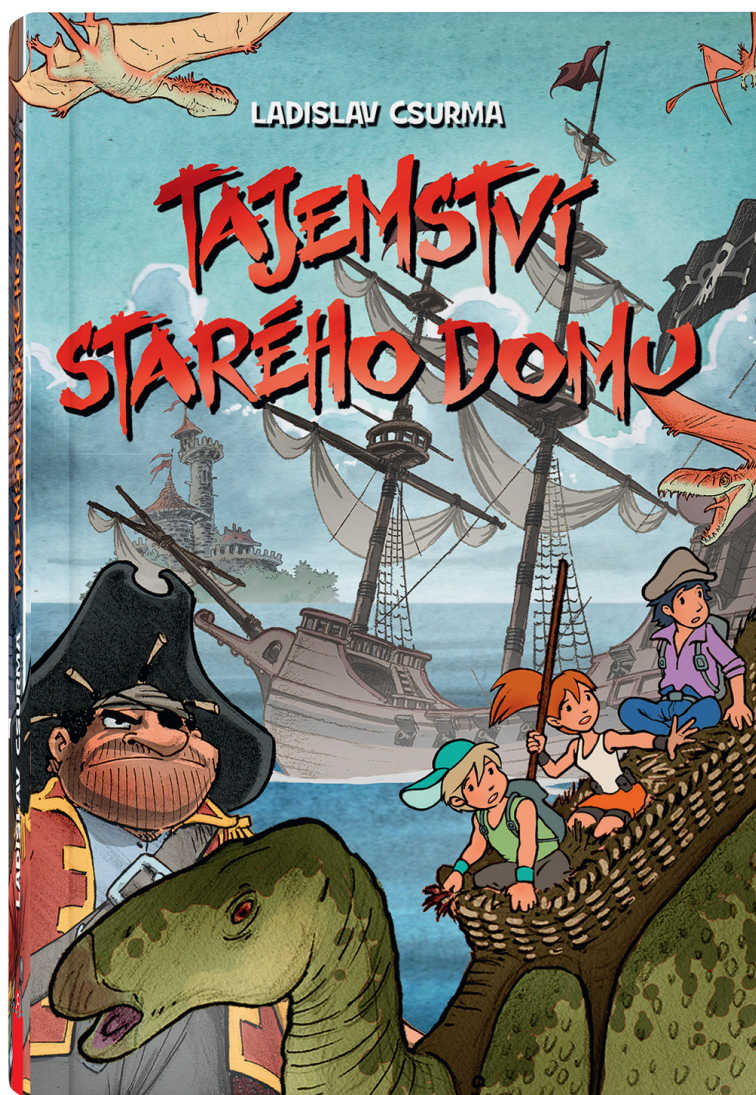
7) Rozevřít komíny



8) Přeložit napůl a vytáhnout před a zad



9) Hotový parník





ČASOVÁ NÁROČNOST: 10 min

MÍSTO: Třída

POMŮCKY DO DVOJICE: Vytisknutý list s číselnou spojovačkou, kreslicí potřeby.

POZNÁMKA: Protože se jedná o komiks, je ideální dětem během předčítání promítnout přiložené stránky z komiksu, aby příběh nejen slyšely, ale také viděly.

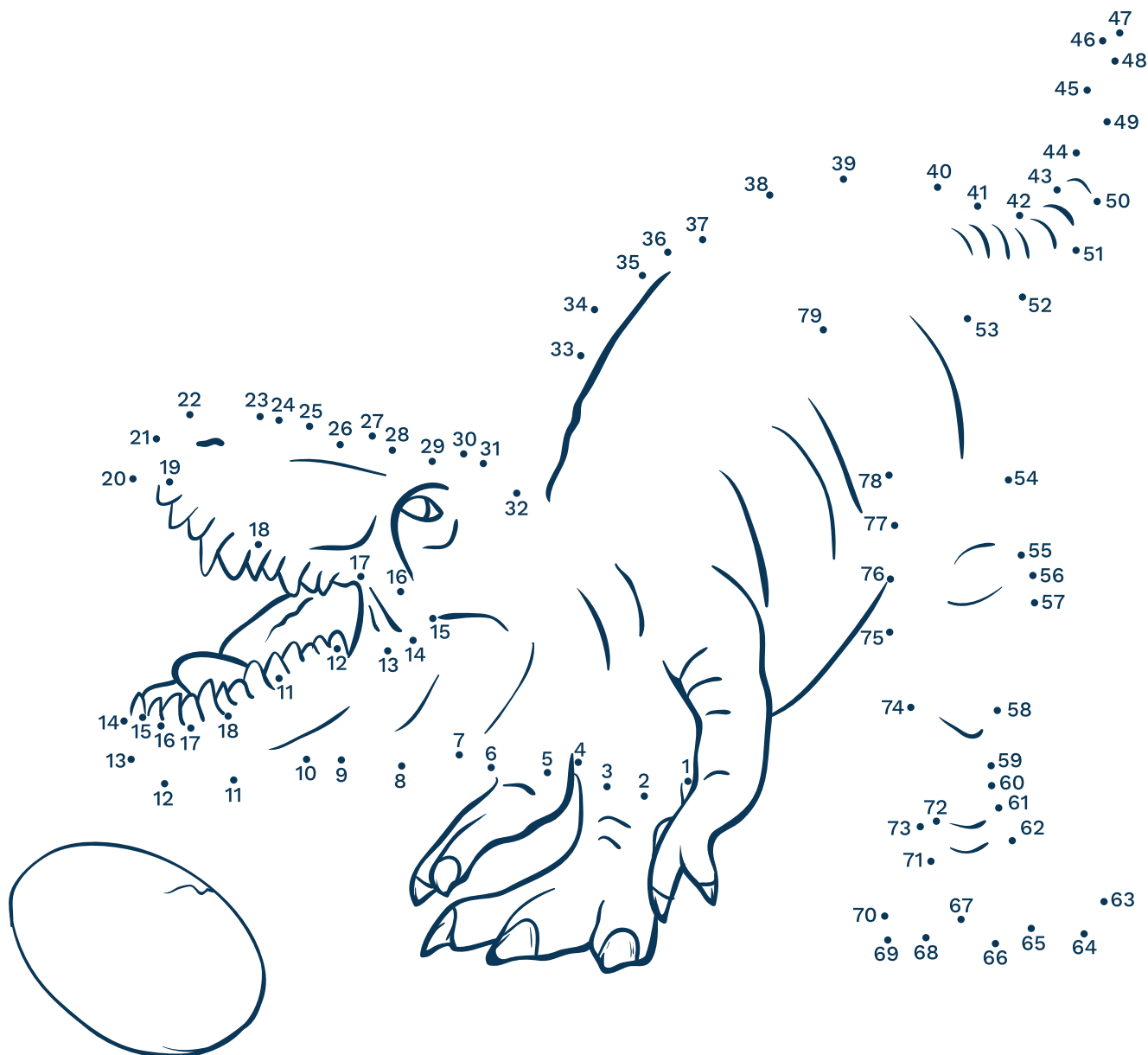
REALIZACE ÚKOLU

- 1) Přečtete dětem dodaný úryvek z knihy Tajemství starého domu.
- 2) Přečtete dětem úvod do úkolu Dinosauří vejce.
- 3) Rozdejte dětem listy s číselnou spojovačkou.
- 4) Dejte dětem pár minut na to, aby spojováním čísel vytvořily obrázek dinosaura.

ÚVOD DO ÚKOLU DINOSAUŘÍ VEJCE

Naše parta kamarádů se dostala už i mezi dinosaury. Dobrodružství, které mezi nimi děti zažily, však zdaleka není jediné. Na své cestě teď našly velké dinosauří vejce. Bylo by skvělé, kdyby ho mohli vrátit jeho rodičům! Jak ale poznat, komu vejce patří? Vypadá to, že se to dozvíme, až se vyklube. A pozor! Už je to tady! Praskla skořápka a dinosauří miminko je na světě! Ale co je to zač? Budeme potřebovat vaši pomoc, aby se dostalo zpátky k rodičům. Kdo pozná, o jakého dinosaura se jedná?









ČASOVÁ NÁROČNOST:	30 min
MÍSTO:	Třída
POMŮCKY DO DVOJICE:	½ jablka, 3 malé pevné větvičky, lžička, 3 provázky o délce 30 cm.
POMŮCKY DO SKUPINY:	větší pytlík zrníček pro ptáčky.

REALIZACE ÚKOLU

- 1) Přečtěte dětem dodaný úryvek z knihy Zvířecí architekti.
- 2) Přečtěte dětem úvod do úkolu Ptačí stavitelé.
- 3) Rozdejte dětem do dvojice: ½ jablka, 3 větvičky, lžičku, 3 provázky o délce 30 cm.
- 4) Dejte dětem 5 až 10 minut na výrobu krmítek.
- 5) Do hotových krmítek nasypejte zrníčka.
- 6) Nechte děti, aby venku zavěsily krmítka (vhodné je nechat si tento úkol úplně nakonec).

ÚVOD DO ÚKOLU PTAČÍ STAVITELÉ

Jak už víte, zvířata jsou velcí stavitelé. Z pár větviček a listů dokáží vytvořit úchvatné stavby. Myslíte, že byste něco podobného dokázali i vy? Tak schválně, pojďme si to vyzkoušet. Co třeba takové ptačí krmítko? My se něco přiučíme a ptáčci budou mít radost, že jsme se jim postarali o chutnou večeři.

- Vezměte si ve dvojicích ½ jablka a lžičkou do něj vydlabejte důlek tak, aby jablko vypadalo jako miska.
- Pak do jablka z vnější strany zapíchněte tři větvičky. Mezery mezi větvičkami musí být stejně velké.
- Na každou větvičku přivažte jeden provázek a pak všechny provázky svažte na jejich konci dohromady.
- Do připraveného závěsného krmítka nasypejte zrní a pověste ho na strom.

SNOVAČ

Snovači patří do početné čeledi drobných ptáků se zakulacenými zobáčky kuželovitého tvaru.

Jejich označení se pojí se schopností splétat velmi důmyslná hnízda. Samečci mnoha druhů snovačů jsou pestře zbarveni, nejčastěji do červena nebo žlutočerna.

Zavěšený dům

Sameček snovače buduje své hnízdo:

- aby svým stavitelským umem nalákal a zapůsobil na samičku,
- jako místo pro líhnutí vajíček a následně bezpečnou výchovu mláďat.

Snovači někdy rozšířením vchodu směrem dolů zhotoví tunel, který hnízdu poskytne dodatečnou ochranu.

Pracovní postup

Stavitel-puntíčkář: sameček nejprve ze stonků a zelených lístků natrhá tenké proužky, které poslouží coby pružné nitě. Ty pomocí zobáčku a dolních končetin přiváže k pevné větvi a konce nechá volně viset. Následně z nich vytvoří kruh, který se stane vchodem a zároveň nosnou konstrukcí pro zbytek hnízda.

Dekorátérka: samička doladí poslední drobnosti a hnízdo vystele trávou, bavlnou a peřím.

Hnízdní kolonie: čas od času si snovači postaví hnízda blízko sebe a nad nimi si ze slámy udělají společné zastřešení.





Ilustrační obrázek krmítka:







ČASOVÁ NÁROČNOST:	25 min
MÍSTO:	Třída
POMŮCKY DO SKUPINY:	tabule nebo papír na zapisování bodů.
CENA PRO VÍTĚZE:	drobný dárek nebo sladkost / kniha Zápisky z Rosewoodu - Princezna v utajení.

REALIZACE ÚKOLU

- 1) Přečtete dětem dodaný úryvek z knihy Zápisky z Rosewoodu - Princezna v utajení.
- 2) Přečtete dětem úvod do úkolu Princeznin kočár.
- 3) Vyberte 11 dobrovolníků a ty usadte na židle dle přiloženého návodu. Každému řekněte, jaké je jeho role v rámci princeznina kočáru.
- 4) Vyberte jednoho zapisovatele, který bude počítat body.
- 5) Čtete příběh cesty princeznina kočáru.
- 6) Sečtete body a odměňte vítěze.

ÚVOD DO ÚKOLU PRINCEZNIN KOČÁR

Lottie se chystá na královský ples. Palác, ve kterém se celá ta sláva pořádá je ale pěkně daleko a Lottie se na něj musí vydat princezniným kočárem. Cesta je však klikatá, plná výmolů a kamení, a tak bude potřebovat, aby si její kočí dával dobrý pozor a ona i kočár dorazili na bál v celku. Bez vaší pomoci to včas nikdy nestihne...

Prolog

Na světě existují místa, kde se úžasné a nevyzpytatelné věci stávají s větší pravděpodobností než kdekoli jinde. Lze je snadno poznat, protože jsou nabité atmosférou, v níž se na rozdíl od okolní reality cítíte ztraceni v čase i prostoru. Někdy se jedná o místa v přírodě, jako utajené vodopády či skryté louky plné nádherně kvetoucích rostlin. Jindy jsou dílem lidských rukou, jako opuštěná hřiště při soumraku nebo zaprášené obchody se starožitnostmi, ve kterých doslova ožívá historie. Výjimečně, ale opravdu jen velmi vzácně, taková místa existují i v jistém typu lidí. Takového člověka jste klidně mohli sami potkat. Na první pohled nejsou nijak zvlášť charismatičtí ani extrémně inteligentní, ale když s nimi strávíte víc času, dojde vám, že mají moc měnit svět a dosáhnout čehokoli...

Princezna Eleanor Prudence Wolfsonová, jediná dědička krále Alexandra Wolfsona a násrupkyňe trůnu v Maradovii, na žádném takovém místě nežila ani nebyla jednou z takových lidí. Zoufale však potřebovala obojí.

„Budu chodit do téhle školy!“ Eleanor mrštila brožurou o stůl tak prudce, až to hlasitě mlasklo a šálky s ranním čajem se zakymácely na svých podšálkách.

Alexandr Wolfson se ani nenamáhal zvednout oči od svých novin.

„Ne,“ odpověděl bezvýrazně.

„Jsem nástupkyní maradovijského trůnu. Domnívám se, že ne důležitá rozhodnutí, jako třeba, do které školy budu chodit, zvládnout učit sama.“

Alexandr pohlédl na svou manželku, královnu Matildu, která seděla u stolu naproti němu.

Pokrčila rameny. „Má pravdu, Alexi,“ pronesla přívětivě, a zatímco do svého šálku elegantně vhodila kostku cukru a pomalu míchala čaj, snažila se potlačit úsměv.

Tohle nebyla rodičovská jednota, ve kterou král Alexandr doufal.

„Vidíš?“ vyhrkla Eleanor. „Dokonce i maminka se mnou souhlasí.“

Alexandr neochvějně pokračoval v četbě novin a předstíral, že je naprosto klidný. Usklí si čaje.

„Edwino,“ kývl na služebnou, „budete tak laskavá a odnesete prázdné talíře do kuchyně, prosím?“

„Zajisté, Vaše Výsosti.“ Edwina zručně naskládala drobký posetý talíř na sebe a s hladkostí zkušené služebné opustila jídelnu, aniž by na dubové podlaze byly slyšet její kroky. Velké dvoukřídlé dveře, které za sebou tiše zavřela, jemně vzlykly.

Jakmile si byl Alexandr jistý, že je služebná dost daleko a že nehrozí žádné jiné vyrušení, zabořil hlavu zpátky do svých novin. „Moje odpověď zní ne.“

Eleanor si rozhořčeně odfrkla a vztekle dupla nohou. „Mohla by sis tu brožuru aspoň prohlédnout!“ vybuchla a vytrhla noviny z otcových prstů.

Alexandroví nezbyvalo než se na svou dceru podívat.

Eleanor byla vždy velmi zvláštní dítě. Byla čímkoli, jen ne typickou princeznou. Namísto zdvořilé každodenní konverzace se raději plamenně hádala o politice nebo se vytrhla na hlasitě, neurvalé koncerty. Víc než čímkoli jiným opovrhovala plněním for-

málních královských povinností – nebo aspoň předpokládala, že jimi opovrhuje, protože nikdy žádné neplnila. Byla však chytrá, sebejistá a vášnivá – a to znamenalo pro Alexandra víc než jakékoli tradiční hodnoty, jež se od ní očekávaly. Ačkoli si občas přál, aby si v přítomnosti svých prarodičů dávala pozor na jazyk.

Přestože moc chtěl, aby Eleanor byla šťastná a žila život bez královských závazků, nezapomínal na skutečnost, že se jeho dcera jednoho dne stane královnou a bude muset přijmout odpovědnost. Byl rozhodnutý najít způsob, jak přinutit svou dceru, aby si uvědomila, že si své královské úkoly může užívat, tak jak se to v mládí naučil on.

„Půjdeš do Aston Court, jako všichni vládci Maradovie za posledních sto let, a až už chceš, nebo ne, bude se ti tam líbit.“

Matilda, která na opačné straně stolu popíjela čaj, se jemně zachichotala.

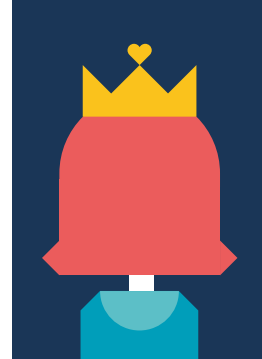
„Ne.“ Eleanor napodobila přísný tón svého otce. „Půjdu do Rosewood Hall v Anglii.“

Její hlas ani na okamžik nezakolísal. Byla rozhodnutá. Kdyby měla jít do Aston Court, nikdy by nepřestala kopat a ječet.

Alexandr těžce vzdychl.

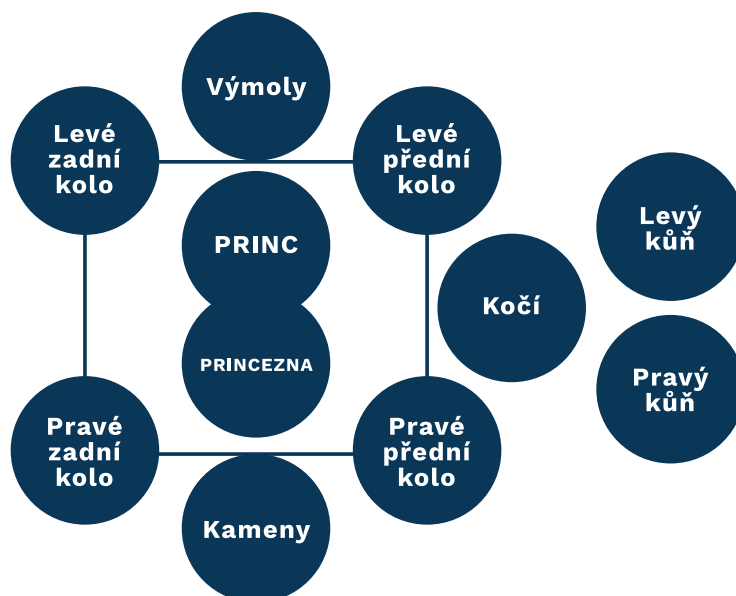
Navštěvovat Aston Court neznamenal pro Eleanor jen „neprosadit svůj názor“, jak by na to mohla pohlížet většina dospívajících. Znamenalo by to naprostý konec její svobody jako neznámé členky aristokracie. Musela by být oficiálně představena veřejnosti jako dědička maradovijského trůnu, už by se nemohla jen tak vytratit nebo odmítnout plnit svou královskou funkci, musela by si přestat barvit vlasy a začít se vhodněji oblékat. Začaly by její královské povinnosti a už nikdy, ani náznakem, by nevedla normální život.

Alexandr zvedl noviny a opatrně je poskládal. Připravil se na následující rozhněný uktřivený zápas, ke kterému docházelo pravidelně od doby, kdy Eleanor začala dospívat.



PRAVIDLA HRY

Vyberte 11 dobrovolníků a posadte je na židle dle přiloženého plánu.



Každý hráč má ve hře svou roli. Když slyší hráčjméno své role nebo spřízněné slovo, musí se rychle postavit. Všichni hráči vstávají na slovo království.

ROLE:

- Princezna
- Princ
- Kočí
- 4 kola – levé přední, pravé přední, levé zadní, pravé zadní (všichni vstávají i na slovo: kočár)
- 2 koně – levý kůň a pravý kůň (oba vstávají i na slova: koně, povoz)
- Kámen
- Výmol

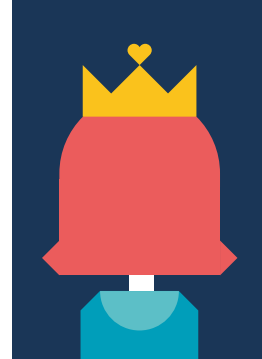
Moderátor hry čte pohádkový příběh o kočáru a každý z účastníků hry musí vstát a zase si hned sednout, jakmile uslyší jméno své postavy/role. Pokud nevstane, nebo vstane mimo svoji roli (cca 2 vteřiny tolerance), hra se zastavuje a chybuující hráč dostává trestný bod.

Podle toho, jak moc budou hráči chybovat, se hra protáhne, takže můžete příběh podle potřeby zkracovat tak, aby hra netrvala příliš dlouho. Stačí, když z níže uvedeného příběhu vynecháte část odstavců.

Pokud byste chtěli hru naopak ztížit, můžete přidat krátké úkoly kromě vstání. Například, že když stojí i princezna a její doprovod, musejí zamávat podaným, že kůň, který vstane zařehtá, nebo, že výmoly a kameny udělají například „bum“, nebo „skříp“.

Pro hru je třeba jednoho zapisovatele, kterým hráčům připisuje trestné body, když nevstanou nebo naopak když vstanou v momentě, kdy by neměli.

Hráč s nejmenším počtem trestných bodů vyhrává.



PŘÍBĚH CESTY PRINCEZNINA KOČÁRU

Bylo, nebylo, jedno malé **království**. Rozprostíralo se za malebnými potůčky plnými **kamenů**, údolími a lesy. V tomto malém **království** se chystal velký bál. **Princezna** se proto rozhodla, že by si i s **princem** na bál ráda vyjela.

Inu řekla **princi**. „**Princi**, můj drahý **princi**, můj nejmilejší **princi**, chtěla bych jet na ples, který bude v **království**, zavolej **kočího**.“

Princ řekl **princezně**. „Jsi si jistá, **princezno**? Pršelo, a cesty jsou plné **kamenů** a **výmolů**. Ale ať je tedy po tvém. Pojedeme se podívat na tu slávu, co se koná v **království**.“

Zavolal na **kočího**. „**Kočí**, můj milý **kočí**, můj nejmilejší **kočí** přichystej **kočár** a vyveď **koně** ze stáje. Zapřáhni **koně** před **kočár**, protože **princezna** a **princ** si chtějí vyjet ze zámku. Zkontroluj dobře **pravé zadní kolo** a **levé přední kolo**, jestli dobře drží, aby se nám neulomily, až pojedeme lesem přes **kameny** a **výmoly**.“

Kočí tedy zašel do stájí, zkontroloval oba **koně** a vyvedl je ven. Poté zapřáhnul **povoz** i **kočár**. Aby si byl 100% jist, zkontroloval vše ještě jednou. Nejprve šel k **levému koni**, poté přešel k **pravému koni**, zkontroloval také **levé přední kolo**, **levé zadní kolo**, **pravé zadní kolo** a **pravé přední kolo**.

Vše bylo nachystáno, tak tedy zavolal: „**Princi**, můj milovaný **princi**, Váš **královský kočár** i **povoz** je nachystán. **Princ** s **princeznou** tedy nastoupili a vydali se cestu přes **království**. Cesta se vinula malebnými uličkami plnými **výmolů**, které byly schovány pod velikými topoly, projížděli kolem malých rybníků a kolem velkých luk po cestách plných **kamenů**. A **princezna** řekla: „**Princi**, ty můj **princi** no já se bojím, co když **kočár** nevydrží? Jedeme přes **kameny** a **výmoly** a cesta je křivolaká.“

A **princ** řekl **princezně**: „Moje milá **princezno**, moje nejmilejší **princezno**, vůbec ničeho se neboj. **Kočár** má znovu vyměněná **obě zadní kola** a také **obě přední kola**. A navíc naše **oba koně** jsou nejlepší v celém **království**. A **princezna** řekla „Dobrá, už jsem klidnější.“

Za malou chvíli se **princezna** zeptala **prince**: „Milý **princi**, můj nejdražší **princi**, zeptej se **kočího**, jestli **koně** dostali dostatek ovsu.“ **Princ** volá na **kočího**: „**Kočí**, hej, **kočí**, jsou **koně** nasyceni? “**Kočí** odpoví: „Samozřejmě, můj **princi**.“

Za krátký čas řekne **princezna** **princi**: „Můj milý **princi**, můj dobrý **princi**, nezdá se ti, že **přední levé kolo** hází?“ Najednou se ozve rána, která škubne i s **kočárem**, protože **pravé přední kolo** najelo na **kámen**. **Princ** volá na **kočího**: „**Kočí**, co se stalo?“ „Netuším **princi**,“, odpověděl **kočí**, „ale doufám, že jste s **princeznou** v pořádku.“ **Princ** i **princezna** odpověděli, že ano.

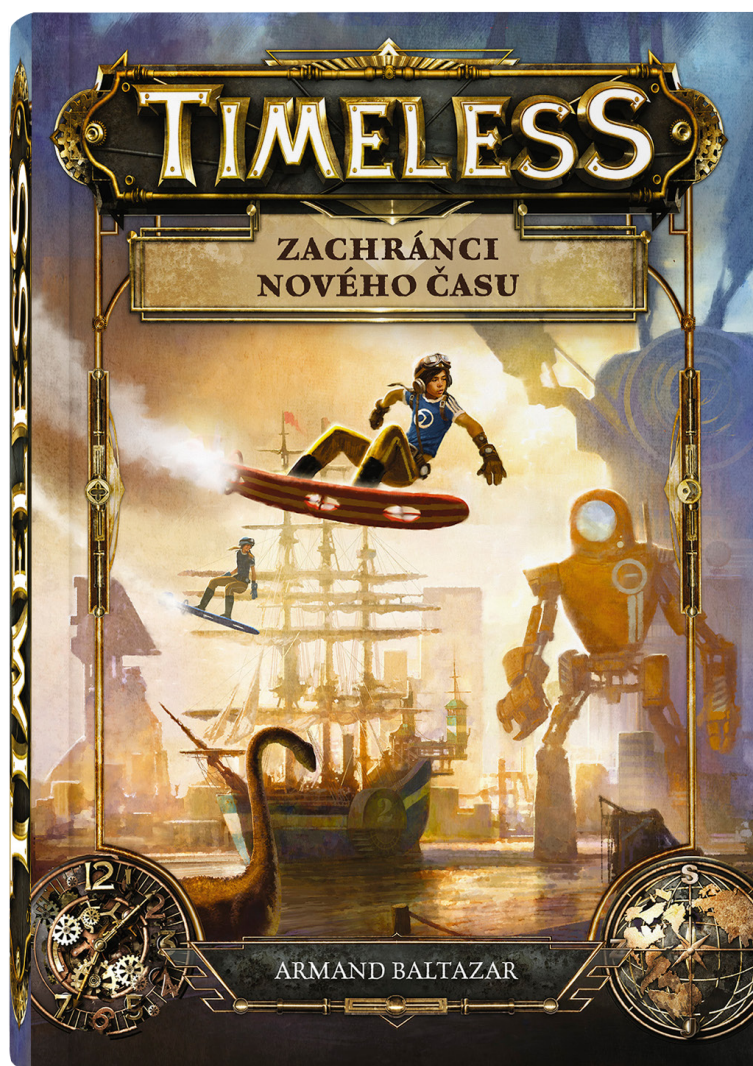
Kočí tedy seskočil z **kočáru** a šel jej zkontrolovat. Když už byl dole, tak se rozhodl, že zkontroluje i **povoz**. Nejprve tedy zkontroloval **pravého koně** a potom **levého koně**. Nebyl si jist, proto znovu zkontroloval **levého koně** a poté i **pravého koně**. Pak přešel k **pravému přednímu kolu**, **pravému zadnímu kolu**, znovu zkontroloval **pravé přední kolo**, pak **levé zadní kolo**, **levé přední kolo** a opět **levé zadní kolo**.

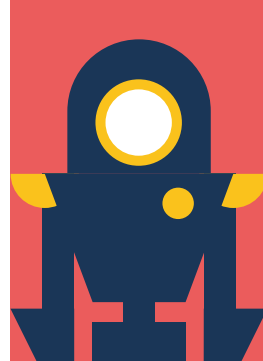
Nic nenašel, a proto zašel k **princi** a řekl mu: „**Princi**, můj milovaný **princi**, vše je v pořádku, **povoz** i **kočár**. Museli jsme najet do nějaké díry, či na **kámen**. „Tak to jsem ráda, že to dopadlo takhle“, řekla **princezna**. „Já už jsem myslel na nejhorší“, řekl **princ**. „Že nám třeba upadlo **pravé přední kolo**.“

Princ **kočímu** tedy opět přikázal, ať pokračují v jízdě. **Kočí** naskočil na **kočár** a pobídl **oba koně**. Ze začátku se **levému koni** moc nechtělo, ale **pravý kůň** jej přesvědčil, aby táhli stejně. Tak se **povoz** i s **kočárem** opět rozjeli. Když konečně dojeli na ples, který se konal v **království**, **princ** i s **princeznou** poděkovali **kočímu**, že je na místo dovezl v pořádku.



KNIHOZEM





ČASOVÁ NÁROČNOST: 15 min

MÍSTO: Třída

POMŮCKY DO SKUPINY: korková zátka, nůž, sekundové lepidlo, jehla, magnet, nekovová mísa naplněná vodou.

REALIZACE ÚKOLU

- 1) Přečtete dětem dodaný úryvek z knihy Timeless - Zachránci nového času.
- 2) Přečtete dětem úvod do úkolu Hledání severu.
- 3) Společně s dětmi vytvořte kompas a určete, kde je sever.

ÚVOD DO ÚKOLU HLEDÁNÍ SEVERU

Diego se snaží ze všech sil, aby našel svého otce. Podle všeho se teď musí na svém létajícím prkně vydat na sever, aby ho našel. Jak ale určit, kde je sever? Diega napadlo, že by si mohl vytvořit jednoduchý kompas, díky kterému by věděl, kterým směrem se vydat. Pomozte mu prosím. Společně to určitě zvládnete.

POSTUP:

Z korkové zátky uřízněte silnější kolečko, na něj přilepte kapkou sekundového lepidla jehlu. Potom jehlu zmagnetujte tím, že ji několikrát přejedete magnetem z jednoho konce na druhý.

Musíte přejíždět jen jednou stranou magnetu a pokaždé stejným směrem! Takto vyrobenou magnetickou střelku položte na hladinu vody v misce a pozorujte, jak se natočí ve směru sever - jih.



„Tady,“ řekl kapitán a ukázal silným prstem na místo na mapě, kam předtím položil tři figurky v podobě lodí. „Tady je Magnus a tady jsou i vaši lidé.“

„Yorktown?“ zeptal se Petey, když si přečetl jméno nad shlukem ostrovů na severním konci Velké východní bariéry.

„To, co zbylo z někdejšího New Yorku,“ řekl kapitán. „Domníváme se, že se Magnus pokouší uvést do provozu futuristickou podvodní elektrárnu. To je to, k čemu potřebuje vaše blízké.“

„Můj otec a bratr by mu nikdy nepomohli,“ řekla Lucy.

„A proč mu na tom tak záleží?“ zeptal se Diego.

„Nejedná se o nějaký obyčejný generátor,“ řekl kapitán. „Ten reaktor dokáže vytvářet energii, se kterou by Magnus mohl převzít vládu nad světem a přetvořit ho, jak se mu zlíbí.“

Diego pohlédl na kapitána a čekal, že bude pokračovat, ale Boleslav se odmlčel. Diego loupal očima po Peteym, který tázvě pozvedl obočí. Zřejmě měl na jazyku stejnou otázku: Co je to za energii?

Kapitán znovu promluvil, ale o něčem jiném. „Podle Wallace a jeho špehů přesouvá Aeternum vybavení a materiál, zatímco Magnus pracuje. Za šest týdnů začne nad Pratlantikem letní bouřková sezóna. Předtím se bude Magnus muset rozhodnout, zda přečká léto v Yorktownu, nebo odpluje zpět do Evropy. Odhadujeme však, že bude se svou prací hotový do pěti týdnů.“



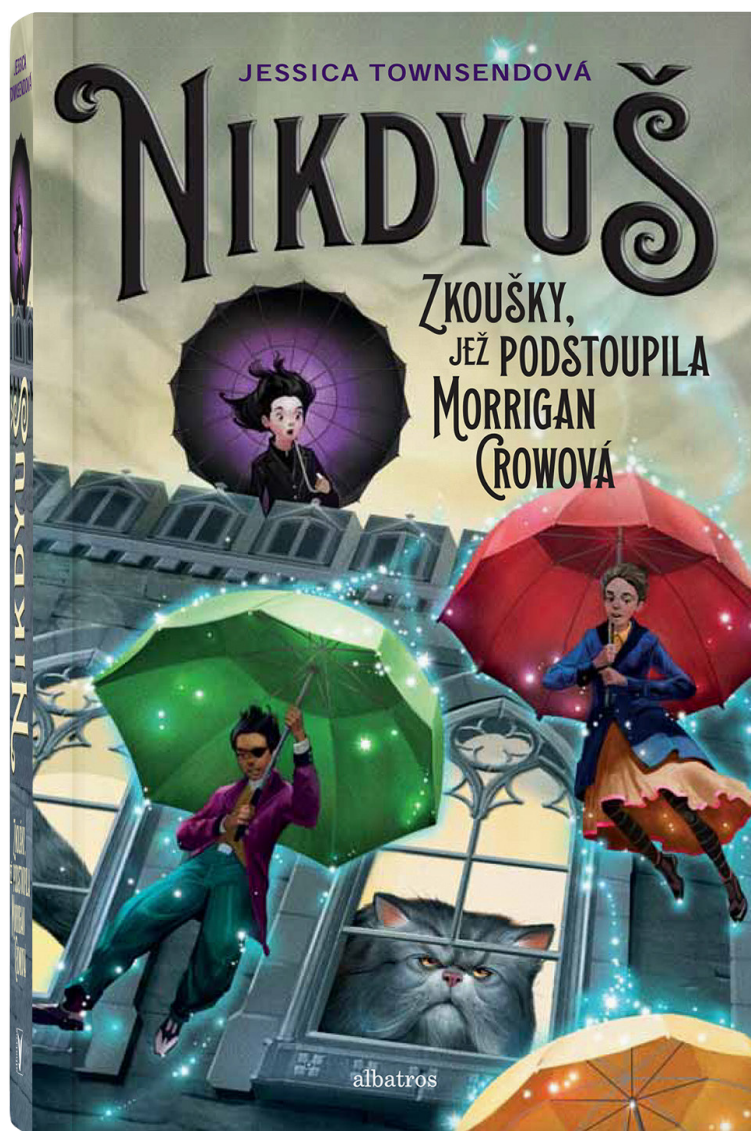
„Jestli to ale stihne, stačí zmizet, než začnou bouře,“ dodal Gaston.

„Nezbývá nám moc času najít a vycvičit nové rekruty,“ řekl Ajax.

„To nám nezbyvá,“ souhlasil kapitán. „Ale pokud vše pečlivě načasujeme, dokážeme porazit Magnuse a zachránit zajatce i v malém počtu.“

„Jak malým?“ zeptala se Paige.

„Před čtrnácti lety zaútočil Magnus na New Chicago. Měl k dispozici šest lodí a třicet letounů, ale porazila ho hrstka dobře vycvičených mladých lidí, jen o pár let starších, než jste vy.“





ČASOVÁ NÁROČNOST: 8 min

MÍSTO: Třída

POMŮCKY PRO KAŽDÉHO: vytištěný list s bludištěm, kreslicí potřeby

REALIZACE ÚKOLU

- 1) přečtete dětem dodaný úryvek z knihy Nikdyuš.
- 2) přečtete dětem úvod do úkolu Bludiště.
- 3) rozdejte dětem listy s bludištěm a dejte jim několik minut na vyřešení úkolu.

ÚVOD DO ÚKOLU BLUDIŠTĚ

Morrigan si z celého srdce přeje zůstat v bezpečí města Nikdyuš a tak musí složit čtyři zkoušky. Aby však mohla jednu ze zkoušek složit, musí se dostavit na předemurčené místo. Řekli byste si, že to není nic složitého, stačí si obout boty a vyrazit. Ve městě Nikdyuš však nic není tak jednoduché, jak se může na první pohled zdát. Zadání úkolu na Morrigan totiž čeká uprostřed velkého bludiště. Dostat se do jeho středu a nezabloudit přitom nebude snadné. Říká se, že několik lidí se tady nadobro ztratilo... Pomozte Morrigan, aby bezpečně prošla bludištěm a mohla tak složit další zkoušku.



Morrigan pocítila nepatrný záchvův provinilosti. Věděla, že jejímu otci jde ze všeho nejvíc o to, aby si zachoval přízeň voličů ve Velké Vlčíně, zatímco jeho jediné dítě způsobiloby jedno neštěstí za druhým. Skutečnost, že si i přes takovou zábranu už pátý rok vychutnává postavení kancléře, znamenala pro Corvuse Crowa každodenní zážrak, a dennoodenně si úzkostně kladl otázku, zda si ono neuvěřitelné štěstí dokáže udržet ještě další rok.

„Ovšem máti má pravdu, nemůže tam být hlava na hlavě,“ pokračoval. „Vymyslete nějaký jiný způsob, jak mě dostat na titulní stránku.“

„To je nějaká dražba?“ zeptala se Morrigan.

„Jaká dražba?“ obořil se na ni Corvus, „O čem to k čertu mluvíš?“

„Ten Den předkládání nabídek.“

„U všech všudy.“ Netrpělivě frkl a otočil se zpátky ke svým papírům. „Vysvětlí jí to, Ivy.“

„Nabídkový den,“ začala Ivy a důležitě se napřímila, „je den, kdy děti, jež dokončily přípravnou školu, dostanou nabídku dalšího vzdělávání, pokud ovšem mají dost šťestí.“

„Nebo dost peněz,“ dodala babička.

„Ano,“ pokračovala Ivy, kterou to přerušení zřejmě poněkud vyvedlo z míry. „Pokud jsou velice bystré nebo nadané nebo jsou jejich rodiče dost bohatí, aby někoho uplatili, přijde nějaká účtyhodná osoba z kvalitního školského zařízení a předloží jim nabídku.“

„A takovou nabídku dostane každý?“ zeptala se Morrigan.

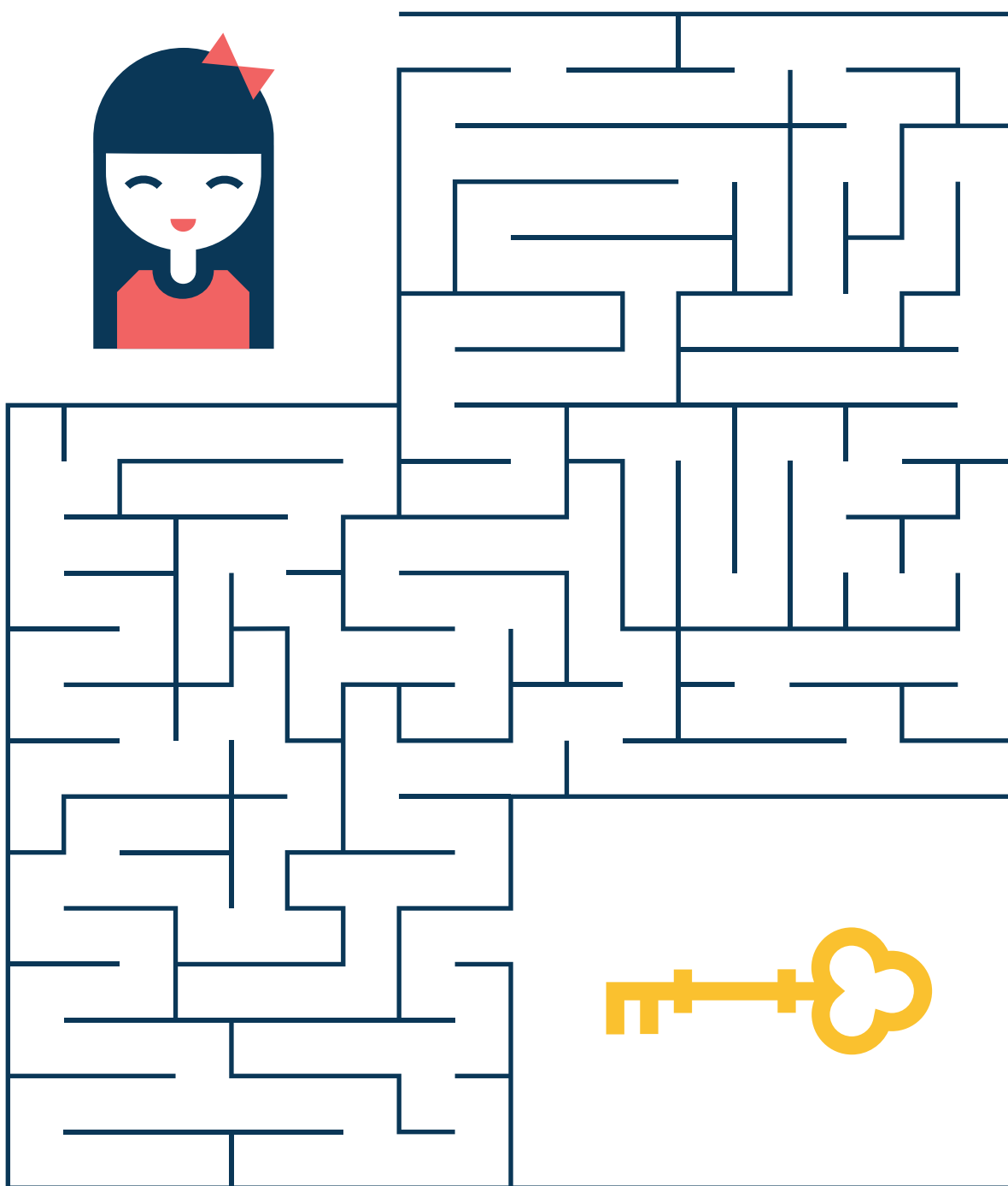
„To ne, proboha!“ rozesmála se Ivy a letmo pohlédla na služebnou, která přinesla na stůl mísu s omáčkou. Potom dodala nadsazeným šeptem: „Kdyby všichni byli vzdělání, odkud by se vzalo služebnictvo?“

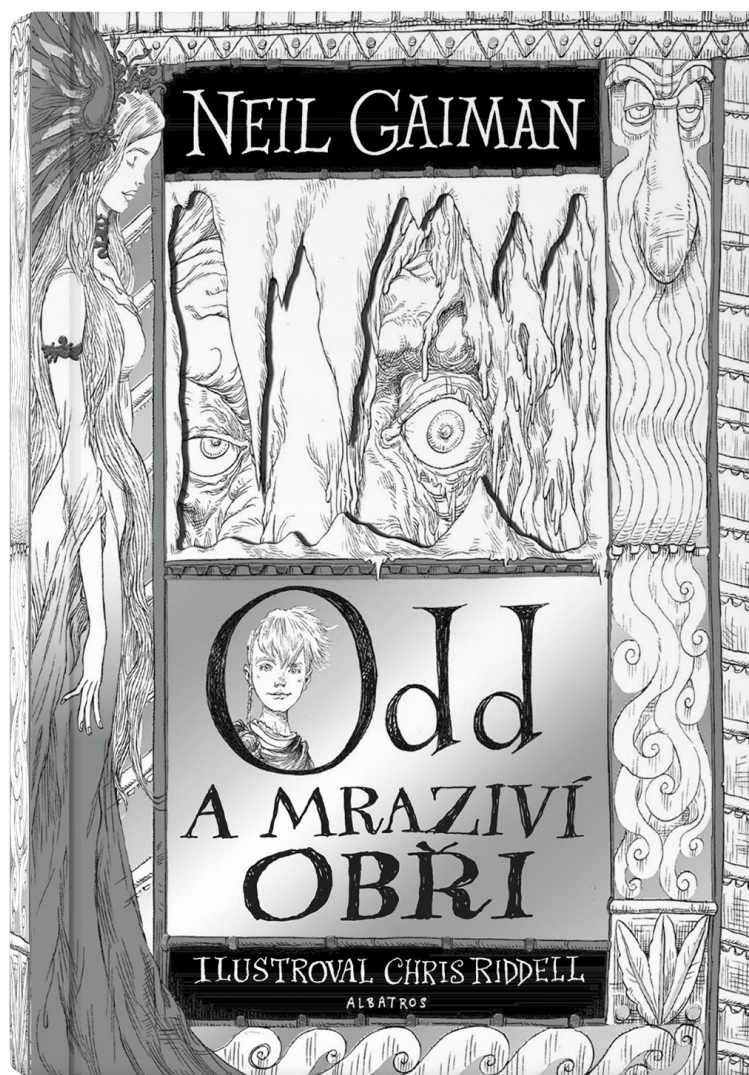
„Ale to není spravedlivé,“ namítla Morrigan a zamračila se na služebnou, která zrudla v obličeji a vyběhla z místnosti. „A nerozumím tomu. Proč jim ty nabídky dávají?“

„Kvůli výsadě dozírat na jejich vzdělání,“ přerušil je netrpělivě Corvus a zamával si rukou před obličejem, jako by to téma chtěl smést ze stolu. „Kvůli slávě, že budou utvářet mladé myslí zítřka, a tak dále. Už s těmi otázkami přestaň, tebe se to stejně netýká. Levý, v kolik hodin mám ve čtvrtku tu schůzku s předsedou zemědělské komise?“

„Ve tři hodiny, pane.“

„Můžu jít s tebou?“







ČASOVÁ NÁROČNOST:	15 min
MÍSTO:	Třída
POMŮCKY DO SKUPINY:	3 sklenice, 3 kostky ledu, sůl, pepř, drcenou červenou papriku.

REALIZACE ÚKOLU

- 1) Přečtete dětem úvod do úkolu Jak na ledového obra.
- 2) Provedte pokus – do každé sklenice vložte kostku ledu. Jednu kostku posypejte solí, druhou pepřem a třetí červenou paprikou.
- 3) Zeptejte se dětí, která kostka ledu podle nich roztaje nejrychleji.
- 4) Přečtete dětem dodaný úryvek z knihy Odd a ledový obr.
- 5) Podívejte se na výsledek pokusu.

ÚVOD DO ÚKOLU JAK NA LEDOVÉHO OBRA

Odd je mladý Viking, kterému osud příliš nepřál. Přišel o otce a navíc si zranil nohu tak nešťastně, že se mu špatně chodí a vesničané se mu kvůli tomu smějí. Odd se proto rozhodne nechat vesnici za sebou a vyrazit do lesů. Na své cestě zaváté sněhem potká tři zvířata – medvěda, lišku a orla. Brzo se však ukáže, že to nejsou zvířata jen tak ledajaké. Jedná se o bohy, které do zvířecí podoby proměnil rozhněvaný ledový obr. Obr nejenže vzal bohům jejich pravou podobu, ale také zahalil celou zem do sněhu a ledu. A dokud se mu někdo nepostaví, jaro nikdy nepřijde... Myslíte, že by něco takového mohl zvládnout Odd? Že by mohl změřit síly s někým tak mocným, jako je ledový obr? Pokud se do toho pustí, bude to chtít dobrý plán. Možná by mohl přijít na něco, co by obra oslabilo. Zkuste uhádnout, co by mohlo obru, který je z ledu, uškodit nejvíce. Bude to sůl, pepř nebo ohnivý prášek?



Býl jednou jeden chlapec,

říkali Podivný Odd, a v těch časech a končinách na tom nebylo nic zvláštního ani neobvyklého. Jméno Odd znamenalo *hrot ostří* a přinášelo štěstí.

A *podivný* vsuktu byl. Aspoň si to o něm mysleli ostatní vesničané. Ale jestli něco neměl, tak štěstí.

Jeho otec zahynul během námořní výpravy za kořisti před dvěma lety, když bylo Oddovi deset. To se lidem během námořních výprav stávalo, jenže jeho ote nezabil žádný Skot, nezemřel slavně v žáru bitvy, jak se na Vikinga sluší. Skočil přes palubu, aby zachránil jednoho z malých podsaditých poníků, které s sebou brávali na nájezdy, aby jim nosili zásoby a kořist.

Na poníky nakládali všechno zlato a cennosti a jídlo a zbraně, co jen našli, a poníci se s nimi plahočili zpátky na loď. Poníci byli na lodi ze všeho nejcennější a nejpracovitější. Potom co jeden Skot zabil Olafa Výsokého, musel na poníky dohlížet Oddův otec. Oddův otec neměl s poníky moc zkušeností, protože se živil jako dřevorubec a řezbář, ale snažil se, seč mohl. Na zpáteční cestě se během porvu větru a deště z Orkneji jeden poník odvázal a spadl přes palubu. Oddův otec skočil s provazem do šedého moře, dotáhl poníka zpátky k lodi a spolu s ostatními Vikingy ho zase dovlekl na palubu.

Do rána Oddova ote zabil chlad, mokro a voda v plicích.

Když se ostatní vrátili do Norska, pověděli to Oddově matce a Oddova matka to pověděla Oddovi. Odd jen pokrčil rameny. Neplakal. Neřekl na to nic.

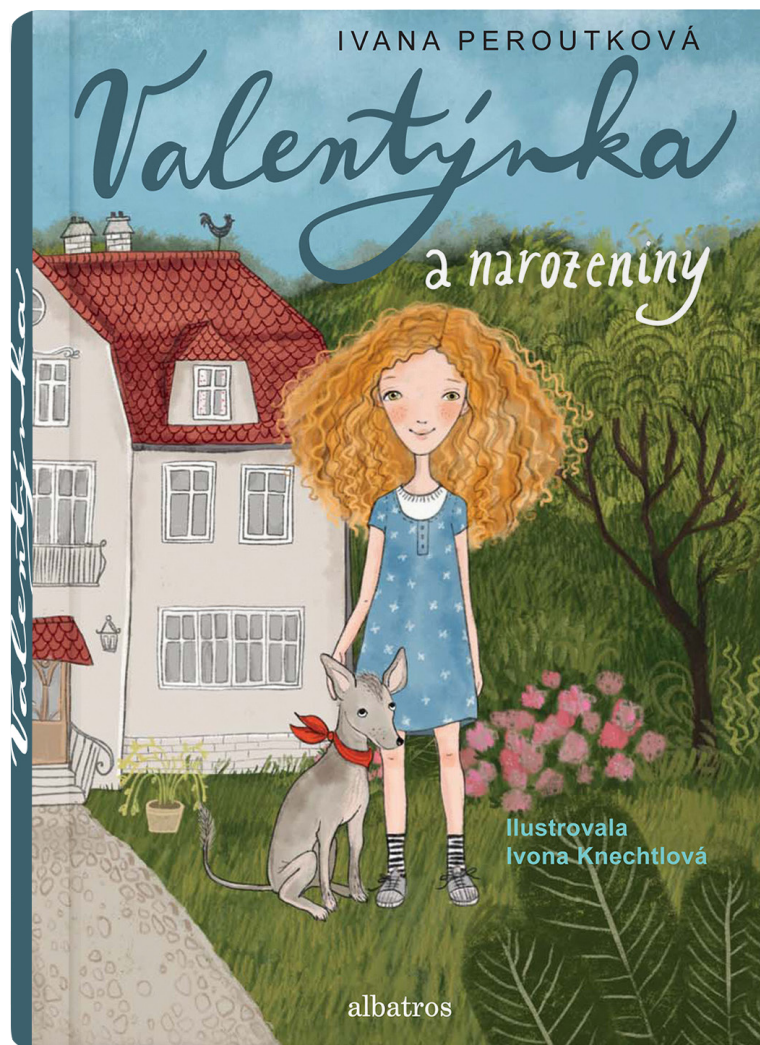
Nikdo nevěděl, co Odd uvnitř cítí. Nikdo nevěděl, co si myslí. A to bylo ve vesnici na březích fjordu, kde každý věděl o každém první poslední, přímo k nesnesení.

Vikem tenkrát nikdo nebyval na plný úvazek. Všichni měli i jinou práci. Loupežné výpravy po moři muži podnikali pro zábavu, nebo aby si obstarali něco, co jim ve vesnici chybělo. Pořizovali si takhle i svoje ženy. Oddovu matku, která byla zrovna tak tmavovlasá, jako byl Oddův otec světlovlasý, přivezl na fjord na lodi ze Skotska. Zpívala Oddovi balady, které se naučila jako dívka, než jí Oddův otec sebral nůž a přehodil si ji přes rameno a ocdnesl si ji na loď.

Odd si říkal, jestli se jí po Skotsku nestýská, ale když se jí zeptal, tak mu pověděla, že ani ne, jen se jí stýská po lidech, co mluví stejným jazykem. Teď už mluvila jazykem seveřanů, ale s přízvukem.

Oddův otec vládl sekýrou. Měl srub s jednou místností, který si postavil z polen hluboko v lesíku za fjordem, a chodíval do lesů a vracíval se třeba o týden později s ručním vozíkem vysoko naloženým poleny. Ta pak nechával zvětrat, aby se dala snadno štípat, protože v těch končinách se všechno vyrábělo ze dřeva: dřevěnými hřeby se spojovaly dřevěné planěky, ze kterých se stavěla dřevěná obydlí či dřevěné lodě. V zimě, když navály závěje sněhu tak hluboké, že se nedalo cestovat, sedával Oddův otec u ohně a vyřezával ze dřeva obličej a hračky a pohárky a misky a Oddova matka přitom šila a vařila a neustále zpívala.

Měla nádherný hlas.





ČASOVÁ NÁROČNOST: 15 min

MÍSTO: Třída

POMŮCKY PRO KAŽDÉHO: vytištěný list s obrysem postavy, kreslicí potřeby, nůžky.

REALIZACE ÚKOLU

- 1) Přečtete dětem dodaný úryvek z knihy Valentýnka.
- 2) Přečtete dětem úvod do úkolu Čtyři kamarádi.
- 3) Rozdejte dětem listy s obrysem postavy, kreslicí potřeby a nůžky.

ÚVOD DO ÚKOLU ČTŘI KAMARÁDI

Jak už víte, Valentýnka tráví čas nejraději se svými kamarády Jonášem, Péťou a Zuzkou. Dnes ale od samého rána prší a prší, a tak se čtveřice rozhodla, že se před deštěm schová do Valentýnčina podkrovního pokojíku. A protože Valentýnka ráda vyrábí nejrůznější věci, napadlo ji, že vyrobí něco, co by jí její kamarády připomínalo, i když spolu zrovna nebudou. A vy můžete udělat to stejné. Papír, který dostanete, složte na čtyři stejně velké díly tak, aby celý první díl papíru zabíral obrys postavy. Pak postavu vystříhnete – a hle co nám tak vzniklo! Čtyři kamarádi, kteří se drží za ruce! No a teď už zbývá je jen vybarvit, aby bylo poznat, kdo je kdo.



Babička zvedla v kuchyni sluchátko a zeptala se: „Kdo je u vrátek?“

„To jsme my – Jonáš, Pěta a Zuzka. Jdeme za Valentýnkou,“ ozvali se kamarádi.



„Pojďte, já vám zabzučím,“ řekla babička a zmáčkla červené tlačítko vedle sluchátka.

Děti se za chvíli přihnaly do kuchyně, v letu pozdravily a vyběhly nahoru do podkrovní. Hugo je vesele vítal, zatímco Valentýnka opět seděla v houpacím křesle. Tentokrát důstojně a půvabně jako vznešená princezna. Místo noční košile si totiž rychle oblékla nadýchané růžové šatky. A do dlouhých vlnitých vlasů si zapletla různé ozdoby.

„Valentýnko, co vyrobíme zvláštního?“ vychrlila Zuzka. „Honem, povídej,“ naléhali Jonáš s Pětou.

Ale Valentýnka hned neodpověděla. Tvářila se velice tajuplně, a teprve po delší pomlce slavnostně oznámila: „Výrobíme šumivé koule!“

„Jaké šumivé koule?“ zazubil se Pěta.

„Takové koule, co se dávají do vany a ve vodě šumí a voní,“ upřesnila Valentýnka, i když si tím nebyla docela jistá.

„Jé,“ nadchla se Zuzka, „a jak je vyrobíme?“

„To právě musíme zjistit,“ pronesla důrazně Valentýnka.

„Jenže já žádnou šumivou kouli do vany nepotřebuju,“ ušklíbl se Pěta.

„Taky si ji tam dávat nemusíš,“ prohodila s úsměvem Valentýnka. „Já je chci dát tetě Heleně, protože bude mít za týden narozeniny.“

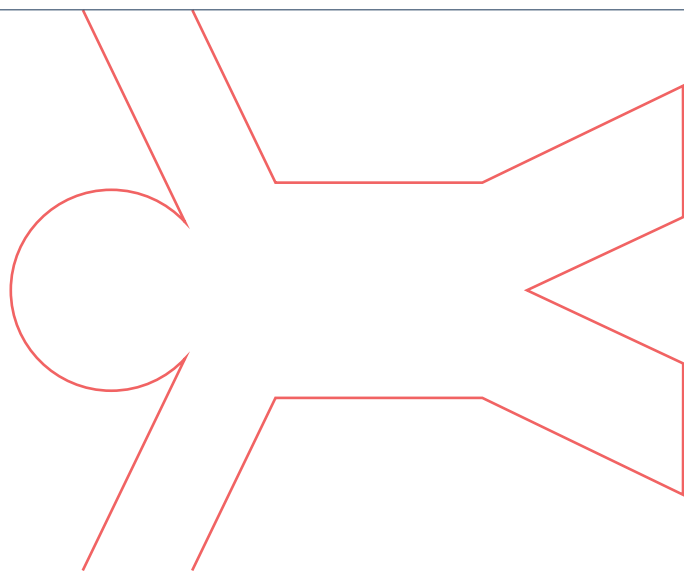
„Všechny?“ protáhla obličej Zuzka.

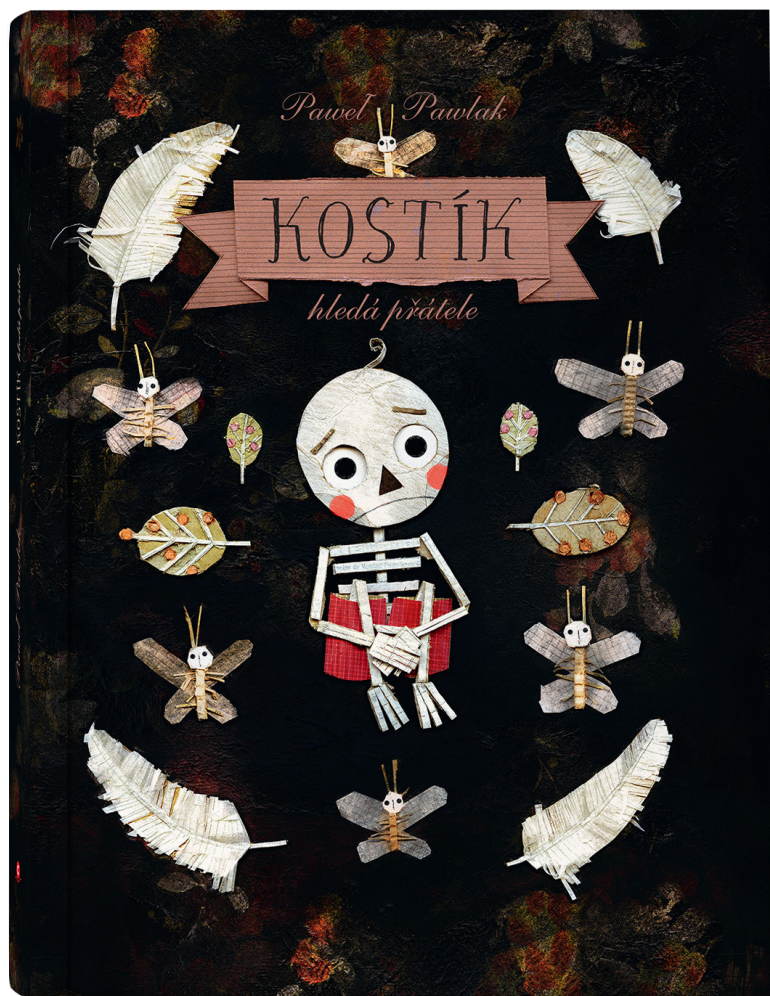
„Samozřejmě že všechny ne,“ zavrtěla hlavou Valentýnka. „Záleží, kolik jich vyrobíme. Když jich budeme mít hodně, necháme si dost i pro sebe.“

„Jenže já žádnou kouli nepotřebuju,“ opakoval zklamaneč Pěta.

„Tak ji můžeš dát třeba mamce, až bude mít narozeniny,“ poradila Zuzka.

„Hm,“ pokrčil rameny Pěta, ale stejně se netvářil nadšeně.







ČASOVÁ NÁROČNOST: 15 min

MÍSTO: Třída

POMŮCKY PRO KAŽDÉHO: barevné papíry, nůžky, lepidlo.

REALIZACE ÚKOLU

- 1) Přečtete dětem dodaný úryvek z knihy Kostík.
- 2) Přečtete dětem úvod do úkolu květiny pro Kostíka.
- 3) Rozdejte dětem pomůcky. Poté jim dejte několik minut na vystřížení papírových květů a slepení celé papírové kytice (2D)
- 4) Hotové květiny vystavte ve třídě.

ÚVOD DO ÚKOLU KVĚTINY PRO KOSTÍKA

Kostík si jednou zase hrál se svou malou kamarádkou, když objevili další věc, která spojuje svět lidí a duchů. Jsou to květiny. Lidé je mají rádi, to dá rozum. Dávají si je do váz, vysazují na zahradách i doma v truhlících. I Kostík má květiny tuze rád a vždycky mu udělá radost, když mu někdo nějakou pěknou kytičku nebo věneček přinese. Jediné, co ho vždycky mrzí je, když květiny odkvetou. Jestli té krásy není škoda. Bylo by přece skvělé, kdyby existovaly květy, které budou rozkvetlé už napořád. A tak Kostík dostal nápad! Oni si takové kytice udělají. A vy můžete s nimi. Stačí si vzít barevné papíry, nůžky a lepidlo a vytvořit tu nejkrásnější a nejbarevnější kytici, kterou kdy lidé nebo duchové viděli.



Seznamte se s Kostíkem. Právě mu vypadl zoubek. Možná si myslíte, že to nic není, ale pro něj je to vážná věc. Malá kostička si kamarády nehledá lehce a bez zoubku se navíc cítí strašně škaredý. A tak si říká, že mu nezbude nic jiného, než si napořád hrát jen se svým pejskem Žebírkem.

