

Jak poznat vynálezce?

Holky a kluci se od sebe na první pohled moc neliší. Povídají si cestou do školy, honí se v parku za míčem, smějí se vtipům o mrkvové zmrzlině, která nikomu nechutná.

Vy tu anekdotu opravdu neznáte? Je o zajíčkovi, který přijde do lékárny. Nebo do cukrárny...? A dožaduje se mrkvové zmrzliny. Ale to jsme odbočili. Chceme přece vědět, kdo z těch školáků je vynálezcem!

Vynálezce, který každé ráno šlape s ostatními do školy, často zakopává. Zaklání totiž hlavu, aby lépe viděl na oblohu, a při tom usilovně přemýšlí, zda by se ke školní budově nemohli přemístit lanovkou nebo doletět vzducholodí. Když se pak konečně podívá pod nohy, pro změnu propočítává, zda by bylo možné přebudovat chodník na pohyblivý pás. Školáci by si na něj stoupli jako na letišti a on by je zavezl až před hlavní vchod. To by se školník divil! Skoro jako ten prodavač, na kterém chtěl zajíc mrkvovou zmrzlinu tak dlouho, až mu ji nakonec sehnal. Jenže zajíc se místo nadšení jen ušklíbl a řekl: „Ta je ale hnusná, co?“

Ale dost vtípků. Povídáme si o vynálezcích. Překvapivě nebývají mlčenliví. Pokud kamarádi poslouchají, rádi jim vysvětlí, jak by se daly zašifrovat tajné depeše nebo jak zachytit signály z vesmíru. Aby někdo dokázal vyrobit něco úplně nového, musí si to nejprve představit. Vynálezce proto často ostatní považují za snílky a fantasty. Koho rozumného by taky napadlo umíchat zmrzlinu z mrkve...?

Sportování se vynálezci nevyhýbají, i když v něm málokdy vynikají. Sypou totiž z rukávu spoustu zlepšováků, kterými mohou ovlivnit svůj výkon, a to se rozhodčím nelíbí. Zato ve vylepšování receptů na zmrzlinu jim nikdo nebrání. Když se Alva rozhodl, že mrkvovou zmrzlinu vyrobí, neponechal nic náhodě. Kamarád Filip sehnal lahodnou sladkou karotku a jeho sestra Denisa nachystala hustou smetanu, sklenici medu a citron na dochucení. Což o to, příchutě se jim povedla vyladit na jedničku. Zmrzlina se na jazyku přímo rozplývala. Jenže Alvovi se nepodařilo zmrzlinový stroj včas zastavit, takže omylem vyrobili celé zmrzlinové hory.

