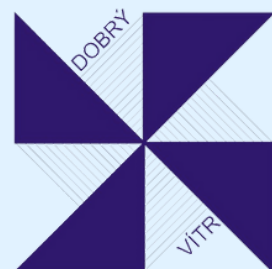


SBORNÍK

27/06/2025

ANEB CO SE URODIL PŘED KONCEM ŠKOLNÍHO ROKU



SLOVO ÚVODEM

Milí čtenáři,

ani jsme se nenadáli a po roce je tu opět konec školního roku spolu se začátkem velkých prázdnin. Byl to opět rok, ve kterém jsme zažili spoustu radostí, roztomilých maličkostí, potěšení, ale i malých či větších strastí. Také je za námi spousta práce, a právě proto před sebou máte tento sborník rozličných výtvorů, které mají na svědomí jednotlivé třídy naší školy. Setkáte se tak s několika tipy na skvělé odpočinkové čtení. Narazíte na bezpočet her, které děti samy vymyslely a leckdy je doplnily i originálním herním plánem. Začíst se můžete i do příběhů od žáků napříč všemi ročníky. Zkrátka každý si určitě najde to své.

Velké poděkování patří všem, kteří se do letního tvoření zapojili. Nebylo to v posledním týdnu školy nic lehkého, neboť jsme se už pomalu všichni viděli spíše někde u vody, nežli s tužkou v lavici či za klávesnicí školního počítače. O to větší pochvalu naši žáci zaslouží, protože byli schopni zapojit poslední síly a vymyslet věci, které by leckterého dospělého ani nenapadly.

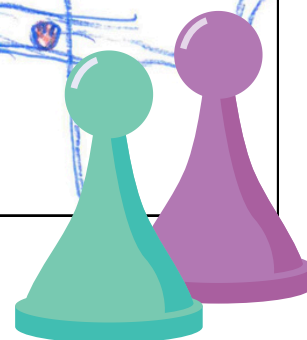
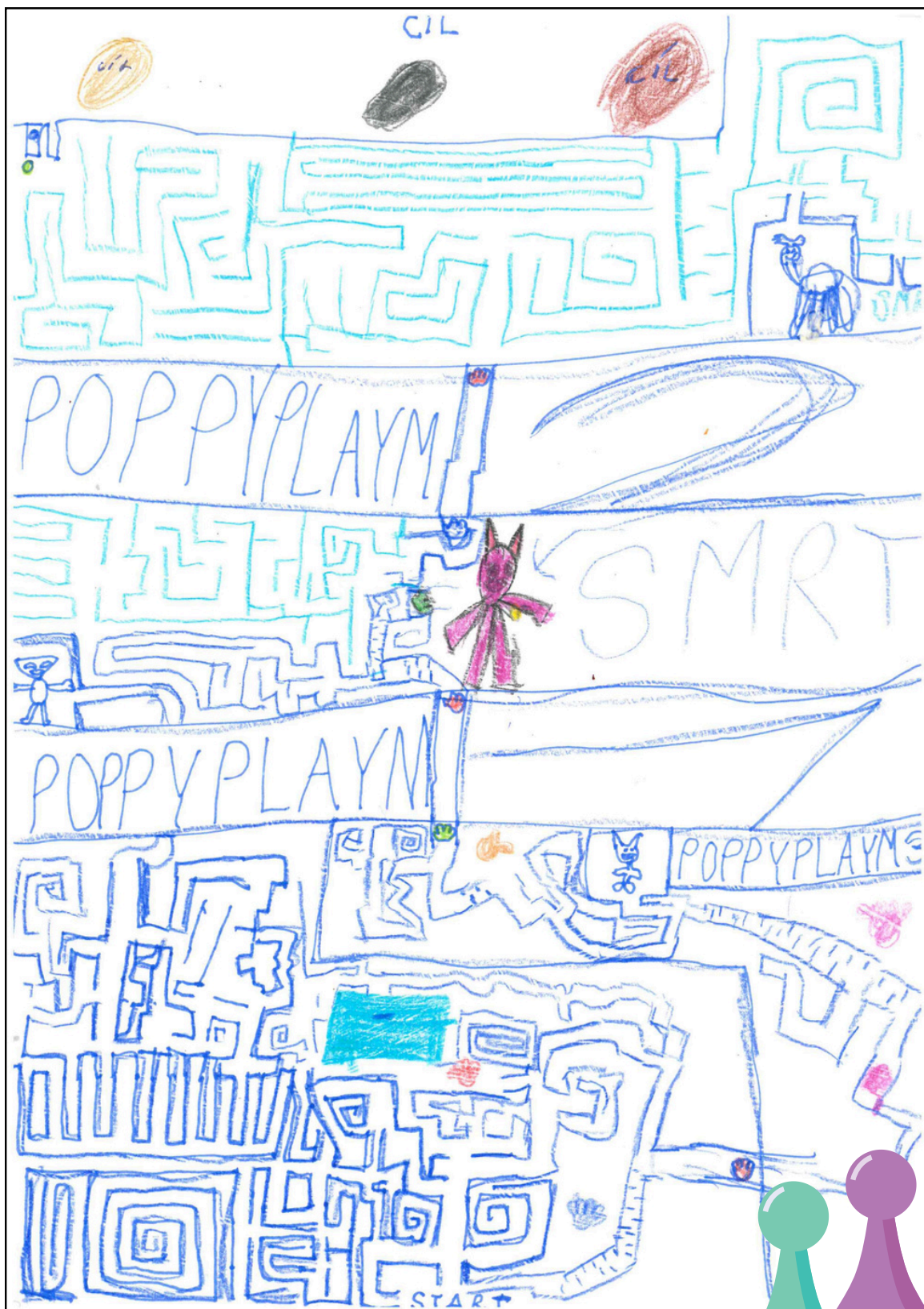
Výtvorů tak vznikla neuvěřitelná spousta. A protože naše škola má přes tisíc žáků, (mimochem věděli jste, že takových škol je v celém Česku jen 17?) nebylo v našich silách zveřejnit úplně vše, co se nám objevilo v budnicích či e-mailových schránkách. Rozhodně bychom ale chtěli poděkovat každému jednomu žákovi ZŠ Novoborská za to, že se do předprázdninové výzvy zapojil. Zvláštní poděkování pak patří žákům 9. E, kteří i přes ukrutné horko, které nás sužovalo, místo u zmrzliny v parku zasedli u notebooků a jali se přepisovat a digitalizovat práce v papírové podobě. Děkujeme!

Závěrem úvodního slova nám dovoluť vám všem popřát krásné prázdniny plné nových krásných zážitků, navázaných přátelství nebo třeba přečtených knih. Dávejte na sebe pozor, odpočívejte a v září opět na shledanou na půdě naší školy.

Petr Klouček, Lucie Härtelová a Gabriela Krejčí Vávrová

Do tvoření se zapojili opravdu všichni. I ti nejmenší.
Na následujících stránkách si můžete prohlédnout
jejich povedená a nápaditá díla.

1. A



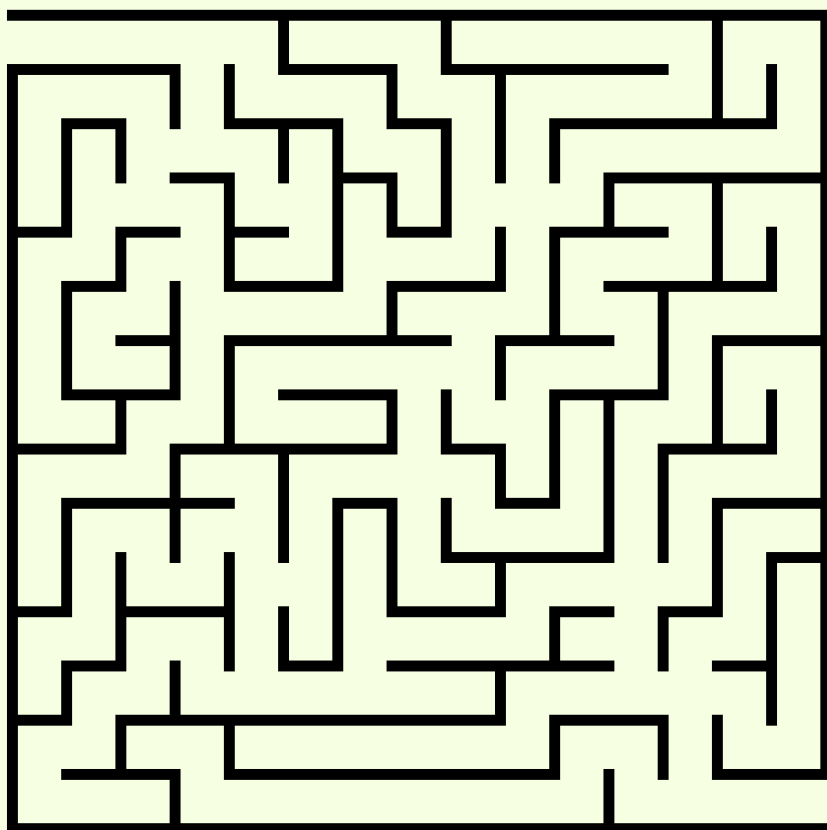
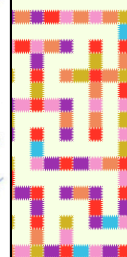
bludiště s hagiagim

3 hráči

1. který namaluje bludiště které má 3 barvy
a 3 levli

1. který namaluje bludiště

3 hráči musí dovést hagiago
bludiště a musí zabít hagiago z
krabici. a musí získat všechny
ryce, musí odlákat všechny
plíšaky a všechny oslabní zabijí
jen hagiago, a ty další
příšeri musí se jim
vkloupat.



LILI VĚTROPLAŠKA

TANYA STEWNEROVA

JE TO HODNĚ TÍVKA.
PŘES TĚHOVALI SE PO 3.
A LILI MĚLA NASTOUPIT DO NOVE
SE SLONY SE NEMLUVÍ SKOLI.



O ŠÍPKOVÉ RŮŽENCE

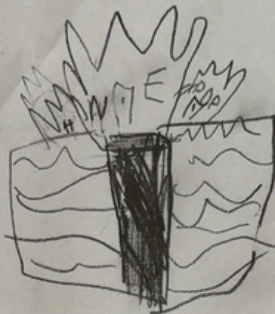
JAK SE PÍCHLA O RŮŽI.
A ZACHRAŇIL JI PRINC. A BYLA
VELKÁ SVĚTBA.



HARRY POTTER

HARRY POTTER KÁMEN

MUDRČŮ!!!



Lili Větropláška

DELFIN V OHROŽENÍ
DOLCE ATERA
MAZVLASTNOSTI
UMI MLUVIT ZE ZVÍŘAT
A JE VELKÁ KAMRÁDKA.



PĚTMINUTOVÉ PŘÍBĚHY KOUZELNÉ PŘÍBĚHY PRO HOLKY



SIMNÍ PŘÍBĚHY



Karel Čapek: Dášeňka čili život štěněte

- Krátké kapitoly, velká písmena a vtipné příběhy o malém štěňátku Dášeňce a jeho dobrodružstvích.
- Děti se s Dášeňkou rychle sžijí.

Miloš Macourek: Mach a Šebestová

- Velká písmena a vtipné příběhy o dvou dětech a kouzelném sluchátku.

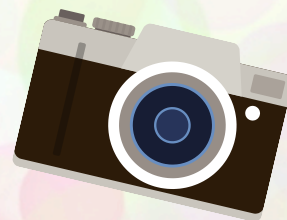
Zkus uhodnout, co to je!

Mám korunu, ale
nejsem král. Mám listy,
ale nejsem kniha.
Co jsem?

Svítím ve dne, hřeji, ale
nejsem oheň.
Co jsem?

strom, slunce,





Letní Fotohra

„Letní fotohra“ je zábavná a kreativní hra, která vás donutí prozkoumat okolí a všimnout si detailů. Je to skvělá aktivita pro rodiny, přátele nebo i větší skupiny a dá se hrát prakticky kdekoli – na zahradě, v parku, v lese nebo i ve městě.

Co budete potřebovat:

- Fotoaparát nebo mobilní telefon s fotoaparátem pro každého hráče/tým.
- Seznam úkolů (níže). Vymýšlí děti.
- Psací potřeby (volitelné, pro poznámky k úkolům).
- Malé ceny pro vítěze (volitelné, ale potěší!).

Jak se hraje:

- Předání úkolů: Každému dejte seznam úkolů. Tyto úkoly jsou věci, které mají vyfotit. Úkoly mohou být obecné, aby se týmy musely zamyslet a být kreativní.
- Časový limit: prázdniny (červenec a srpen)
- Fotohra začíná! Každý se vydá na cestu a snaží se vyfotit co nejvíce úkolů ze seznamu. Důležité je, aby každá fotka splňovala zadání úkolu a byla unikátní.

Hodnocení: Po uplynutí času se žáci sejdou a představí své fotografie.

- Boduje se:
- Splnění úkolu: Za každou úspěšně splněnou fotku se uděluje bod.
- Kreativita a originalita: Můžete přidat bonusové body za obzvláště vtipné, originální nebo krásné fotky.
- Žák s nejvyšším počtem bodů vyhrává!



1. Detaily a makro

- Kapičky rosy na listech
- Vzory na motýlích křídlech
- Zrníčka písku na pláži
- Barvy zmrzliny, bublinky v nápoji
- Strukturu staré zdi nebo dřeva



2. Hra se světlem a stínem

- Zlatou hodinku (brzy ráno po východu slunce a pozdě odpoledne/večer před západem slunce) – světlo je měkké a teplé.
- Modrou hodinku (těsně po západu slunce nebo před východem) – obloha má krásné modré odstíny.
- Siluety – fotte osoby nebo objekty proti jasnému světlu (např. západu slunce), aby vynikly jejich obrysy.
- Stíny – hrajte si s dlouhými stíny, které vytváří polední nebo podvečerní slunce.

3. Pohyb a akce

- Skoky do vody
- Běh na pláži
- Sportovní aktivity (cyklistika, turistika)
- Děti hrající si
- Vlny narážející na břeh (zkuste delší expoziční čas pro efekt "mléčné vody")

4. Jídlo a pití

- Lokální speciality na trhu
- Snídaně v travě
- Grilování s přáteli
- Osvěžující nápoje s ovocem

5. Lidé a emoce

- Upřímné momenty: Fotte, když si vás lidé nevšímají – smích, zamyšlení, objetí.
- Portréty v prostředí: Vyfotte někoho v charakteristickém prostředí (např. babičku na chalupě, kamaráda u moře).
- Skupinové fotky: Nezapomeňte na společné fotky, ale zkuste je trochu ozvláštnit – netradiční pozice, výrazy.

6. Architektura a krajina

- Panoramata: Použijte funkci panorama na telefonu nebo foťáku.
- Zajímavé stavby: Hledejte neobvyklé úhly pohledu.
- Přírodní scenérie: Hory, lesy, jezera, moře – snažte se najít zajímavou kompozici (např. pravidlo třetin).

7. Zkuste něco nového

- Fotky pod vodou: Pokud máte vodotěsný foťák nebo obal na telefon.
- Časosběr (timelapse): Zkuste zachytit západ slunce nebo pohyb mraků.
- Autoportréty: Hrajte si se zrcadly nebo samospouští.

ČTENÍ NA PRÁZDNINY

Prvňáčci z 1. C si vybírali prázdninové čtení: Vyhrála Dášenska a Mach a Šebestová!

Poslední týden školního roku byl pro naše prvňáčky z 1. C plný očekávání, a to nejen kvůli blížícím se prázdninám! Děti si totiž měly možnost vybrat knihy na prázdninové čtení.

A jaké příběhy budou prvňáčky provázet v létě? Největší zájem projevily o dvě klasiky české literatury: roztomilou fenku Dášenku aneb Život štěněte od Karla Čapka a veselé příhody s kouzelným sluchátkem – Macha a Šebestovou od Miloše Macourka.

Přejeme všem prvňáčkům krásné prázdniny plné slunce a dobrodružství s těmi nejlepšimi knižními kamarády!





Venkovní hry pro děti vhodné pro 2. třídy

Sochy (pohybová hra)

Popis hry:

- Jedno dítě je sochař, ostatní se pohybují jako živé sochy.

Pomůcky:

- Bez pomůcek.

Průběh hry:

- Sochař se otočí zády, ostatní se pohybují. Když se otočí, všichni musí ztuhnout. Kdo se pohne, vypadává.

Šepotaná pošta v pohybu (slovní hra)

Popis hry:

- Klasická tichá pošta, ale s běháním.

Pomůcky:

- Bez pomůcek.

Průběh hry:

- První dítě si vyslechne větu, doběhne za druhým a zašeptá ji dál. Pokračuje se, až poslední dítě řekne větu nahlas.

Abecední řetězec (slovní hra)

Popis hry:

- Děti říkají slova na další písmeno abecedy.

Pomůcky:

- Bez pomůcek.

Průběh hry:

- Děti stojí v kruhu a postupně říkají slova podle abecedy. Kdo neví, vypadává nebo může dostat nápovědu.



Pohádka o kouzelném stromě

V jedné vesnici žil chlapec Vašek a holčička Anička.

Rádi chodili do lesa s tatínkem na houby. Když s houbařením začali byli ještě malí, báli se aby se rodičům neztratili z dohledu. Ale teď už jsou větší a odvážili se v lese i kousek dál. Vždycky se pak svolávali pískáním. Jednoho dne šli do lesa hledat houby. Zabrali se do hledání a šli jinam než tatínek. Najednou něco zaslechli. Vašek říká Aničce, jestli taky slyší tu hudbu. Hledali odkud to jde. Došli k velikému stromu odkud vycházela ta krásná hudba. Oba se dívali na strom a uviděli, že strom má obličej a ve větvích drží housle a krásně na ně hraje. Strom se na ně podíval a ptá se:

„Co tady hledáte? Nebo jste se v lese ztratili?“

„Vlastně bychom potřebovali pomoci,“ řekli Vašek s Aničkou.

„A s čím?“ zeptal se strom.

„Potřebovali bychom pomoci dostat se přes les domů,“ řekli.

„To je jistota, jenom je tu malý háček,“ řekl strom.

„A jaký?“ zeptali se zvědavě.

„V tomto lese žijí draci, takže vás budu muset dostat přes draky. Ale to nebude jen tak. Nejdřív mi musíte slíbit, že lidé už nebudou kácet stromy,“ odpověděl strom.

„Dobře, lidé už nebudou kácet stromy,“ slíbili Vašek s Aničkou.

A tak lidé už nekáceli stromy a strom byl s lidmi kamarád. A od té doby lidé chodili ke stromu a obdivovali jeho zpěv. Zazvonil zvonec a pohádka je konec.

Autorka Eva



Pohádka s otevřeným koncem

Kouzelná borůvka

V jednom lese, kde zpívali ptáci a stromy šeptaly své příběhy, žila holčička jménem Anička. Každý den chodila do lesa sbírat borůvky, které rostly na mýtině pod starým dubem. Jednoho dne ale našla něco zvláštního – uprostřed borůvkového keříku rostla jedna borůvka, která svítila modrým světlem.

Anička se rozhlédla kolem sebe. Les byl tichý. Natáhla ruku a borůvku opatrně utrhl. V tu chvíli se ozval zvláštní šepot.

„Kdo ochutná kouzelnou borůvku, získá dar... ale jen na chvíli.“

Anička váhala. Co když je to jen hra její fantazie? Ale co když ne?

Nakonec se rozhodla borůvku sníst. Jakmile ji rozkousla, pocítila, jak se jí celé tělo rozzářilo teplem. A najednou... rozuměla řeči zvířat! Veverka na stromě jí zamávala a zavolala: „Děkujeme ti, že jsi nás zachránila!“

„Zachránila?“ divila se Anička. „Před čím?“

„No přece před...“ začala říkat veverka, ale v tu chvíli se ozvalo zašustění v křoví. Stromy se zachvěly a ze stínu vystoupila postava v plášti...

Otázky k pohádce

1. Kdo byla tajemná postava v plášti?
2. Co chtěla veverka říct?
3. Jak Anička využije dar rozumět zvířatům?
4. Co se stane, až účinek borůvky pomine?
5. Vymysli a napiš konec této pohádky.
6. Nakresli si obrázek k pohádce.



Náměty na prázdninové čtení pro druhé třídy

- Nikolaj Nosov: Neználek ve Slunečním městě, třída 2. B ji celou přečetla
- Nikolaj Nosov: Neznámkovy příhody, třída 2. B ji celou přečetla
- Jiří Žáček: Krysáci, ve třídě jsme prezentovali a čtou ji 4 děti
- J. K. Rowlingová: Harry Potter a kámen mudrců, čteme společně ve třídě a 7 dětí přečetlo
- J. K. Rowlingová: Harry Potter a tajemná komnata. Přečetlo 5 dětí z 2.B

* školní záhada © Včera

* Pan kopřivka je náš učitel. A je někdy až moc přísný. ~~Včera~~ Můj spolužák ~~že~~ Alois dostal 5 s matikou. A měl fakt velký kněv. Prostě vyšel na chodbu a křičel. Pošom dneska nám pan kopřivka dal dalšího žáka jmenuje Rainaldo a pochází ze země surinam a ~~se~~ ze země surinam ^{se} mluví nizozemsky našlesí * umím nizozemsky.

3x17=51
chyba
7x5=35
chyba
[5]

LÈTO U MOŘE 2.C

HNED PO VISVĚČENÍ VYJELA RODINA RŮŽIČKOVÍ NAVILET K MOŘI DO CHORVASKA.

HNED CO PŘIJELI NA UBYTOVÁNÍ DĚTI ANETKA A VILÉM VYJEKLÍ RADOSTÍ.

S JEJICH NOVÝMI SPOLU BÍPLÍČKAMI SE HNED SKAMARADILI.

JMENUJSE ELISKA A MARIJE.



Námět na prázdninové čtení

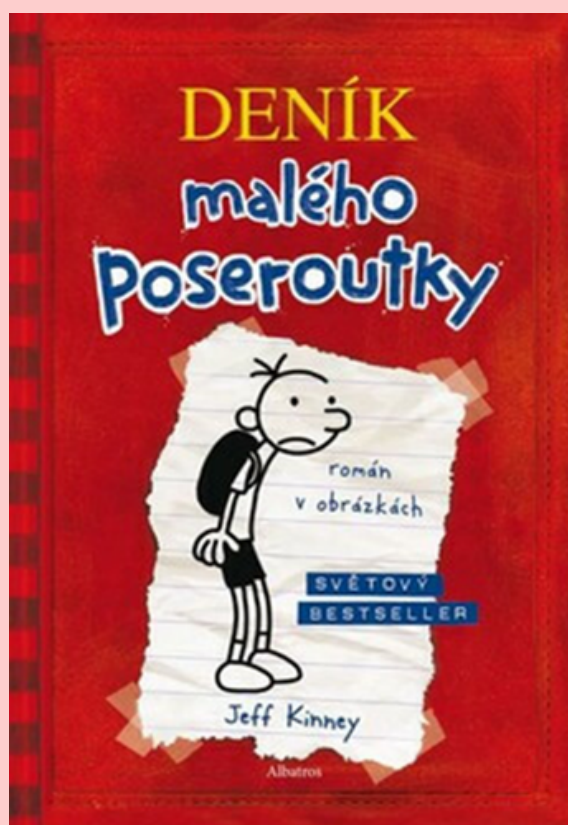
2. D

Název knihy: Deník malého poseroutky

Autor: Jeff Kinney

Stručný popis:

Když je vám tak jedenáct, může to být fakt opruz. A nikdo to neví líp než Greg Heffley, protože se najednou ocitl na škole, kde malí poseroutkové, jako je on, naráží každý den na chodbách do kluků, kteří jsou větší, silnější a holit by se mohli dvakrát denně. Deník malého poseroutky není jen tak obyčejný deníček. Greg tenhle sešit dostal od mámy. A to přesto, že deníky jsou přece jenom pro holky! Takže si nemyslete, že to bude nějaké milý deníčku tohle a milý deníčku támhleto.



Název knihy: Babička drsňačka

Autor: David Walliams

Stručný obsah:

Ben je k smrti otrávený, zase má strávit víkend u babičky: „Vždyť je s ní děsná nuda! Se všema starýma je nuda. Telka jí nefunguje, pořád chce jenom hrát scrabble a smrdí kapustou!“ Pěkně tvrdý odsudek z úst nezletilce, jenže to ještě Ben netuší dvě věci: 1) Jeho babička kdysi byla proslulou lupičkou šperků. 2) Celý život kula plán, jak ukradnout korunovační klenoty, a teď potřebuje Benovu pomoc!



Název knihy: Našlo se koťátko!

Autor: Sue Mongredien

Stručný obsah:

Jednoho deštivého dne se v ordinaci Lilyiny maminky objevila tři maličká koťátka. Jejich kočičí máma se o ně nedokázala postarat, a tak o ně nyní musí pečovat Lilyina maminka zvěrolékařka a samozřejmě také malá Lily. Koťátka je potřeba pravidelně krmit, držet v teple a nahradit jim péči skutečné kočičí maminky. Kočičí kluci se mají čile k světu, ale o nejmenší koťátko - holčičku, má maminka s Lily opravdový strach. Podaří se jim slabé kotě zachránit a najdou kočičím sourozencům nový domov? Příběh byl inspirován skutečnou událostí, která je popsána v závěru knihy.

Malí milovníci koček tu také najdou rady a tipy, jak správně o kočičky pečovat.



ZEMĚ LÁVA

O čem hra je

Představ si, že celá země je pokrytá lávou! Hráči se nesmí dotknout země a musí se pohybovat jen po „bezpečných“ místech, jinak „shoří“ a vypadávají ze hry. Cílem je udržet se co nejdéle mimo „lávu“.

Počet hráčů

- Ideálně 3 a více

Co je potřeba

- Prostor – tělocvična, třída (s posunutými lavicemi), venkovní hřiště nebo zahrada.
- „Bezpečné ostrůvky“: Například polštářky, švihadla, molitanové podložky, papírové desky, kartony, obruče, kusy látky, žíněnky, apod.

Jak se hraje

1. Rozlož bezpečné ostrovy po místnosti nebo vyznač na zemi (např. kroužky).
2. Děti začnou stát na bezpečných místech.
3. Učitel nebo jeden hráč zvolá: „ZEMĚ JE LÁVA!“
4. Všichni musí co nejrychleji najít jiný „ostrov“, aniž by se dotkli podlahy.
5. Kdo šlápne na zem, je venku ze hry nebo musí splnit nějaký úkol (např. dřep).
6. Můžeš postupně ubírat ostrovy, aby byla hra těžší.
7. Hraje se, dokud nezůstane poslední hráč.

Pravidla

- Země = láva = nesmíš se jí dotknout.
- Kdo se dotkne země, vypadává nebo plní úkol.
- Skákat smíš jen na bezpečná místa.
- Nesmíš strkat do ostatních.
- Poslední hráč na ostrově vyhrává.



Další úrovně

- Přidání časového limitu: do 5 vteřin musí být všichni na novém ostrově.
- Hrát na body – kdo se udrží nejdéle, získá bod.
- Zařadit kooperaci – děti si pomáhají dostat se z bodu A do bodu B.

Záhadný prázdninový příběh

Bylo krásné letní ráno a sourozenci Anetka a Vojta se probudili na chatě u rybníka, kde trávili prázdniny s babičkou a dědou. Slunce svítilo, ptáci zpívali a tráva byla ještě mokrá od rosy.

Po snídani se vydali k rybníku s podběrákem a krabičkou na ulovené poklady. Když přišli na své oblíbené místo, Anetka najednou zvolala:

„Vojto! Podívej! Tady ve vodě něco svítí!“

Opravdu – mezi kameny pod hladinou se něco slabě třpytilo. Vojta opatrně sáhl pod vodu a vytáhl malou kovovou krabičku. Byla studená a pokrytá mechem. Na víčku byl vyrytý podivný znak – vypadalo to jako hvězda s očima!

Děti si vyměnily překvapený pohled.

„Myslíš, že ji máme otevřít?“ zeptala se Anetka tiše.

...

Ve skupině příběh domyslete. Skupinka s nejlepším příběhem získá odměnu.

Otázky, které by vám mohly při tvoření příběhu pomoci:

- Co se stalo, když krabičku otevřeli?
- Byla v ní nějaká zpráva, předmět nebo kouzelný předmět?
- Objevil se někdo záhadný – třeba vodník, duch nebo cizinec?
- Měly děti nějaký úkol, který musely splnit?
- Skončilo všechno dobře?

~~~~~

~~~~~

~~~~~

~~~~~

~~~~~

~~~~~

~~~~~

## Záhadný prázdninový příběh

Bylo krásné letní ráno a sourozenci Anetka a Vojta se probudili na chatě u rybníka, kde trávili prázdniny s babičkou a dědou.

Slunce svítilo, ptáci zpívali a tráva byla ještě mokrá od rosy.

Po snídani se vydali k rybníku s podběrákem a krabičkou na ulovené poklady. Když přišli na své oblíbené místo, Anetka najednou zvolala:

„Vojto! Podívej! Tady ve vodě něco svítí!“

Opravdu – mezi kameny pod hladinou se něco slabě třpytilo. Vojta opatrně sáhl pod vodu a vytáhl malou kovovou krabičku. Byla studená a pokrytá mechem. Na víčku byl vyrytý podivný znak – vypadalo to jako hvězda s očima!

Děti si vyměnily překvapený pohled.

„Myslíš, že ji máme otevřít?“ zeptala se Anetka tiše.

...

Vojta chvíli váhal, ale pak přikývl.

„Jo, otevřeme to. Třeba je to poklad!“ řekl napjatě.

Anetka pomalu nadzvedla víčko. A v tu chvíli jim oči zasvítily – krabička byla plná zlata, třpytivých perel a úplně uprostřed ležela maličká zlatá rybička. Ale nebyla obyčejná – měla modré oči jako drahokamy a najednou... zamrkala!

„Ahoj, děti,“ promluvila tichým hlasem. „Jmenuji se Zlatěnka. Byla jsem v té krabičce uvězněná moc dlouho. Teď, když jste mě otevřeli, jsem volná a můžu zase plnit své poslání – chránit všechny rybičky na světě.“

Děti na ni koukaly s otevřenou pusou.

„Ty umíš mluvit?“ vydechl Vojta.

„A ty jsi opravdu kouzelná?“ špitla Anetka.

Zlatá rybička se usmála. „Ano. A díky vám můžu znovu plavat ve všech mořích, řekách i rybnících. Budu chránit malé i velké ryby, aby jim nikdo neublížoval.“

Pak se rybička jemně dotkla Anetčina prstu a vyskočila zpátky do vody. Ještě jednou se otočila, zamávala ploutvičkou – a zmizela.

Děti běžely celou cestu zpátky na chatu a vše hned vyprávěly babičce a dědečkovi.

Ti poslouchali s úžasem.

„To je teda příběh!“ smál se děda. „Vy dva máte opravdové dobrodružství!“

„A hlavně jste udělali dobrý skutek,“ řekla babička a pohladila je po vlasech.

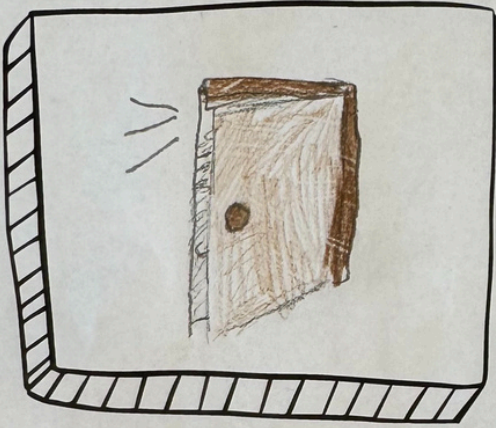
Ten den si Anetka a Vojta připadali jako hrdinové. A když šli večer spát, byli šťastní, že pomohli někomu kouzelnému – a že pod hladinou rybníka teď plave Zlatěnka, která chrání všechny rybky na světě.







① O jednom úplňku sněželo a byla zima takže jsem



si šel pro deku do sklepa, když jsem vešel tak se za mnou zabouchly dveře. Přesl mi mráz po zádech když jsem uslyšel kroky které

se přibližovaly.



② Začali se otevírat dveře a tak jsem se přikrýl. Nakoukl jsem a viděl jsem něco velkého a zeleného. Sedoval jsem to, byl tam hlukový, sněh napadal jsem do něj a když jsem se propadl spadl jsem do jeskyně. Tam jsem viděl to velké a zelené monstrum.



③ Tlačil jsem se najít v té jeskyni světlo. Našel jsem jem baterku která byla na pil. mohl jsem to vidět.



jsem do něj a když jsem  
se propadl spadl jsem do jeskyně.  
Tam jsem viděl to velké a  
zelené monstrum.

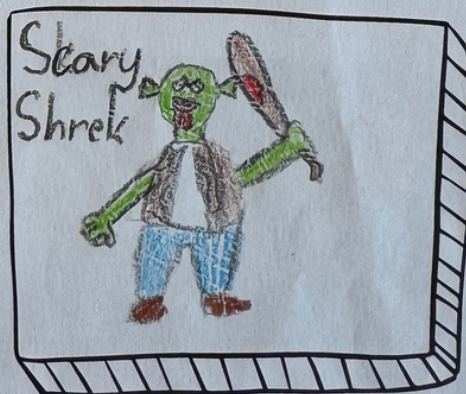


★ (3) Uvařil jsem se najíst v té jeskyni přešlo. Našel jsem  
jsem baberku která byla na pil vybitá, takže jsem se



uvařil ředkvič světle. Šel jsem hledat  
nějaký jídlo, vodu ale jsem přešel  
aspoň pár dní. Našel jsem tam  
nakonec jen vodu která nebyla  
čistá.

★ (4) A napil jsem se vody ale dál si už nepamatuji. Viděl jsem  
bílo a měnily se barvy, asi to byli halucinace. Pošel co  
jsem se spatoval zjistil jsem že  
jsem v divné místnosti, zjistil že  
okolo mě se nacházelo 20 obětí.  
Pak jsem ucítil silnou ránu,  
když jsem umíral uviděl jsem  
že to byl scary Shrek.





Třída 3. A doporučuje ke čtení knihu **Tajemství Modré jeskyně**

- Napínavý prázdninový detektivní příběh o skupince kamarádů, kteří na letním táboře objeví záhadný vchod do jeskyně. Každý večer si čtou nový úryvek a domýšlejí, co bude dál.
- Děti také vymyslely vlastní příběh na pokračování – „Třídní letní příběh“
- Každý den jeden žák dopisuje další část

## Prázdninová hra

### Letní výzva 10x10

- Každý žák dostane hrací kartu s 10 letními výzvami
- např. „Pomohl jsem někomu“, „Byl jsem offline celý den“, „Přečetl jsem knihu venku“, „Naučil jsem se nové jídlo“, „Udělal jsem něco pro své zdraví“ atd.
- Cílem je během prázdnin splnit co nejvíce výzev.
- Pravidla
  - Hraje se individuálně.
  - Každý splněný úkol se odškrtně a může být doložen fotkou, podpisem rodiče nebo krátkým zápisem.
  - Na začátku září žáci odevzdají své karty a proběhne vyhodnocení nejzajímavějších výkonů.

Také jsme se zapojili do literární soutěže **Kniha mého srdce**, kde jsme prezentovali své nejoblíbenější knížky, které nám na dlouhou dobu utkvěly v paměti.



## Zmrzlinář

3. C

- **Výběr zmrzlináře:** Jeden hráč je zmrzlinář, ostatní jsou zákazníci.
- **Zmrzlinový stánek:** Zmrzlinář rozloží před sebe 5 kartiček s různými druhy (např. jahoda, vanilka, čokoláda).
- **Zapamatování:** Zákazníci mají 10–15 vteřin na to, aby si příchutě zapamatovali. Potom se otočí zády.
- **Změna:** Zmrzlinář jednu věc změní – vymění pořadí příchutí, schová jednu příchut', nebo ji vymění.
- **Hádání:** Hráči se otočí zpět a snaží se zjistit, co se změnilo. Kdo uhádne jako první, získává bod.
- **Střídání rolí:** Po každém kole se zmrzlinář mění. Každý si může zkusit být zmrzlinářem.
- **Konec hry:** Hraje se např. na 5 kol. Kdo má nejvíc bodů, vyhrává.
- **Počet hráčů:** 3 a více
- **Vhodné místo:** venku, ve stanu, ve škole nebo doma
- **Pomůcky:** kartičky s obrázky, papír a tužka na zapisování skóre







# ČTENÍ NA PRAŽDNINÁCH



3. D



3. D

DOPORUČUJE



Název knihy: Jak přežít, když máš všechno štvít

Episovatel: Elisabeth Udrich, Marjorie Lisovskis

Každý se někdy naštví. Někteří lidé voládají svůj vztek  
lépe než jiní. Knička dítěti ukáže, jak voládat přirozeně  
všichni a jak si poradit s tím, že se mu něco nelíbí.



Název: Deník malého poserousky

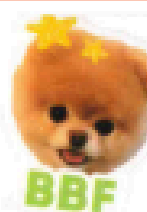
Episovatel: Jeff Kinney

Kniha je o klukovi jménem Greg.  
Greg píše o škole a jiných dobrodružstvích.  
a o kamarádech a přátelích a svátcích.



woof  
woof

# GUMP PES, KTERÝ NAUČIL LIDI ŽÍT.



Spisovatel/ka: Filip Růžek

Ilustrovala: Monika Gray

Hlavní postavy: Gump, Běda.

Čej

Kniška je o psu, který hledá svoje štěstí.

Také má fidi několik lidské štěstí a umět žít.

Gump byl současně pes do té doby než našel své štěstí.

hodnocení:

Protože to byl  
dojemný příběh o  
šťastném konci



Název knihy: Malá balerka

Spisovatel: Darcy Bussell

Čej

Malá balerka je knižní série.

Která nás zavede do světa balerky a

přiblíží k malé balerce Ele.





# LETNÍ SBĚRATELSKÁ VÝZVA

## Cíl hry

- Děti a rodiče sbírají kartičky s letními motivy. Každý, kdo daný motiv uvidí naživo (ve skutečnosti, ne na obrázku nebo v mobilu), získá odpovídající kartičku.
- Vyhrává ten, kdo nasbírá nejvíce různých kartiček.
- Hra obsahuje 24 karet

## Pravidla hry

1. Každá osoba dostane pytlík nebo krabičku na sběratelské kartičky.
2. Když někdo uvidí daný motiv ve skutečnosti, dostane kartičku s příslušným obrázkem.
3. Každý motiv lze získat jen jednou.
4. Hru lze hrát během celého dne, výletu nebo klidně celý týden.
5. Hru si každý může libovolně doplňovat o vlastní obrázky.

## Varianty

- Týmová verze:
  - Děti hrají ve dvojicích nebo v týmech. Je nutná vzájemná spolupráce.
- Bodová verze:
  - Některé kartičky jsou běžnější (1 bod), jiné vzácné (3 body).

## Co budeš potřebovat

- Kartičky s letními obrázky
- Dobrou náladu

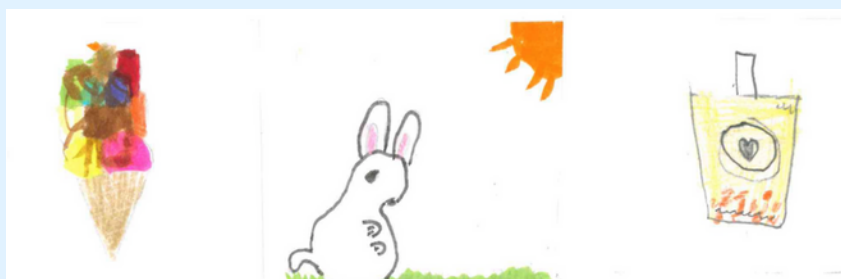
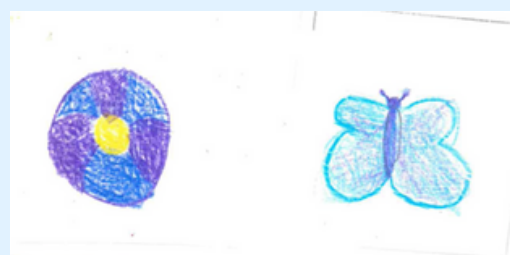
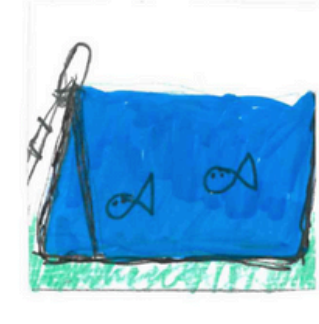
## Hra končí, když:

- Jsou všechny kartičky rozdané
- Uběhne stanovený čas
- Všichni splní daný počet úkolů



## Seznam kartiček:

1. Míč
2. Hříbek
3. Bubble tea
4. Králík
5. Zmrzlina s polevou
6. Stan
7. Modrásek
8. Motýl fialový
9. Louka
10. Tulipán
11. Sakura
12. Letní foto
13. Hrad
14. Pláž
15. Moře
16. Palmy
17. Bouřka
18. Pyramidy
19. Zmrzlina
20. Slunce
21. Rybičky
22. Lodička
23. Včelka
24. Tučňák

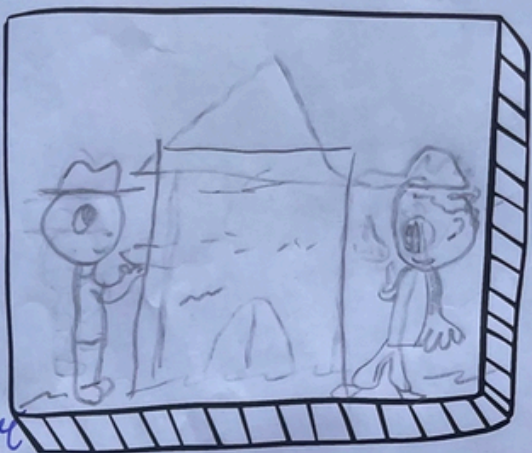




Desiva! noc



Tento příběh začíná tím, že dva kluci byli  
líce v lese a prozkoumali okolí.  
Kousek od jejich domu našli  
opuštěnou budovu a chvěli  
si prozkoumat. Vzali si věci a  
šli do té budovy. V té budově  
slyšeli děsivé zvuky a šli dál.



Našli sem bruhlu a bil v mi lobuho a rikal ja sem lobuho on je. Lobuho začel bradati. Rozbijel



věci jako například nálejšek  
křachy, zdi a rychle mořné  
reči. Kluci na něj začali  
koukat.



★ Pak začali sdrhvat. Lafubu ulekli ale dostávali se víc a víc. Pak se šli podívat k oknu. Potom se podívali z okna. Přijela divné auto z kterého vystoupila divná postava. Otevřela dveře a šla. Kluci slyšeli řvání a škrábání. Kluci sešli dolů. Láchný pán to nebyl, bylo to temné monstrum kterému nebylo vidět do obličeje. A pak...



★ A pak se objevil strašidelní obličej. Kluci se lehli a běželi ven a viděli Lafubu ale vypadal jako ta osoba v autě. Kluci sdrhali, ještě víc než předešle. Lafuba se otočil a běžel za nimi...

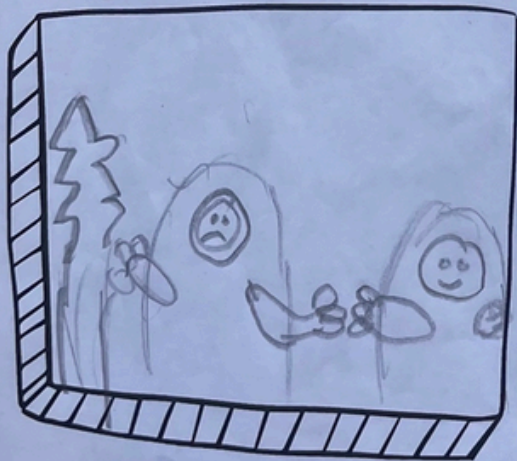




★ Lašufu dokmal hľadá a kluci ho skopli  
a ušli do lesa. Až po seste potkali bracha Lašufu  
a ten bol hodnej a ten  
chcel pomoc jim ušic  
od Lašufu.



★ Hodnej Lašufu jim pomohol ušic z lesa. Pak u-  
slyšeli divné zvuky a šli za nimi. Hodnej Lašufu šel pred  
nimi kedyby potkali slého Lašufu.



Pak potkali slého Lašufu a hodnej  
Lašufu se pred kluky postavil a šel s  
ním bojovať. Hodnej Lašufu víhrál.  
Kluci pak zohrali domi a už nikdy

nešli sami do lesa.

## Abecední hra

**Návod:** Hráč si náhodně vybere písmeno z abecedy a vymyslí slovo, které na toto písmeno začíná. Písmena ze slova vyhledejte v abecedě a určete jejich pořadí. Čísla pořadí písmen napište pod slovo a sečtěte je. Kdo má víc, vyhrává.

**Pomůcky:** papír a tužka

**Pravidla:** Nepodvádíme, neničíme hru, minimálně jsou potřeba 2 hráči.

## Běhačka za čísla

**Návod:** Hráči se rozdělí do týmů. Každému týmu se přiřadí barva. Tým svou přiřazenou barvou napíše na papírky čísla od 1 do 10. Papírky s čísly se rozprostřou po místnosti číslem dolů. Z každého týmu vyběhne jeden a otáčí papírky dle svého výběru. Hráči hledají čísla své barvy. Hledají tak dlouho, dokud nenajdou číslo jedna. Pokud najdou číslo vyšší, otáčí papír zpátky číslem dolů. Jakmile hráč najde potřebné číslo, běží s ním zpět k týmu. Takto postupují od jedné do deseti. Tým, který první posbírá všechna čísla své barvy, vyhrává.

**Pomůcky:** papír, nůžky, pastelky

**Pravidla:** nepodvádíme, hrajeme fér





Prázdninová hra

! venkovní hra!

Šerýf

Když jsou tři hráči, tak se domluví kdo je šerýf (policajt). Dva zbylí hráči jdou od míče (míč umístíte kamkoli na domluvené hrací ploše). Šerýf jde co nejdál, aby neviděl dva spoluhráče.

Spoluhráči si mezitím dělají něco svého a dávají pozor. Šerýf se připraví na vyběhnutí.

Šerýf může vyběhnout kdy chce. Jakmile

šerýf vyběhne, tak se snaží chytit spoluhráče. Spoluhráči mezitím běží k míči a snaží se ho dotknout. Pokud ho někdo dotkne a šerýf je chytl, tak tomu koho chytl se stává novým šerýfem. Takle se to hraje přes do kola. Pokud se spoluhráči dotknou míče, než je šerýf chytl, tak si spoluhráči dělají co chtějí, a šerýf se připravuje na vyběhnutí.

$$3-5=1 \text{ míč}$$

$$6-9=2 \text{ míče}$$

$$10-15=3 \text{ míče}$$

$$16-\text{více} = 4 \text{ a více míčů}$$



Viktorie  
Balíková

Nella  
Ševců



Timu  
Gloriia  
Visola

# Prasdušninova hra

Hra: "Kráľ nechce vidieť,"

pomůcky: papírová koruna.

hráči: od 5 do 10 hráčů.

Postup: Jeden z lidí je  
kráľ klíčový musí stát u  
prostřed



Kráľ musí mít

mít zavěšené oči a mít na hlavě papí. korunu.

Každé kolo říká "Kráľ nechce vidět.... barva,"  
(např.) žlutou, takže ten kdo má žlutou na sobě  
ten vypadává, a ostatní hráči jdou na druhou  
stranu. Zjistí se to kolem

nebo nemá Speciální hráč



Vyhlašuje se někdo musí být  
poslední, a tím hra končí.



Finish!

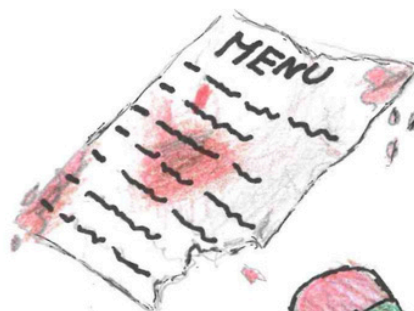




# PXDEŽŘEIA



## Restaurace



V jedné restauraci se objevil vrah.

Vrah vraždil a restaurace ji stále sloužila.

Lidé tam bylo zavražděných víc a víc.

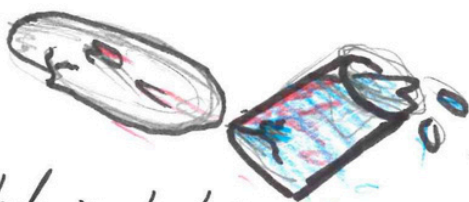
A proto se jí říkalo poděvací restaurace!

Role:

Vrah }  
Kuchař } Pomocník

Severníka hledá kdo je kuchař

Policijka hledá kdo je vrah } pomocníci  
náštevníci

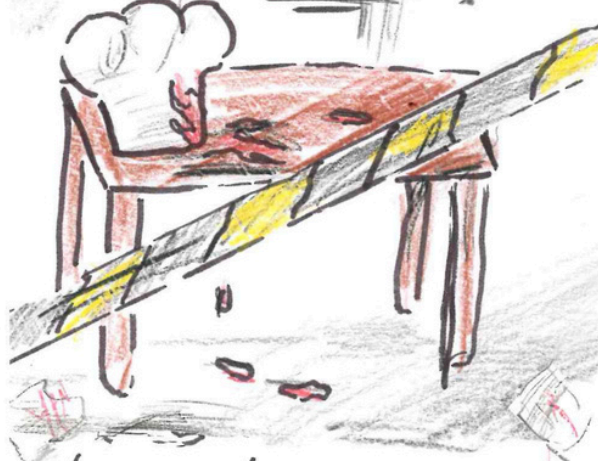


Pomůcky:

-více } do čísla v restauraci  
-šit } aby to šlo přehořet  
-postavit dřevku

Je to pro děti 8+  
hra je pro 7 a více hráčů

## Zločin



Postup: Vypravěč říká: poděvací restaurace usmí. Vybera se vrah vrah byl vybořen. To sami řekne s kuchařem, severníkem a policijkou.

Potom řekne probouzí se vrah a kuchař a vybírají si svou roli. Oblit bylo vybořeno a probouzí se severníka a policijka. A vybírají kdo je kuchař a vrah.

Poděvací restaurace se probouzí he...  
když severníka a policijka uvidí kdo je vrah a kuchař tak se to řekne a vrah a kuchař utíkají přes přehradu a severníka, a vrah je loni když ji chytí vybořili náštevníci když naopak tak vybořil vrah a kuchař.

ilustrace: Anička a Ellenka

spisovatel: Kája

# Deník malého Knihá mého srdce poseřoutky

Proč mě ta  
knížka zaujala?  
Mě ta knížka

zaujala protože  
je tam docela  
hodně dílů, a  
dá se to lehce  
číst. Je to prostě  
zábava ♥.



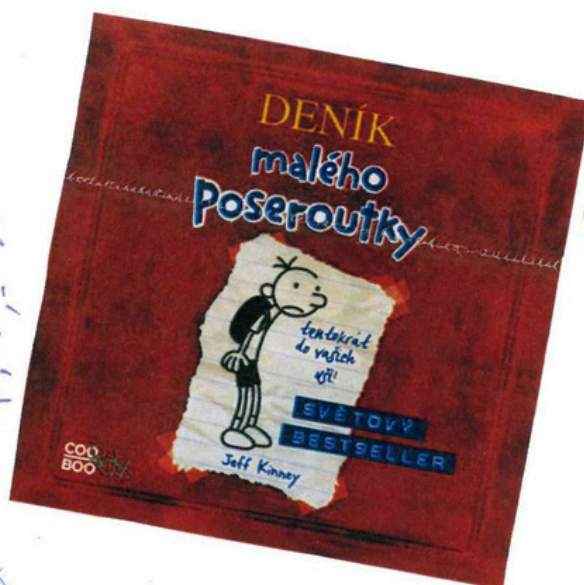
Mladší brácha  
Mohby

ILLUSTRATOR  
Jeff Kinney



Starší brácha

Rodrick



Hlavní postava  
Greg Heffley

AUTOR  
Jeff Kinney



Greg

Tatka



Greg

Děj:

Deník malého  
poseřoutky to jsou  
vlastně jenom zápisky  
Greg Heffleyho. Píše  
tam hodně různých  
shanouných historek.  
Greg je kluk kterýmu  
se nikdy nedánilo.

Diana Glashková



# Zákon Smečky

Díl: 1. Rozdělení Smečka

Epizoda: Soumrak

Děj:

Mladá fenka Bowre hodně usiluje o to, aby se stala vůdkyní při lovu. Nakonec se jí to podařilo. Dlouho bylo všechno ve smečce, tak jak má být. Jednou se to ale změlo a psi se začali hádat o místo ve smečce. Kromě toho, že měli nepokoje mezi sebou, měli i nepřátele v podobě lišek. Jednoho večera šla Bowre sáňat smečky na lov. Ale musela lov odvolat, protože zbytek smečky hlasitě vyř.

Když se k nim vraceli, tak byli všichni v šoku.

Před nimi leželo mrtvé tělo.

Bowre přistoupila blíž a poznala, že to tělo patří jejímu kamarádovi a členu smečky Ševelovi.

Bowre si všimla, že ten kdo zabil Ševela, nebyla liška, ale někdo ze smečky.

(Konec)

Autor knihy: Erin Hunterová  
Ilustrátor knihy: Frank Riccio



↑  
vyjící pes

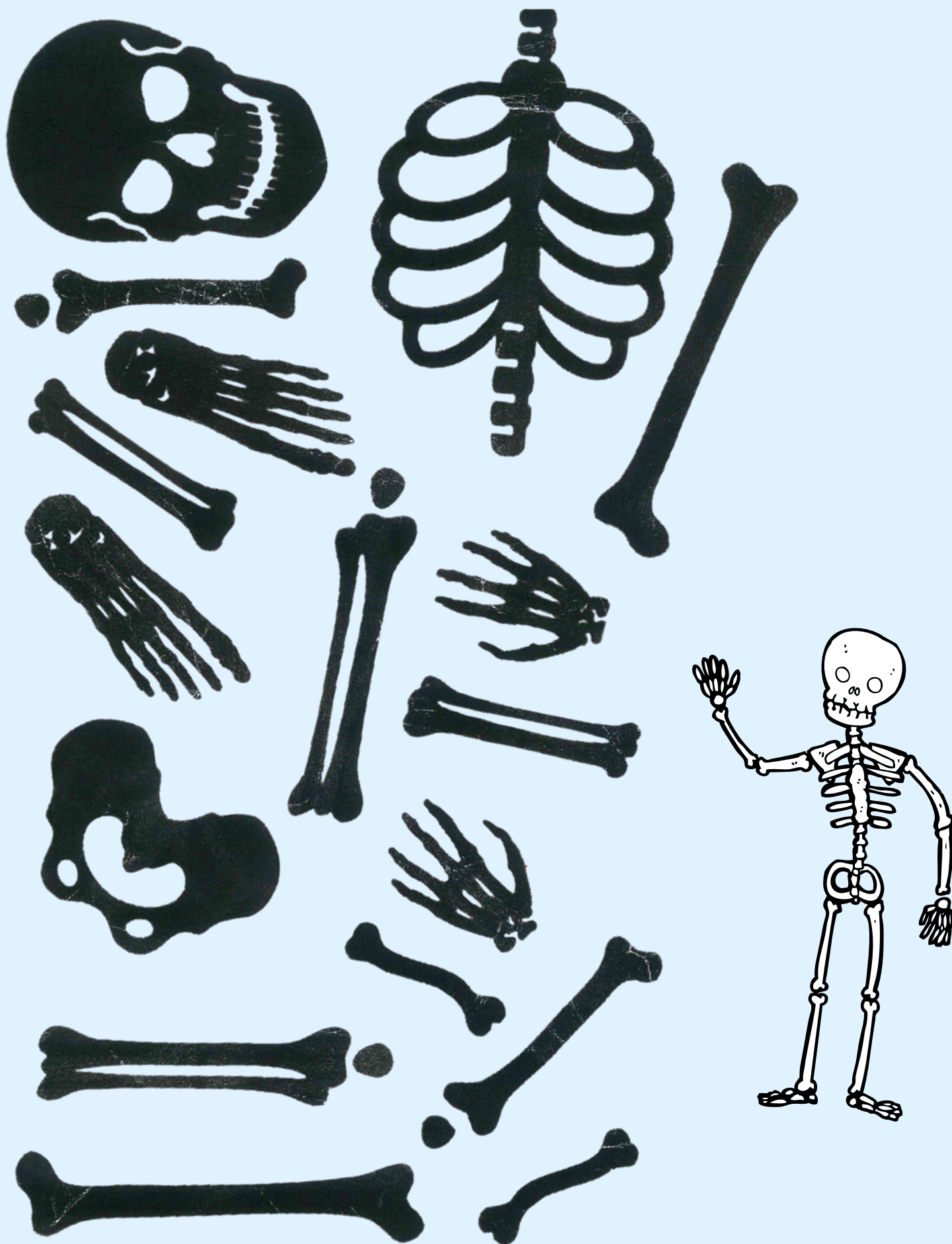


↑  
liška: nepřítel smečky

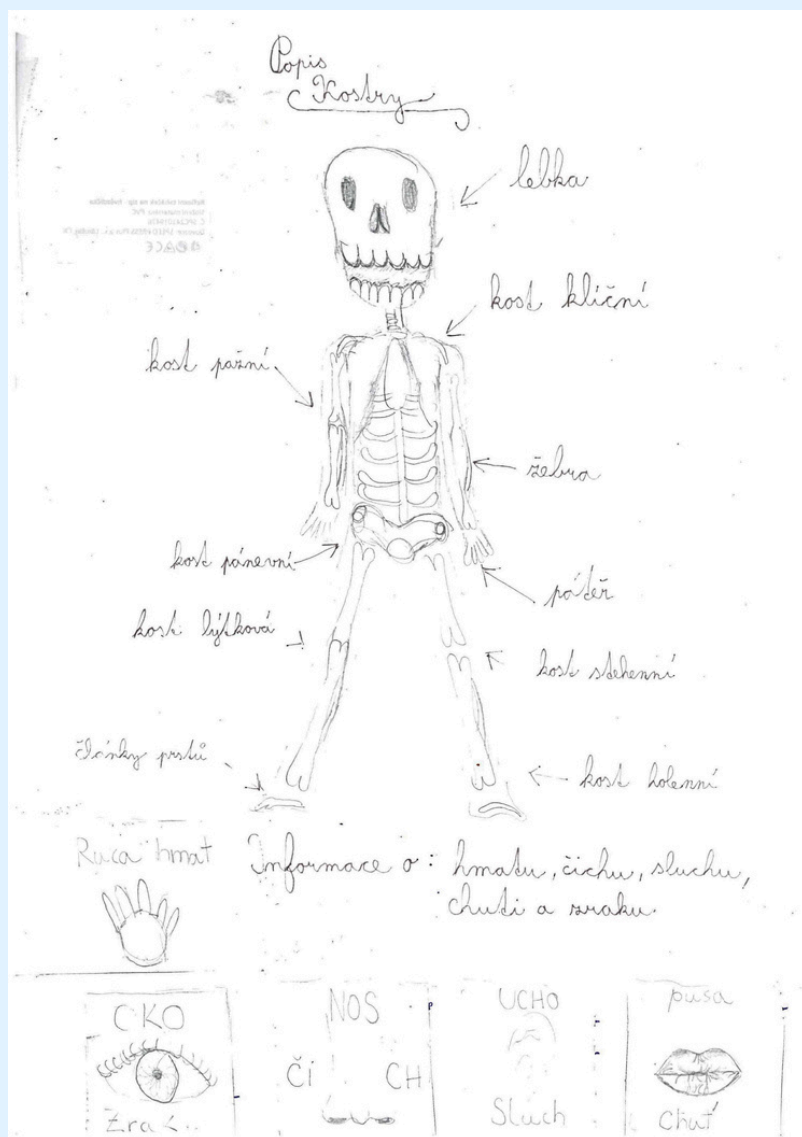


↑  
mrtvý Ševel

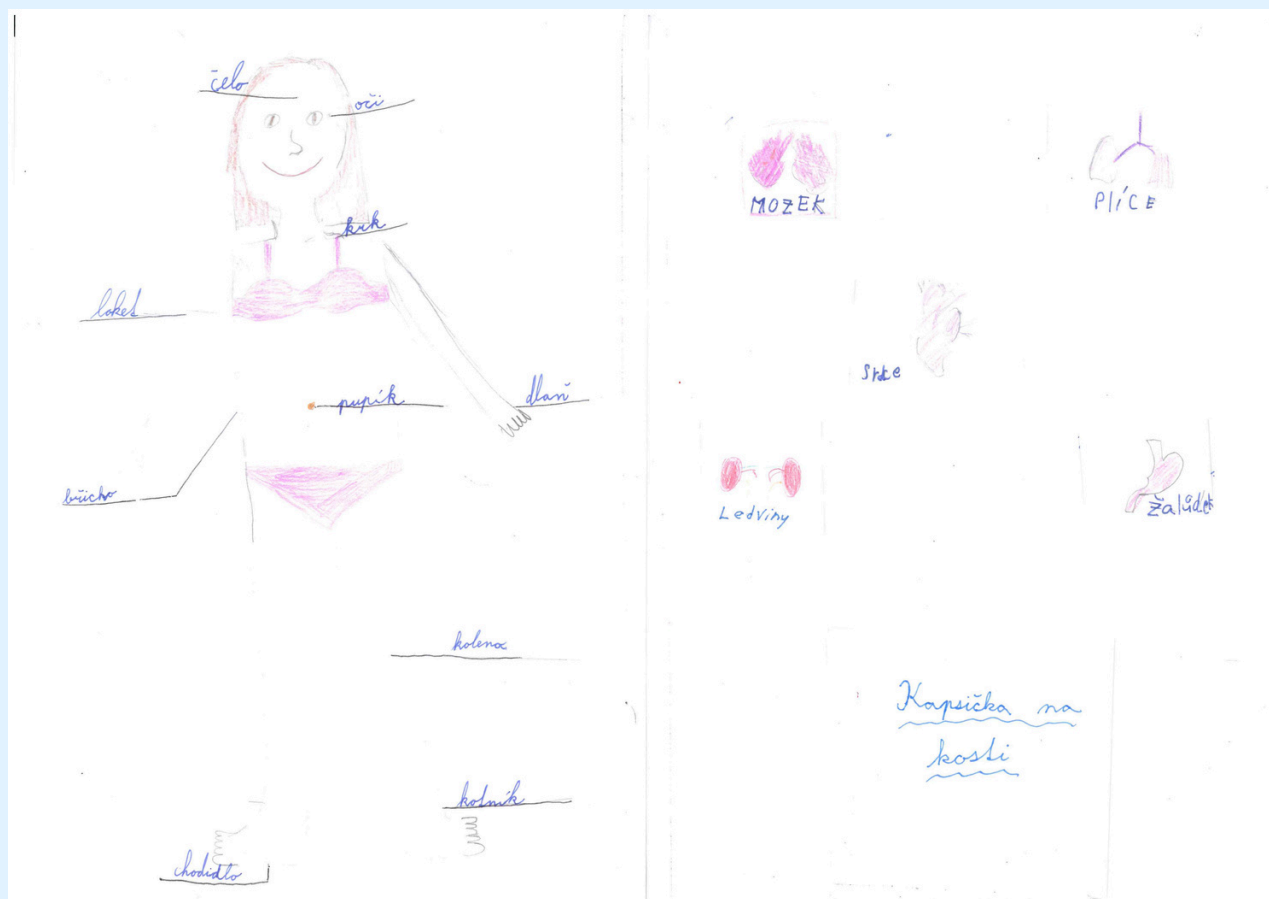
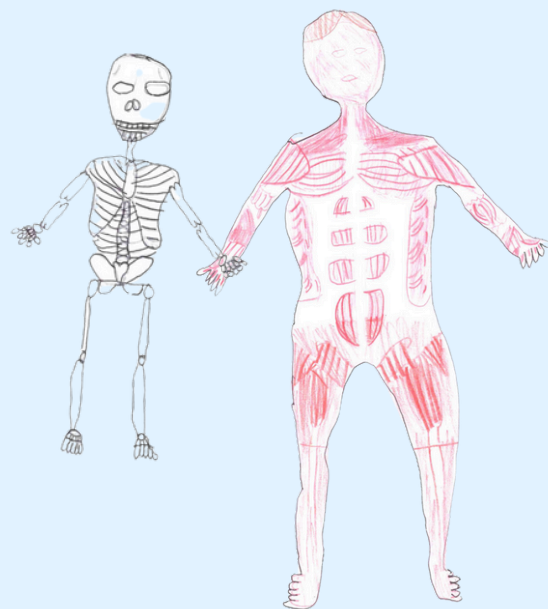
Rozstříhej si části kostry a sestav ji tak, jak má správně vypadat







# LIDSKÉ TĚLO



## Mach a Šebestová

Ahoj všichni,  
chceme vám doporučit knížku, která nás fakt hodně bavila.

Jmenuje se **Mach a Šebestová** a napsal ji Miloš Macourek. Je to zábavné, kouzelné a občas úplně bláznivé.

Mach a Šebestová jsou dva kamarádi ze 3. B. Jednoho dne najdou **kouzelné sluchátko**, které plní přání. A právě tím začíná spousta veselých příběhů. Třeba si přejí, aby jim do školy mohl chodit pes Jonatán, nebo se pomocí přání dostanou do pravěku a setkají se s dinosaury. Někdy taky pomáhají spolužákům, nebo řeší průšvihy, do kterých se sami dostali. Vždycky to ale dopadne nějak zajímavě a často legračně.

Knížka má hodně krátkých kapitol, takže se čte úplně lehce. Některým z nás se líbilo, že každá kapitola má jiný příběh, takže ji nemusíte číst celou najednou. Některé díly jsou i stejné jako večerníček, ale v knížce je toho víc.

Líbilo se mi, jak spolu Mach a Šebestová drží a že kouzelné věci používají hlavně na pomoc druhým, nejen pro sebe. Ale občas si taky trochu zablblnou – třeba když změní školní výuku nebo se objeví na fotbalovém hřišti uprostřed zápasu.

Doporučujeme tuhle knížku všem, kdo mají rádi legraci, dobrodružství a trochu kouzel. Zkoušeli jsme si sami vymýšlet, co bychom si přáli, kdybychom měli kouzelné sluchátko. Co byste si přáli vy? Napište odpověď do Větrníku.

žáci 4.C



autoři ilustrací: Rozárie Otipková, Lukáš Vlk



## Návštěva ducha ve třídě 4.C

Bylo obyčejné pondělí a pan učitel Medek řekl, že si vezmeme pracovní listy a půjdeme ven, protože bylo krásné počasí. Všichni jsme se radovali, že budeme venku, a rychle jsme odešli. Ale když jsme se za hodinu vrátili, na tabuli byl papír.

Byla na něm fialová slova. Vypadalo to jako kouzlo! Na papíře stálo:

„Zdravím, chtěl bych vás poprosit o...“

A dál už nic. Všichni jsme koukali jak opaření. Kdo to napsal? A proč? Pan učitel si papír schoval a řekl, že zítra uvidíme, jestli se na něj něco dopíše.

Druhý den jsme měli angličtinu v jiné třídě, takže jsme naši třídu na hodinu opustili. Když jsme se vrátili, na další papír někdo napsal další vzkaz – taky fialově: „pomoc. Potřebuji, abyste ...“ Nikdo ze školy se k tomu nepřiznal. A fialový fix ve třídě nikdo nenašel. Hlavně to jako fixa nevypadalo.

Začali jsme si šeptat, že je to možná duch. Nebo skřítek. Nebo nějaký kouzelný tvor, co se schovává ve škole.

A pak přišla výtvarná výchova. Malovali jsme pomocí průhledné kapaliny a poté ji přetřeli kurkumou. Paní učitelka Flachselová na papír napsala „ahoj“, ale když pak papír přetřela, tak zde byla i další část vzkazu. „se připravili na výpravu.“

Všichni jsme na sebe koukali a nevěděli, co si o tom myslet. Kam půjdeme? A kdo to tady nechává?

## Hra na klíště 4.C

Je hra, která lze hrát vevnitř i venku. Každý z vás dostane kolíček na prádlo. Cílem hry je nenápadně připnout kolíček na někoho jiného, aniž by si toho všiml. Vyhrává ten, kdo je nejšikovnější a po uplynutí daného času má na sobě, u sebe, nejméně kolíčků.

### Pomůcky:

1 kolíček pro každého hráče (klidně barevný nebo označený fixou)

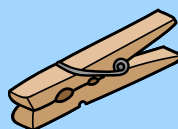
### Pravidla hry:

- Na začátku každý dostane jeden kolíček. Může si ho připnout na oblečení – třeba na rukáv, kapsu nebo batoh.
- Cílem je připnout svůj kolíček na někoho jiného, ale tajně – tak, aby si toho nevšiml!
- Když se ti podaří kolíček připnout, už ho nemáš – teď ho má někdo jiný.
- Když najdeš kolíček na sobě, smíš si ho sundat a umístit na někoho dalšího.
- Hra končí na konci výletu nebo v určený čas (řekne pan učitel/ka).
- Vyhrává ten, kdo měl na sobě na konci nejmín kolíčků



### Na co si dát pozor?

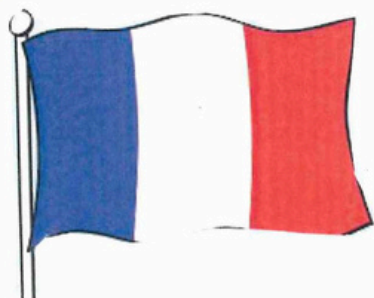
- 1) Kolíček připínej jen na oblečení nebo batoh – nikdy ne na vlasy, krk nebo holou kůži.
- 2) Buď opatrný, ať nikoho neškrábneš.
- 3) Hraj fér a nenápadně. Žáci 4.C



# Tip na Letní

## čtení

## Třídní Prázdniny



Třída 4.D se rozhodla že o prázdninách si vyrazí na týden do Paříže. Doma si všechny děti zabalily kufry a domluvily se že sraz mají v půl osmé ráno na letišti. Když nastoupily do letadla a sedly si zjistily že jsou ve špatném letadle. Na štěstí si toho všimly včas a mohly ještě přestoupit. Při cestě několika dětem nebylo dobře, ale když přistály přestali to. Jako první se šly ubytovat na hotel a vybalit si. Po dlouhé cestě si odpočinuly a druhý den vyrazily na výlet. Vyrazily se podívat na Eiffelovu věž. Když se podívaly trochu jim vyhládla a tak vyrazily do cukrárny na makronky. V cukrárně uviděly stolovanou mapu. Zjistily že je to mapa pokladu. Paní prodavačka jim řekla: že ten poklad nikdo ještě nenašel a že to můžou zkusit. A že si samozřejmě že to zkusí. První indicie byla u Eiffelovy věže a bylo tam napsáno: Další indicii najdete tam kde do míče se kope. Na jednu Deniš vykřikl: To je fotbalové hřiště! Tak se tam vydaly a opravdu tam byla další indicie. Zbytek týdne pokračují v hledání pokladu. Myslíte že se jim podaří poklad najít?



Vypracovaly

4.D Mariannka a Danielka 44



|                  |    |
|------------------|----|
| matika           | 1  |
| český jazyk      | 1  |
| matika           | 1  |
| přírodověda      | 1  |
| vyšší matematika | 1  |
| školní           | 1  |
| Markéta Humálová |    |
| ředitelka:       | 30 |
| učitelka:        | 30 |

# Prázdninový Příběh

Je ráno, Markéta vstala z postele a šla si umýt obličej a nasnídat se. Dneska byl její poslední školní den a Markéta se bála co dostane na vysvědčení, protože jí maminka řekla, že když bude mít na vysvědčení samé jedničky, tak pojedou do Bulharska. Markéta přišla domů plná radosti a běžela mamince ukázat vysvědčení. Maminka ji pochválila a okamžitě koupila lístky. Další den si sbalily věci a jely na letiště. Maminka si v letadle koupila kávu a Markétě koupila myslivčinku. Dorazili do hotelu Giróna a vybalili si oblečení a šli do restaurace na večeři. Další den šla maminka s Markétou k moři a poskaly tam Davida, Natálii a Lukku z její třídy.

vypracovali:  
Ines, Lonja ♡♡  
4.D

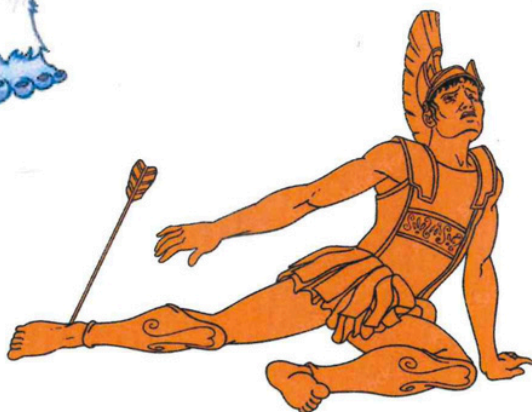
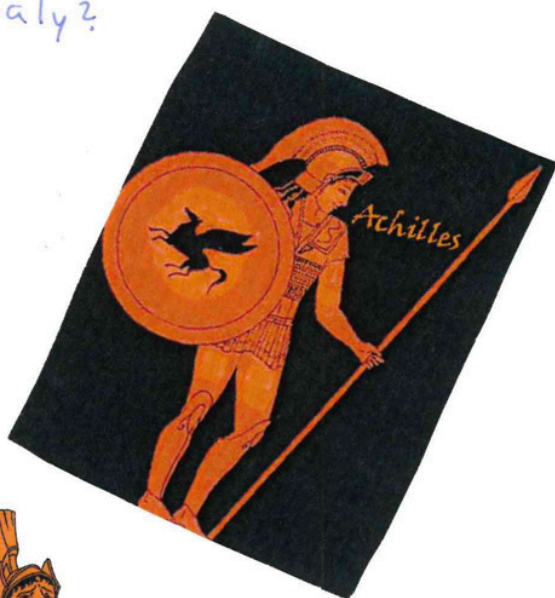
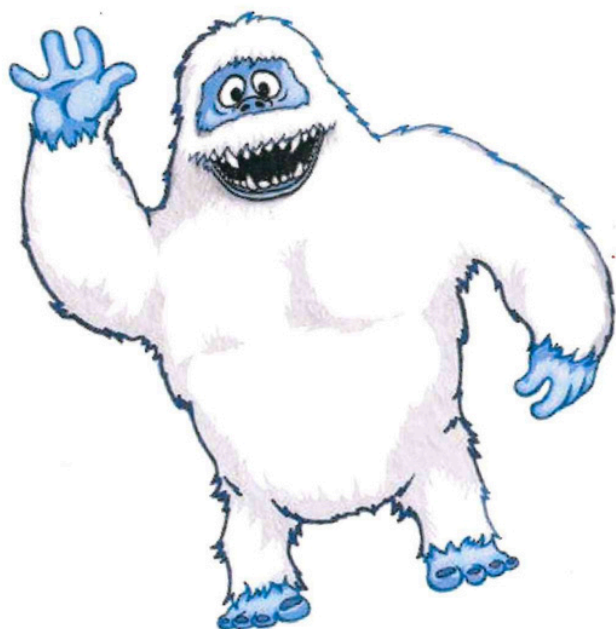


# TŘÍDNÍ PŘÍBĚH

Když třída 4.D měla ráno sraz před školou. Ještě nevěděli jak se jim to všechno zvrtně. Nastoupili do autobusu

a po chvíli píchla guma. Museli na výlet dosít pěšky. Jeli do Yettingy nory, kde neměl Yetti být. Jak přišli slyšeli těžké kroky. Po kousku cesty uviděli bílé chlupy a všichni ztuhli. Yetti se blížil dál a dál. Třída byla starostlivá bez sebe. Zavolali odchyťovou službu, ale nevěděli, že v penzionu Yettingy nory obsluhuje Achilles, řecký bojovník. Achilles začal s Yettim bojovat. Skála se

pomalou začala rozpadat, Achilles sice porazil Yettiho, ale zachránil i děti z padací skály?



Vypracovaly:

Zuzka

Anička

4.D





Jednoho letního dne se třída 5.A rozhodla, že poletí na dovolenou na Mallorcu. Jenže během letu mělo letadlo poruchu a havarovalo! Naštěstí se nikomu nic nestalo, ale dopadli na neznámý, opuštěný ostrov.

Na ostrově bylo staré město, které zarostlo rostlinami, stromy a ovocem. Všechno vypadalo jako opravdová džungle. Na pláži objevili velký nápis z kamenů: „POMOC!“, který tam zřejmě někdo napsal dávno před nimi.

Dny plynuly a třída začínala ztrácet naději, že je někdo najde. Jednoho dne se jeden odvážný žák vydal do džungle. Našel starý letoun a z něj si vzal důležité věci, které by mohly pomoci.

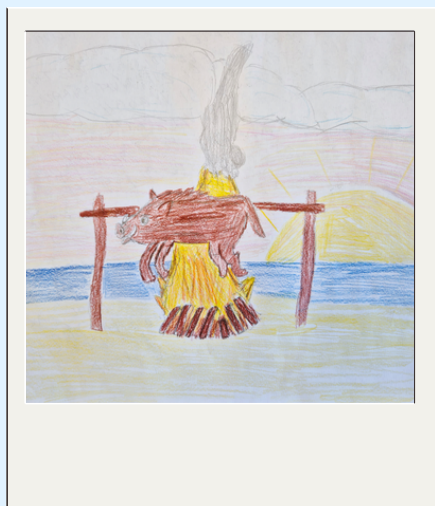
Děti začaly být samostatné – vyráběly si luky, sbíraly ovoce a lovily menší zvířata. Ale jednoho dne potkaly divoké prase. Všichni se lekli, ale pak jeden žák rychle vystřelil z luku a trefil se! Díky tomu měli večer pořádnou večeři a navíc zjistili, že si poradí i s těžkou situací.

Večer si děti z větví a dřeva postavily přístřešek. Další den objevily nové město, kde byla spousta zásob. Našly nářadí, zbraně i staré potraviny. Naučily se vyrábět sekery a získávat elektřinu z rostlin.

Začaly zkoušet rybařit, pěstovat zeleninu a vařit. Po čase už celý ostrov ovládaly – měly jídlo, přístřešky i energii. Byly velmi šikovné a naučily se spolupracovat.

Třída měla ale jeden velký cíl – postavit letadlo a vrátit se domů. Trvalo to dlouhé tři roky, ale nakonec se jim to povedlo! Když přiletěly zpět, nikdo nemohl uvěřit, co zažily.

Po této události se o nich mluvilo jako o „nesmrtelné třídě.“ A možná to byla ta nejšikovnější třída na světě...



# BOJOVNÍCI Z PRÁZDNINOVA

## PRAVIDLA

### Cíl hry

- Dostat se jako první do cílového políčka (č. 50) a mít při tom alespoň jedno srdce (život).

### Začátek hry

- Každý hráč začíná na startu a má 3 srdce.

### Počet hráčů

- Maximálně 10.

### Pohyb po herním plánu

- Hráč hodí kostkou (1–6) a posune se o daný počet políček.

### Úkoly a políčka

- **ÚKOL:** běžný fyzický nebo logický úkol
- **LEBKA:** těžký fyzický úkol s časovým limitem
- **SRDCE:** hráč získá zpět jedno srdce (max. 3)
- **DUEL:** vyzvi jiného hráče k mini-souboji
- **ZTRÁTA SMĚRU:** hráč se vrací o 3 pole zpět

### Postup při plnění úkolů

- ÚKOL splněn → posun o další 3 políčka
- ÚKOL nesplněn → posun jen o 2 políčko a ztráta 1 srdce

### Konec hry

- Hra končí, když se hráč dostane na políčko 50 a má alespoň jedno srdce.

### Vypadnutí

- Kdo ztratí všechna srdce, vypadává (nebo může dostat „záchrannou výzvu“).

## NÁVOD NA HRANÍ

- Rozestav herní plán na zemi nebo stole.
- Každý hráč si vezme 3 srdce (např. papírové, knoflíky, kamínky).
- Hráči si určí pořadí.
- **ÚKOLY**
- Po hodu kostkou hráč vstoupí na políčko a musí splnit úkol dle typu políčka.
- Po splnění se případně posune dál o 2 políčka.
- Neúspěch znamená ztrátu srdce.
- Vyhrává první hráč v cíli se srdcem.
- **HERNÍ PLÁN – 50 POLÍČEK** – je součástí hry

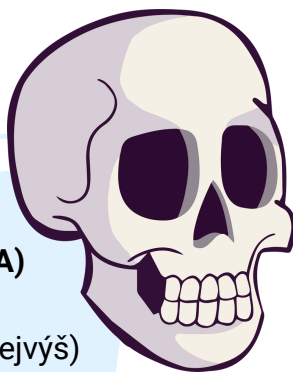




# ÚKOLY

## 10 TĚŽKÝCH SPORTOVNÍCH ÚKOLŮ (LEBKÁ)

- 25 angličáků za 60 vteřin
- Udělej 30 výskoků na místě (kolena co nejvyš)
- Překážkový běh s plazením a skokem
- Sprint 100 metrů do 20 sekund
- 3 kola okolo určitého místa bez pauzy
- Nést spoluhráče na zádech 20 metrů
- 50 dřepů bez zastavení
- Plank po dobu 90 vteřin
- 10 kliků, 10 dřepů, 10 sed-lehů do 90 s
- Opičí dráha s 5 překážkami



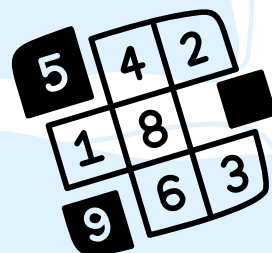
## 10 SPORTOVNÍCH ÚKOLŮ STŘEDNÍ OBTÍŽNOST (ÚKOL)

- 15 dřepů s výskokem do 60 sekund
- Oběhni 2x kolem stromu za 30 sekund
- Přenes 3 předměty přes překážku
- Skákej panáka bez chyby
- 10 kliků s poklepáním na rameno
- Přenes vodu v kelímku na hlavě
- 25 boxerských úderů do vzduchu
- 20 výpadů (10 na každou nohu)
- Balancuj 20 sekund na jedné noze
- Běh pozpátku po určené trase



## 10 VÝZEV NA ZÍSKÁNÍ SRDCE ZPĚT

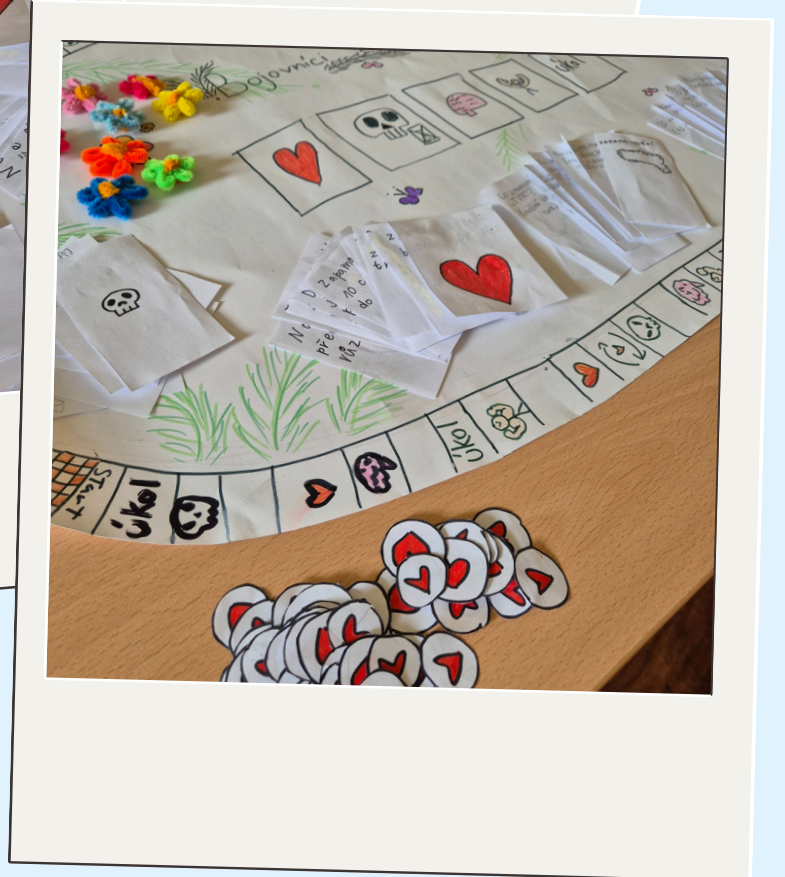
- Nauč se a předved' krátký tanec
- Pantomima zvířete – ostatní uhodnou
- Zapamatuj 10 cizích slov do 2 minut
- Slož z přírodních věcí slovo „SRDCE“
- Najdi 5 předmětů různých barev
- Improvizuj na téma „Já a moje srdce“
- Řekni každému hráči jeden kompliment
- Drž dřep na jedné noze po dobu 45 sekund
- Zahraj na neviditelný hudební nástroj
- Zpívej píseň bez smíchu



## 10 LOGICKÝCH ÚKOLŮ (ÚKOL)

- Zapamatuj a zopakuj číselnou řadu:
  - 7 – 3 – 9 – 1 – 4 – 6
- Přesmyčka: OPDAR → DOPRA
- Počítej:  $3 \times 4 - 6 + 5 = 11$
- Seřaď zvířata podle velikosti
- přečti větu pozpátku: !anemonez si nav ,adom
- Kolik čísel mezi 10–20 končí na 3? (odpověď: 1)
- Řekni barvu písma, ne text (barevná slova)
- Vyjmenuj 5 slov, která se ti vybaví ke slovu „voda“
- Poznej zvuk (např. déšť, pták)
- Co znamená „TVR“? (možná odpověď: tvrz)







# ŽIVÉ PEXESO

5. B



**Počet hráčů:** celá třída

**Pomůcky:** papír

## Pravidla hry

- Vybere se dvojice žáků, která jde za dveře (nebo se při venkovní hře vzdálí), aby neslyšela, na čem se zbytek třídy domlouvá.
- Žáci ve třídě si vytvoří dvojice a každá dvojice vymyslí dvě slova nebo pohyby, které k sobě patří, například:
- slovo v češtině – anglický překlad
- název zvířete – pantomima (předvedení zvířete)
- země – hlavní město
- matematický příklad – výsledek
- nebo jiné téma dle dohody
- Každá dvojice napíše svá slova na společný papír, aby se zkontrolovalo, zda se nic neopakuje.
- Zavolá se dvojice, která byla mimo třídu, a ta začne hrát živé pexeso tím, že říká jména žáků. Ti pak předvádějí nebo říkají domluvená slova či pohyby.
- Pokud hádající dvojice najde správnou dvojici, tato dvojice přejde k hádajícímu a přičítají se body.
- Vyhrává ten, kdo uhodne nejvíce dvojic.



# PRÁZDNINOVÉ ČTENÍ

1

Deník malého  
poseroutky

10

Zákon smečky

2

Percy Jackson

9

Harry Potter

3

Můj milý deníčku

8

Deník mimoňky

4

Enola Holmesová

7

Sherlock Holmes

5

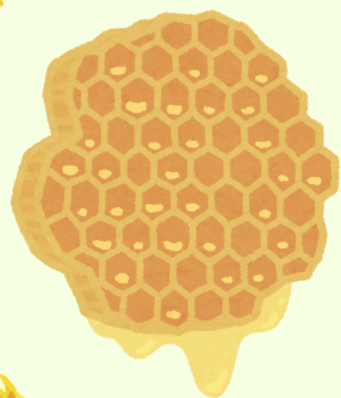
Trosečníci z Vlaštovky

6

Karlík a továrna na  
čokoládu



5. D



# Včelí Království



Hráči (včelky) plní úkoly, sbírají „nektar“ (bonbony), poznávají fáze života včely a snaží se jako tým nasbírat dostatek zásob pro přežití zimy.



Co je potřeba:

- Bonbony zabalené v papírku (cca 100 ks) – představují pyl/nektar
- Kartičky s fázemi životního cyklu včely (vajíčko, larva, kukla, dospělá včela) – min. 5 sad (pro každý tým)
- Barevné šátky nebo pásky (na označení týmů)
- Lžičky (na přenášení bonbonů)
- Časomíra / stopky
- Stanoviště s úkoly
- Papír + fixy na zápis bodů





# Pravidla hry



1. Každý tým je jeden úl.

Ve hře je 5 týmů (úľů), každý má své jméno (např. Úľ Slunečnice, Úľ Jetel...).

2. Každý tým má 1 královnu a 5 larev.

Královna je vůdcem úľu. Larvy sedí nebo čekají ve „včelích buňkách“ svého úľu, dokud nebudou nakrmeny.

3. Královna běhá na květinovou louku a sbírá pyl (bonbony).

Bonbony přináší po jednom.

Za 2 bonbony může nakrmit jednu larvu.

4. Po nakrmení se larva zakuklí.

Nakrmená larva si sedne a čeká 1 minutu – to je fáze kuklení.

5. Po uplynutí minuty se larva promění v dělnici.

Dělnice vstane a běží plnit jeden z připravených úľůľů.

6. Úľoly dělnic (3 obtížnosti):

Například:

- Skoky přes švihadlo
- Slalom mezi kužely
- Hádanka o včelách
- Přenášení pylového (pingpongového) míčku lžičkou
- Za každý splněný úľol získává tým 10 bodů.

7. Po splnění úľolu se dělnice vrací do úľu a může pomáhat dál – například sbírat pyl jako další sběračka.

8. Královna může pyl sbírat neustále – ale pozor!

Pokud má v úľu nenakrmené larvy, musí je nejprve nakrmit, teprve pak se bonbony počítají do zásob.

9. Bodování:

- 1 bonbon ve sbírce úľu = 1 bod
- 1 splněný úľol dělnic = 10 bodů

10. Hraje se na čas – například 20 minut.

Po skončení se body sečtou a vyhrává tým s nejvyšším počtem bodů.

lehká



střední



těžká



## Hádanka



Nejsem ryba, nejsem pták,  
nejsem ani včelí strak.  
Jsem malý a hodně jím,  
v buňce spím a pak se  
změním.

Kdo jsem?

1

## Fyzický úkol



Udělej plank (prkno) na  
zemi po dobu 30 vteřin  
(pokud žák nevydrží, musí  
začít od začátku)

2

## Úkol na přemýšlení



Řekni, co by se stalo,  
kdyby v úlu nebyla žádná  
královna.

3

## Nakresl i obrázek



Nakresli včelu, jak  
právě svačí – co jí?

Může být u květu, u dortu,  
nebo třeba s medovým  
sendvičem – fantazii se  
meze nekladou.

4



## Hádanka



Mám šest nohou, dvě  
křídla a v úlu mám  
spoustu sester.  
Královna mi velí, já  
pracuju pilně.

Kdo jsem?

5

## Fyzický úkol



Přeskoč švihadlo 20×

(Pokud se ti to nepodaří  
musíš začít od začátku.)

6

## Úkol na přemýšlení



Představ si, že by včely  
přestaly létat za  
květinami. Co by se podle  
tebe stalo s přírodou  
nebo s lidmi?

7

## Nakresli obrázek



Nakresli včelu-jak  
vypadá?

(tělo, hlava, křídla)

8

## Hádanka



Jsem domeček bez dveří,  
žádný komín, žádná zeď.  
Přesto včely ve mně  
bydlí,  
chráním je, když přijde  
vzed'.

Co jsem?

9

## Fyzický úkol



Přenes pingpongový  
míček na lžičce ze startu  
do cíle (cca 5–7 metrů),  
aniž by ti spadl.  
(Pokud spadne, začni od  
začátku)

10

## Úkol na přemýšlení



Řekni jedno zvíře, které  
včely nemají rády,  
protože jim ničí úly.

11

## Nakresli obrázek

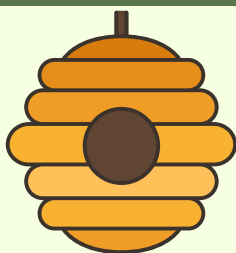


Nakresli květinu, kterou by  
sis vybral/a, kdyby jsi  
byl/a včela.

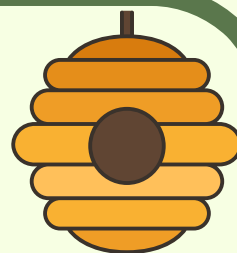
Děti si mohou vymyslet i  
úplně novou květinu –  
barevnou, pylovou, třeba i  
mluvící.

12

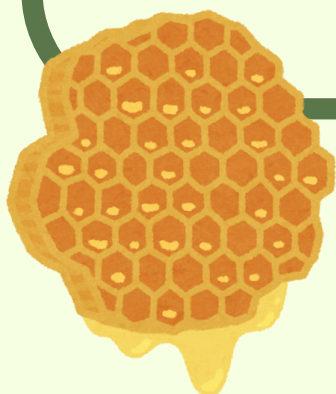
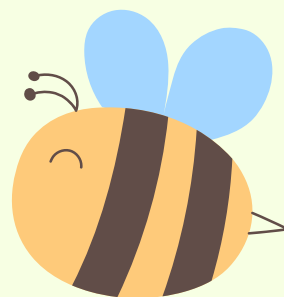




# Řešení



1. larva
2. fyzická aktivita
3. úl by zanikl, protože by v úlu nebyl nikdo, kdo by kladl vajíčka
4. dítě musí nakreslit
5. včela dělnice
6. fyzická aktivita
7. nebyly by žádné plody, takže by vyhynula nějaká zvířata a postupem času i lidé
8. dítě musí nakreslit
9. úl
10. fyzická aktivita
11. medvěd, sršně (lidé)
12. dítě musí nakreslit



# DESATERO BEZPEČNÝCH PRÁZDNIN

1. Rozhlížej se na přechodu.
2. Jezdi na kole s helmou.
3. Koupej se s doprovodem dospělého.
4. Nemluv s cizími lidmi.
5. Nechod' na zakázaná a opuštěná místa.
6. Neplav tam, kde nedosáhneš.
7. Nos pokrývku hlavy.
8. Dodržuj pitný režim.
9. Nosíme klobouk, abychom se nespálili.
10. Chod' brzo spát.



**Název knihy:** Vynálezce Alva

**Autor:** Klára Smolíková

Doporučuji to i pro kluky i pro holky.

*O.Khuda*

**Název knihy:** Hledání ztraceného tatínka

**Autor:** Arnošt Goldflam

Kniha je dobrodružná, napínavá a zábavná.

*K. Červinka*



**Název knihy:** Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky

**Autor:** J. R. R. Tolkien

Je to zajímavý příběh, nádherně napsané postavy, zajímavý svět.

*A. Miřátský*

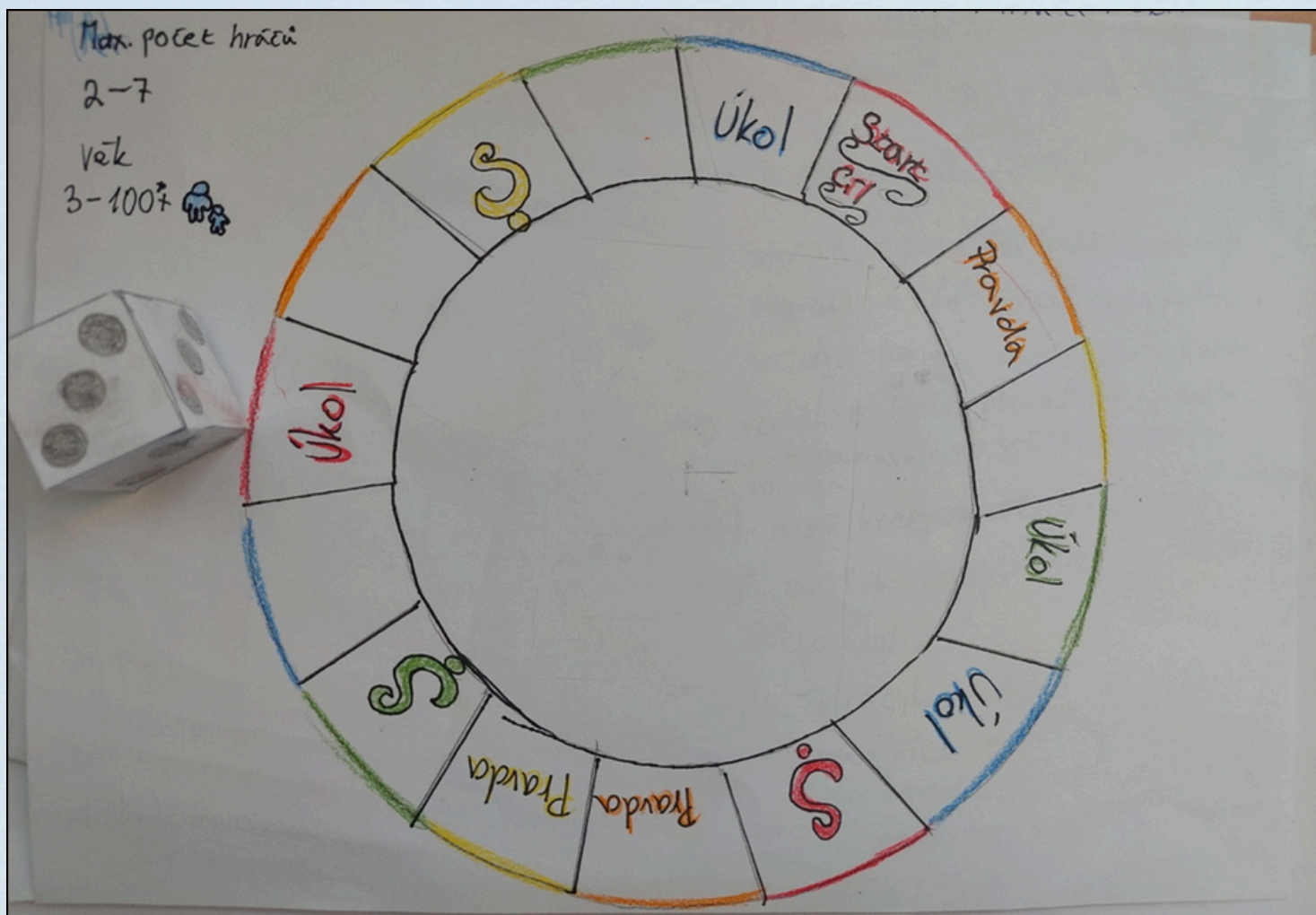
## ČLOVĚČE, ŘEKNI PRAVDU

**Pravidla:** Hra je podobná jako Člověče, nezlob se. Spočívá v tom, že hráči začínají na startu a kdo hodí čtyřku (max. počet na kostce jsou čtyři), začíná a musí hodit znovu, aby věděl, o kolik políček se posouvá. Hráči se posouvají po políčkách pomocí vyrobené kostky.

**Úkol:** Hráč, který vstoupí na políčko úkol, si musí líznout kartu z balíčku a splnit úkol na kartičce (např. ohodnoť se od 1-10, vrať se o tři políčka dozadu, řekni všem ve hře, že jsou nejlepší, zatoč se na místě (30 s) a potom jdi rovně, dotkni se něčeho modrého (máš 10 s), řekni co nejvíce jídla za dvacet sekund a další, fantazii se meze nekladou).

**Pravda:** Hráč, který vstoupí na políčko pravda, musí říct pravdivou odpověď, která je napsaná na kartě (opět vymýšlíte své vlastní otázky na kartičky).

**Otazník, symbol ?:** Hráč si vezme kartu z balíčku, na které je napsáno, co ho čeká (např. jdi do cíle, stojíš jedno kolo apod.).



Autorky hry: E. Salaiová, A. Glushakova, E. Kouřilová

## KRABÍČKOVANÁ

### Pravidla

- Hra se hraje ve 4 až 5 lidech
- Soutěžící musí najít 40 krabiček

### Návod

Pět soutěžících se sejde u stolu s hrací kostkou. Například rodiče nebo jiné kamarádi poschovávají na zahradě a po domě 40 krabiček s různými barvami. Čím tmavější či s okolím více splývající barva, tím více bodů za 1 nalezenou krabičku. Hrací kostka slouží k tomu, že podle toho, kolik hodíte, tolik desítek sekund máte na hledání krabiček. Ten hráč, který bude na konci hry mít z krabiček největší počet bodů, vyhrává.



Autoři hry: K. Červinka, O. Khuda, J. Mizera



- Ztřeštěný dům na stromě – 13 pater (Andy Griffiths)
- Mechanik (Michal Sýkora)
- Babička drsňačka (David Walliams)
- Dobrodružství pana Kolečka (Michaela Mlíčková Jelínková)
- The Girl Next Door (Jack Ketchum)
- Five Nights At Freddy's (Scott Cawthon)
- Prokletí Salemu (Stephen King)
- 20 000 mil pod mořem (Jules Verne)
- Deník malého poseroutky (Jeff Kinney)
- Našlo se koťátko (Sue Mongredien)
- Malý princ (Antoine De Saint Exupéry)
- Kubula a Kuba Kubikula (Vladislav Vančula)
- Lichožrouti (Pavel Šrut)
- Deník malého poseroutky (Jeff Kinney)
- Andělé a Démoni (Dan Brown)
- Fotbaláci (Robertu Santiagovi)
- Harry Potter a kámen mudrců (J. K. Rowlingová)
- Příšerná Teta (David Wallians)

## TŘÍDNÍ PŘÍBĚHY

### Záhadná vražda

Ve třídě 6.D na základní škole se právě konal školní projekt, kdy si žáci připravovali prezentace o různých historických osobnostech. Elen, Matyáš, Joža a Tereza se rozhodli spolupracovat.

Při přípravách v jedné ze třídní místností však došlo k nečekané události. Elen našla v učebně záhadný dopis, který ji varoval, že někdo z jejich spolužáků spáchá vraždu.



Matyáš byl vyděšený a navrhoval, aby šli rovnou k učitelce, ale Joža, který měl slabost pro záhady, chtěl dopis prozkoumat. Tereza, která byla vždy klidná, navrhla, že to musí zjistit, ale nebudou panikařit. Když se všichni vrátili do třídy, našli tam svého spolužáka Vildu, který ležel bez života u svého stolu. Jeho oči byly otevřené, ale na obličeji měl výraz, jako by byl v šoku.

Tereza hned zavolala pomoc, ale všechny čtyři děti byly otřesené. Elen začala přemýšlet, kdo z jejich spolužáků by mohl mít motiv, ale nikdo neviděl nic podezřelého. Všichni si byli jisti, že vrah musí být někdo z jejich blízkého okolí. Děti se rozhodly začít pátrat po stopách, ale věděly, že musí být opatrné, protože vrah mohl být mezi nimi. Druhého dne se Elen, Matyáš, Joža, Terka se shodli že vrah by mohl být Pan učitel Kryštof Havel, protože druhý den ráno jsme si všimli že má na botách kus vlasu a trochu krve. Ten den přijeli policajti a vše se vyšetřovalo...

## Krok do tmy

V malé vesnici na kraji Texasu žila rodina – Mortisha, James, Willy a Bella. Jednoho večera přišel podivný cizinec a tvrdil, že je smrtí, která přišla pro ně. Smrt vstoupila do jejich domu, kde zneklidnila rodinu svou přítomností. Willy utekl do lesa, ale ztratil se a potkal tajemného muže v černém plášti, který měl v rukou kost. Karel a Aneta, kteří se tudy procházeli, se náhle ocitli v jeho cestě. Karel se ho zeptal, co chce, ale muž ho přitiskl k zemi. Aneta hodila kámen, ale minula, a začala utíkat zpět.

Louis, který se nedávno nastěhoval do prokletého domu, si začal všímat divných věcí – podivné zvuky a tajemné síly, které dům ovládaly. Když se vrátili zpět do vesnice, našli ji opuštěnou a zahalenou temnotou. Všichni čelili stejné hrozbě – smrt a prokletí, které nemohli uniknout. Nezbylo jim nic jiného, než nevyhnutelnému konci čelit.

Další den se...



## **Táborníci a příšera z lesa**

Jednoho léta se Julča vydala na tábor. Měla radost, že se na tábor přihlásila, protože se chce seznámit s novými lidmi. Příjezd do tábora značil krásně strávené léto.

Všichni se zabydleli ve svých chatkách. Julča byla v chatce s Markétkou. Hned, když se seznámily, tak už se skamarádily.

Vedoucí si zavolali všechny táborníky ven. „Musíme vám oznámit velmi důležitou informaci, v lese za námi se právě pohřešuje 2 lidé, takže do něj nechodte, obzvlášť v noci.“ „Tak tam se musíme podívat“, řekla Markétka...

## **Ztracen v lese**

Třída 6.D se rozhodla pro výlet do lesa campu. Druhého dne šli do lesa a spatřili něco v řece, zjistili že to je mrtvé tělo.

Nejdříve nevěděly, co s tím, a nakonec se rozhodly že zavolají policii. Když policie odvezla tělo a odjela. Děti měly z toho divný pocit. Učitel jim řekl, že na to mají zapomenout, ale dětem to furt vrtalo hlavou.

Když byla pauza a učitel šel na záchod tak se třída 6.D rozhodla že to vyřeší. Rozdělili se na 2 skupiny a šli každý na jinou stranu.

Když se učitel vrátil třída byla pryč učitel je hledal, ale nikde je nenašel. Byl na třídu našťvaný. A rozhodl se, že zavolá skupinový hovor, ale všichni byli tak zabraní do hledání pachatele že to nikdo nebral.

Když došli zpátky na místo kde bylo tělo našli tam par důkazu které policie přehlédla třeba malý vzkaz, a tam byla adresa na ni bylo napsané: sraz zítra v deset hodin ráno a tam ti dam odměnu.

Tak se třída 6.D rozhodla, že tam půjde. Co následovalo pak, jim vytrhlo zrak...



# Prázdninové hry



## Obrácená pantomima

Jeden hráč si myslí nějakou věc a popisuje, co si myslí, ostatním hráčům, kteří to musí předvést. Kdo uhodne, co to je, VYHRÁVÁ.

## Barevný nákup

Hra bude o tom, že 5 lidí si vylosuje barvu a dostanou 100 Kč. Během tří hodin koupit co nejvíc věcí v té barvě a můžou koupit věci jenom do sto korun (celý nákup musí stát 100 Kč).

**Návod:** hra je pro 5 lidí, klidně pro více lidí.

Je potřeba Rohlík, housku, chleba, Kaizerku (př. 5 lidí = 5× Rohlík, housku, chleba, Kaizerku) a jejich úkolem bude aby všichni uhádli to stejné.

### Pravidla:

- Nepomáhat si, nepřemísťovat se,
- Cílem hry je uhádnout to stejné pečivo
- Všichni musejí sedět v kruhu (aby na sebe viděli)
- hrají mimálně 3 hráči a více

### Příprava:

- 1 Hráč bude vždycky sám a ostatní budou soutěžit proti sobě.

### Průběh:

- Jeden hráč začne hru tím, že zvolí kategorii nebo "úkol", který ostatní týmy musí najít v okolí.

### Příklad:

- Najdi něco modrého
- Něco, co vypadá jako zvíře
- Něco, co má čtvercový tvar
- Přidej nějaký vtipný zvuk, který slyšíš v okolí

*Jakmile jeden hráč najde předmět nebo situaci, která odpovídá kategorii, nahlásí to a získává bod.*

### Konec hry:

Hra končí, když se rozhodnete, nebo po stanoveném čase. Vyhrává tým nebo hráč, který nasbíral nejvíce bodů.



# KNIHA NA LETO-

7. A

**PROČ?** - Protože nám přijde,  
že kniha má letní děj

Babička

**Počet stran:** 270 stran

**Délka čtení:** 2 týdny

**Věková skupina:** 10 let a víc

**Doporučení:** Pro ty, co mají rádi staré příběhy.

**Hl. postavy:** Babička, Barunka...



Dovolená s naší třídou

Jeden rok jsme se s naší třídou rozhodli, že pojedeme na dovolenou. Jako destinaci jsme si vybrali Karálské ostrovy. Letěli jsme tam luxusním letadlem, ale to se projevilo i na ceně. Když jsme tam přiletěli, ubytováni jsme se v jednom hotelu u moře. Každý den jsme chodili na pláž, opalovali se a plavali v moři. Celkově bylo dovolená dobrá. Ale cestou zpátky se nám přihodilo strašné něco...

Dál Danka podle sebe:



# Prázdninový nápis



## Pravidla hry:

### 1) Rozdělení do týmů

- Rozdělí se do 2-4 týmů po 3-6 hráčích.
- Každý tým bude tvořit celý nápis
- „ZŠ Novoborská“

### 2) Tvorební písmen s tématem

- Každé písmeno se tvoří pomocí těl jako v předchozí hře, ale:
- Každé písmeno musí být spojeno s prázdninovým motivem.

### 3) Předvedení písmen

- Týmy postupně předvedí celou řadu písmen, ideálně se slovy
- „Z jako zmrzlina“, „Š jako šlapadlo!“, „N jako nakupovačka“.

### 4) Kreativní prvky

- Děti mohou: přelát zuby, vymyslet krásné slovíčky k písmenům, používat netradiční nebo oblé těla

### 5) Časový limit

- Každý tým má maximálně 15 minut na vytvoření a předvedení svého nápisu
- Po 15 min. předvedí zbytek ostatním

### 6) Hodnocení (Nepovinné)

- Slova (včetně, orální díla) může hodnotit:
- Kreativitu prázdninových nápisů
- Správnost písmen
- Spojení významu čtení
- Zábavnost

## CÍL HRY:

napsat:

ZŠ NOVOBORSKÁ



## Námět knihy

### Ready Player One

Děj se odehrává v blízké budoucnosti, kde svět sužují krize a většina lidí uniká do obří virtuální reality zvané OASIS. Hlavní hrdina Wade Watts je teenager, který se zapojí do dobrodružného pátrání pokladu, jenž ve hře zanechal její tvůrce. Cesta za cenou ale není jednoduchá - čekají ho hádanky, nebezpečí, soupeři a otázky, co je skutečné a co ne.



### Nedokončený příběh...

Ve starém domě na kraji města prý někdo každou noc slyší plakat dítě.

Když se Anna

odvážila jít dovnitř, našla jen prázdný pokoj s rozbitou panenkou na zemi.

Panenko měla

jedno skleněné oko, a to se pomalu otočilo směrem k ní. Anna ucítila ledový dech na krku, i když byla sama.

Vyděšená utekla, ale pláč dítěte ji pronásledoval až domů. Večer, když zhasla lampu, uslyšela to znovu – tentokrát přímo za dveřmi svého pokoje. Pomalu se k nim otočila, když v tom viděla, jak se pomalu začala hýbat klika od dveří do jejího pokoje...

Zamysli se a zkus příběh dokončit. Jak by mohl skončit?



# Ledová noha

7. D

**Když je léto a horko, proč si nezkusit zamrazit nohu? Ale jako... závodně!**

**Co k tomu potřebuješ?**

- 2 až 4 lavory
- hodně kostek ledu
- malé předměty - klíče, gumička, sponka do vlasů, tužka, hopsakoule...

**Příprava:**

1. Do každého lavoru nasyp kostky ledu a vhod' do něj jeden z předmětů.
2. Přidej ledovou vodu, pokus se, aby byla opravdu mazivá
3. Každý z hráčů se postupně snaží malý předmět z lavoru vylovit jen s pomocí nohou, v žádném případě nesmíte použít ruce!



**Pravidla:**

- Hráči se postupně střídají ve vytahování předmětů
- Soutěží buď na čas anebo se hecují, kdo z nich ve vodě vydrží v kuse delší čas
- Vyhrává ten, kdo vytáhne v co nejrychlejším čase co nejvíc předmětů
- Jako bonus může každý, kdo zakřičí, že je mu zima, dostat penalizaci v podobě pěti sekund mimo lavor





## CHLEBA, CO CHTĚL BÝT TOASTEM

8. C

Byl jednou jeden krajíc chleba. Obyčejný, bílý, s trochou kmínu. Ležel v sáčku na kuchyňské lince a každý den sledoval, jak topinkovač nadšeně rozehrívá a opéká jiné krajíce. Byl z toho smutný.

„Já taky chci být toast!“ povzdychl si jednoho rána.

„Ty? Toast? Ty nemáš ani rovnou hranu,“ zasmál se mu rohlík.

„Aspoň nejsem křivej jak ty!“ odsekl chleba.

„Pánové, klid,“ uklidňovala je houska se sezamem, „každý máme svůj osud.“

Ale chleba se rozhodl vzít osud do vlastních střídek. Když se ráno otevřel sáček, nečekal na ruku – prostě skočil. Dopadl rovnou do topinkovače.

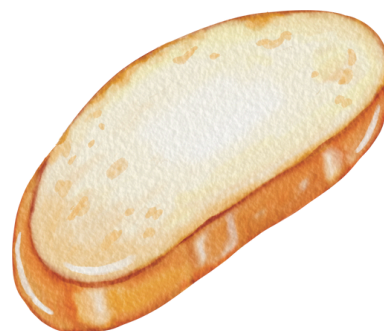
„Nováček!“ zabručel topinkovač, ale zapnul se.

Chleba se rozžhavl, uvnitř mu zabublala radost.

„Takhle... takhle je to ono!“ myslel si.

A pak – vyskočil. Krásně zlatý, křupavý, voňavý.

Konečně toast.



### Knižní tipy z 8. C

Hunger games

- autorka Suzanne Collins

Robinson Crusoe

- autor Daniel Defoe

Sbohem, má růžová zahrado

- autor Dr. Pepperco



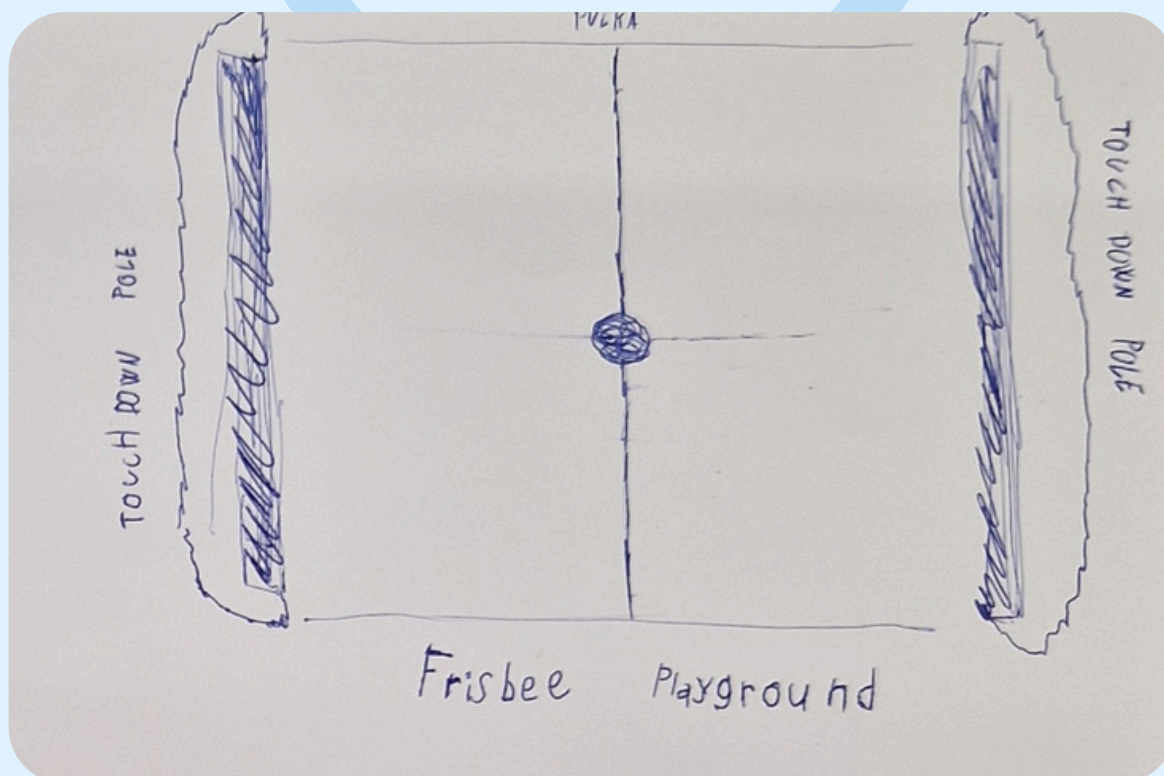
# frisbee

## Návod

- Minimální počet hráčů: 12
- Hráči se rozdělí do dvou týmů
- Hřiště se vyznačí dvěma čarami (libovolná velikost)
- Potřebujete frisbee disk
- Doporučuje se sportovní oblečení a označení týmů (např. barevná trička)

## Pravidla

- Hraje se na body, vítězí tým, který jako první dosáhne 15 bodů
- Bod získáte tak, že chytíte frisbee v tzv. „touchdown“ zóně soupeře
- Hra začíná výhozem jednoho týmu, který se snaží dostat frisbee na soupeřovu polovinu
- Tým si frisbee přihrává a snaží se postupně dostat až na soupeřovu čáru
- Pokud hráč chytí frisbee v soupeřově zóně, tým získává bod
- Frisbee se nesmí odrážet ani se nesmí posouvat po zemi – musí být chyceno ve vzduchu
- Hra může být vedena v kontaktní i bezkontaktní variantě (dle domluvy)
- Pokud frisbee spadne na zem nebo je přihrávka zachycena soupeřem, získává disk druhý tým a pokračuje ze stejného místa





## Letní příběh - Záhada v lese

Příběh vypráví o Olině, která slaví své 15. narozeniny a se svými přáteli řeší záhadu.

Byl první letní den a Olina byla šťastna, že už jsou konečně prázdniny. Rozhodla se tedy jít ven se svými přáteli Martin, Cyril, Filip a Lucka. Rozhodli se, že půjdou prozkoumat Les záhad, kde je známo, že tam straší. Řekli si, že tam půjdou až večer, aby to mělo lepší atmosféru. Potkali se na začátku lesa v 9 hodin. Měli naplánovanou modrou stezku na tři hodiny a poté chtěli přespat u Lucky. Druhá polovina cesty vedla jen jeskyněmi. Nejdříve šli lesem a vše se zdálo být v pořádku. Olinka a Lucka se trochu bály, protože v dáli slyšely zvuky divokých prasat. Holky řekly klukům, ať to jdou prozkoumat, ale i poté co odešli, jim došlo, že se zvuky přibližují. Kluci se za pár minut vrátili a řekli, že je vše v pohodě a že už se můžou vydat do jeskyní. Jakmile vešli do jeskyně, vylétlo na ně hejno netopýrů. Chvíli šli, ale najednou si Filip všimnul, že zmizela Lucka. Všichni byli vystrašení a začali Lucku hledat, ale bylo už těsně před půlnocí a tak se vydali k Lucce domů. Vše řekli rodičům a ráno začalo pátrání. Lucka se už nikdy nenašla. Je to už 10 let od té doby, co se ztratila, a nikdy už na tohle léto nezapomněli.

**Autorky: Klenovcová  
Ptáčková  
Křenková**

# INVESTÁT

**Počet hráčů:** 2–6 hráčů

**Pomůcky:**

50 herních karet

Papír a tužka (na zapisování bodů)

**Cíl hry:**

Zůstat jako poslední hráč, který má víc než 0 bodů.

Kdo má 0 nebo méně bodů, bankrotuje - vypadává.

**Pravidla:**

1) Každý hráč začíná s 5000 body.

2) Balíček 50 karet se zamíchá a položí doprostřed stolu.

3) Hraje se po směru hodinových ručiček.

Každý hráč si ve svém tahu lízne 1 kartu a splní, co je na ní napsané.

Může získat nebo ztratit body, koupit investici nebo provést obchod.

4) **Investice:**

- Pokud má hráč dost bodů, může si investici koupit.
- Každé kolo mu pak vydělává body (např. +300B).
- Hráč může mít maximálně 2 investice najednou.

5) **Obchodování:**

- Kartu, kterou si lízneš, můžeš nabídnout sousedovi (hráči vedle tebe).
- Cenu si domluvíte – můžeš ji prodat za body, nebo vyměnit za jinou kartu.

6) **Bankrot:**

- Pokud má hráč 0 nebo méně bodů, vypadává ze hry.

7) **Vítěz:**

- Vyhrává hráč, který jako poslední zůstane ve hře.





# PRÁZDNINOVÉ ČTENÍ

## TIP 8.D

### PSÍ POSLÁNÍ - W. BRUCE CAMERON

VHODNÁ OD 10 LET

DOJEMNÝ PŘÍBĚH O PSOVI, KTERÝ SE ZNOVU A ZNOVU NARODÍ, ABY NAŠEL SMYSL SVÉHO ŽIVOTA

SLEDUJ JEHO DOBRODRUŽSTVÍ, JAK POMÁHÁ LIDEM A UČÍ SE, CO ZNAMENÁ PŘÁTELSTVÍ A VĚRNOST.



### PSÍ POSLÁNÍ - PŘÍBĚH BAILEYHO

VHODNÁ OD 8 LET



### Co potřebujete o naší hře vědět? Co k ní budete potřebovat?

- Herní plán (vizte obrázek), který se dá libovolně prodlužovat, na kterém jsou barevně označeny obtížnosti úkolů daného pole (země na obrázku jsou jen jako příklad, jako otázku by si mohl hráč vytáhnout).
- Herní plán se tudíž skládá ze čtverečků s barevným lemem, které se nepravidelně střídají.
- Každý si může vymyslet vlastní herní plán o libovolném počtu polí (maximálně 243 uznaných zemí nebo 202 suverénních států).
- Doporučuje se herní plán obsahující 60-až 100 polí.
- Příslušný počet kartiček s otázkami.
- Na kartičce bude buď hlavní město státu, nebo stát. Odpovídá se samozřejmě chybějící varianta.
- Kartičky se barevně označí podle obtížnosti (zelená 1 bod), žlutá (2 body) oranžová (3 body) červená (4 body)
- Je dobré mít připraveny kartičky pro všechny státy světa a do hry pro menší děti vybrat adekvátní země.
- Barevné hrací figurky
- Hrací kostka
- Počet hráčů: 2 – 6



### PRAVIDLA HRY

1. Postavičky položíme na start.
2. Hru začíná nejstarší hráč, který si hodí kostkou a postoupí podle výsledného počtu polí
3. Každé pole je označeno barvou, podle které si hráč vybere z hromádky kartičku s otázkou.
4. Odpoví-li správně zemi nebo hlavní město, získává příslušný počet bodů a postupuje o tento počet na hracím plánu (otázku na tomto poli však již neodpovídá).
5. Při nesprávné odpovědi zůstává stát na místě a čeká na další kolo.
6. Kostkou hází další hráč v pořadí, který postupuje stejně jako začínající hráč.
7. Až se všichni účastníci vystřídají, začíná druhé kolo.
8. Počet kol lze předem domluvit anebo hra končí, když první hráč objede celý herní plán.





Naše ztvárnění herního plánu



Autorky:

- Anna Karásková
- Antonie Prokšová
- Amelie Yatsynych
- Nikola Saláková

## Eragon

První díl čtyřdílné série o zdánlivě normálním mladíkovi, ale jen do té doby, než najde dračí vejce a jeho svět se zhroutí... anebo ne?

**Počet stran:** 477

**Rok vydání:** 2002 (v češtině 2004)

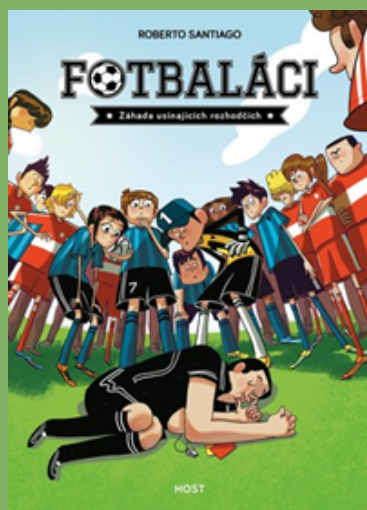


## Hranicářův učen

Osmidílná série o mladém, postupně dospívajícím hraničářovi Willovi, ponořte se do různých oblastí světa a nebezpečných situací

**Počet stran:** 267

**Rok vydání:** 2004 (v češtině 2008)



## Fotbaláci – Roberto Santiago

Celá série knih, jejíž nové díly stále vycházejí, je o fotbalovém týmu, který má pořád nějaké problémy a akce. Hlavní postavou je Pešek, kterému je kolem 13 let. Žádné problémy, které mají, je nezastaví a drží se v lize.

Děláte nějaký sport? Jestli hrajete fotbal, toto je knížka pro vás....



## Petra Braunová – 3333 km k Jakobovi

Mirka pozval jeho tatínek na cestu do Španělska na poutní svatojakubskou cestu. Nejen že ji bude muset zvládnout na kole, ale také bude muset najít cestu ke svému tátovi, se kterým nevyrůstal. Možná Vás knížka inspiruje i k nějakému vlastnímu prázdninovému deníku či cestopisu.

