



# YPSILONIE

Cesta do vyjmenované země



**Metodická příručka**

## Slovo úvodem

Vítejte v Ypsilonii a v její příručce pro učení, kterou jsme sestavily proto, aby se nám všem dobře učilo...

I když Ypsilonie může na první pohled vypadat pouze jako zábavná desková hra s tematikou vyjmenovaných slov, je to ve skutečnosti propracovaná metodická pomůcka pro jejich výuku a nácvik.

Kontext, zážitky a emoce výrazně napomáhají procesu učení – a tak jakákoliv aktivita spojená s Ypsilonii fixuje dětem tolik obávaná vyjmenovaná slova. Čím častěji v Ypsilonii pobydouce, tím více slov, v nichž se správně píše ypsilon, si zapamatují. Jiná než s tvrdým y v kořeni po obojetných souhláskách tu totiž nepotkají!

Ypsilonie představuje komplexní svět, podobný tomu našemu a zároveň tolik odlišný – a je zábava ho vědomě poznávat a mluvit o něm – a učit se při tom spoustu nových věcí! Herní prvky jsou koncipovány tak, aby děti bavilo hrát Ypsilonii i vícekrát za sebou.

Klíčovou aktivitou při hře je čtení kartiček s krátkými příběhy z Ypsilonie. Děti si tak nenásilnou formou procvičují porozumění textu. Zároveň pochopí praktický význam správného čtení, neboť texty na kartičkách mají zásadní význam pro jejich úspěch či neúspěch ve hře.

Hra Ypsilonie tedy může sloužit i jako komplexní materiál k výuce, ať už přímo ve škole nebo jako zábavné procvičení doma. Tato metodická příručka je sestavena tak, abychom mohli co nejvíc využít pedagogický potenciál Ypsilonie.

Příjemný čas strávený s hrou Vám přejí autorky

Barbora Mazůrková a Barbora Nosálová.

Za pomoc děkujeme Tereze Schejbalové, Ondřeji Karešovi, Kryštofu Kozákovi a Veronice Nemejovské.



# Obsah

Slovo úvodem .....	4
Co v pracovních listech najdete a jak se s tím dá pracovat (návrhy, tipy, možnosti...) .....	8
Aktivity před hrou .....	8
Aktivity po hře .....	10
Práce s vyjmenovanými slovy .....	11
Pracovní list 1 – práce s legendou o Nezamyslicích .....	12
Pracovní list 2 – práce s legendou o Bydžově .....	13
Pracovní list 3 – práce s legendou o Vystrkově .....	14
Pracovní list 4 – porozumění kartičkám událostí .....	15
Pracovní list 5 – porozumění kartičkám událostí .....	16
Pracovní list 6 – porozumění kartičkám událostí .....	17
Pracovní list 7 – seznámení s plochou hry Nezamyslice .....	19
Pracovní list 8 – seznámení s plochou hry Bydžov .....	21
Pracovní list 9 – seznámení s plochou hry Vystrkov .....	22
Pracovní list 10 – kudy vedou cestičky Nezamyslice .....	24
Pracovní list 11 – kudy vedou cestičky Bydžov .....	25
Pracovní list 12 – kudy vedou cestičky Vystrkov .....	25
Pracovní list 13 – co se stalo v Nezamyslicích? .....	26
Pracovní list 14 – co se stalo v Bydžově? .....	27
Pracovní list 15 – co se stalo ve Vystrkově? .....	28
Pracovní list 16 – vyprávějte, popisujte, povídejte si .....	29
Pracovní list 17 – deník cestovatele po Ypsilonii .....	30
Pracovní list 18 – můj deník z Ypsilonie .....	31
Pracovní list 19 – jak to bylo? .....	32
Pracovní list 20 – gramatika – by .....	33
Pracovní list 21 – gramatika – ly .....	35
Pracovní list 22 – gramatika – my .....	36
Pracovní list 23 – gramatika – py .....	38
Pracovní list 24 – gramatika – sy .....	39
Pracovní list 25 – gramatika – vy .....	40
Pracovní list 26 – gramatika – zy .....	42
Pracovní list 27 – gramatika – Bydžov .....	43
Pracovní list 28 – gramatika – Nezamyslice .....	45
Pracovní list 29 – gramatika – Vystrkov .....	47
Pracovní listy – řešení .....	49
Příběhy o Klukáčovi a Holkajdě .....	50
Doplňovačky .....	52

## Obsah aneb Co v příručce naleznete:

- Jak s Ypsiloníí efektivně pracovat
- Na co si dát pozor při samotné hře?
- Co v pracovních listech najdete a jak se s tím dá pracovat (návrhy, tipy, možnosti, ...)
- Pracovní listy
- Řešení k pracovním listům
- Příběh o Klukáčovi a Holkajdě – doplňovačky

## Jak s Ypsiloníí efektivně pracovat?

Následující materiály slouží jednak k přípravě na práci s hrou (mohou dětem usnadnit pochopení pravidel a hraní hry) a také k vyprávění o hře a vstřebání zážitků ze hry. Koncepte tedy odpovídá modelu E – U – R, tj. evokace, uvědomění, reflexe. Materiály zároveň pracují s rozvíjením kompetencí komunikačních a jazykových. Děti se mohou zdokonalovat v porozumění textu, vyprávění příběhů a tvorbě různých slohových útvarů, v pravopisu a gramatice. Navíc Ypsilonie rozvíjí konkrétní znalosti z oblastí Člověk a jeho svět a Člověk a příroda. Ve hře děti poznávají mnoho méně známých zvířat, rostlin, krajin i různorodých oblastí lidského života.

Důležité je, že tyto nové kompetence a znalosti děti získávají v jednotném světě Ypsilonie a ve spojení se zážitky ze hry. Při hraní prožívají různé emoce a sbírají zkušenosti, proto si mnoho znalostí osvojí snadněji než drilem. Zároveň vše probíhá v jednotícím kontextu vyjmenované země – děti tak mnohem lépe udrží dlouhodobější pozornost a rozvíjejí přirozeně jednu oblast od druhé.

Vyjmenovanou zemi Ypsilonii lze vnímat jako svět fantazie, nebo ji můžeme propojit či srovnávat se světem, který děti obklopuje – proto se může tak snadno stát odrazovým můstkem k tématům z oblastí Člověk a jeho svět a Člověk a příroda. Díky metodické příručce mohou děti své znalosti zkoušet a aplikovat.

**Pracovní listy** byly připraveny tak, aby je děti mohly používat samy, pro samostatnou práci doma i ve škole. Všechny také obsahují klíč s řešením, aby si děti mohly svoje řešení samy kontrolovat.

V úvodu k pracovním listům najdete informace o tom, co který z nich obsahuje. Obsah je rozčleněn na tři části:

- před hrou,
- po hře
- a práce s vyjmenovanými slovy.

Pro vlastní práci s vyjmenovanými slovy slouží pracovní listy se slovy ze hry. Obsahují koncepčně stejné úkoly, ale slova z různých částí her anebo pouze s ypsilon po jednom z obojetných písmen. Můžete si vybrat pracovní listy podle miniher (například pracovní list k Bydžovu), podle písmen (například pouze slova s PY v kořeni).

**Příběhy o Klukáčovi a Holkajdě** pak už představují klasické doplňovačky, které ověřují znalosti správného psaní měkkého i a ypsilon. Příběhy nejsou nijak spojeny s vyjmenovanou zemí, aby nedošlo k mýlce – vždyť přece ve vyjmenované zemi má být vždy v kořeni ypsilon!

**Karty slov** jsou vybraná slova naformátovaná do kartiček, stačí je rozstříhat a můžete s nimi dále pracovat, jako inspirace Vám poslouží tipy na úkoly – pro samostatnou i skupinovou práci. Tyto karty nenajdete zde v příručce, ale na webu ypsilonie.cz. Tam najdete také další pracovní listy pro práci s vyjmenovanými slovy – rozdělené podle miniher a písmen zároveň (například pracovní list se slovy s BY v kořeni v Nezamyslicích).



# Na co si dát pozor při samotné hře?

## Čtení kartiček

Hra je postavena na čtení kartiček. Je proto vhodné důsledně dohlížet na to, zda děti opravdu nahlas a zřetelně čtou ostatním u stolu přesně to, co je na kartičce napsáno. Je vhodné zdůraznit, že všichni hráči by měli bedlivě poslouchat znění kartičky, neboť se její efekt může týkat i jich, i když nejsou na tahu.

## Zbytečné hádky o pravidla

Právě proto, že Ypsilonie pracuje i s emočním zážitkem, mohou se hráči pohádat například v situaci, kdy jeden druhého vyhodil. Hádku je potřeba co nejdříve ukončit a definitivně rozsoudit, a to s ohledem na znění tiš-těných pravidel a základní principy spravedlnosti. Pravidla například neřeší, co se stane, pokud kostka spadne ze stolu, případně se zastaví na hraně. Pokud už vznikne spor, doporučujeme házet znovu.

Pozor! Hra obsahuje kromě základní verze i další varianty pravidel, které se liší právě tím, co se stane při vyhazování. Proto je vhodné před každou hrou hráčům zopakovat, podle jaké varianty se hraje.

## Pocit náhodnosti

Někteří hráči mohou mít pocit, že když budou špatně házet kostkou, tak nemůžou nikdy vyhrát, což je demotivuje. Poradte jim, ať zkusí více využívat Pomocníků, kteří přidávají nebo ubírají hod kostkou, a ať si dobře rozmyslí, která cesta je pro ně vlastně nejvýhodnější. Hra tak získá více strategický rozměr. Důležité je, aby hráči měli pocit, že na jejich rozhodnutích záleží.

## Chaos v kartičkách

I přes to, že jsou všechny kartičky v Ypsilonii jasně označeny symbolem a barvou, je jich kolem stolu rozloženo poměrně hodně, zvláště ve velkém dobrodružství za pokladem, které zkombinuje všechny herní plány dohromady. Je vhodné hráče před hrou upozornit na to, která hromádka karet je která, a zdůraznit, že se při hře nesmí pomíchat.

## Negativní emoce a vyhazování

V Ypsilonii může dojít i k vyhraným situacím – hráč si myslí, že už má vítězství v kapse, nicméně je o něj na poslední chvíli okraden jiným hráčem, který ho těsně před cílem vyhodí. Vyhazování je atraktivní herní princip, který hráče zaujme a pomáhá vytvořit emocionální angažovanost ve hře. Odvrácenou stranou tohoto principu jsou pak negativní emoce, které u vyhozených hráčů vyvolá. Pokud taková situace nastane, je vhodné hráče uklidnit a zdůraznit, že jedním vyhozením hra nekončí a stále mohou vyhrát.

U některých hráčů se však mohou projevit jejich agresivní tendence a mohou hru hrát pouze s cílem vyhazovat ostatní. V takovém případě je vhodné jim vysvětlit, že to určitě není výherní strategie a ať se zaměří raději na cestu k výhře.



# Co v pracovních listech najdete a jak se s tím dá pracovat (návrhy, tipy, možnosti...)

Tento krátký úvod Vám pomůže rychle se zorientovat v připravených pracovních listech. Pracovní listy 1–12 je vhodné využít před samotnou hrou – děti se tak seznámí s prostředím hry a snáze proniknou do herního prostředí. Pracovní listy 13–19 jsou určeny pro reflexi po samotné hře. Pracovní listy 20–27 již cíleně pracují s jednotlivými vyjmenovanými slovy.

## Aktivity před hrou

### Pracovní list 1, 2, 3

#### Cíl:

- seznámení s hrou, příprava na hraní, seznámení s kontextem Ypsilonie;
- porozumění textu a vyprávění.



#### Popis úkolů:

Tyto pracovní listy pracují s minilegendami, tj. texty, které se vážou k jednotlivým herním kvadrantům (částí herní plochy). Tyto kvadranty jsou tři: město Bydžov, vesnička Nezamyslice se svým okolím a Vystrkov s farmou a hradem Vyštejnem. Zároveň s příběhem se děti seznamují s tím, jaké kartičky Darů a Pomocníků se na daných místech vyskytují. Tento úkol může také sloužit k procvičení schopnosti převyprávět příběh. Úkoly mají více variant.

#### Jak s pracovním listem pracovat:

- Učitel/ka přečte dětem nahlas legendu, děti poslouchají a následně odpovídají na otázky v pracovním listu.
- Všechny děti si samy přečtou legendu a odpoví na otázky v pracovním listu.
- Jen vybrané děti si přečtou legendu o daném místě. Jejich úkolem je odpovědět na otázky v pracovních listech a poté legendu převyprávět ostatním dětem. Může jim pomoci struktura: kde se to odehrává, co se tam odehrává (a sbírá), jaký je cíl, jací Pomocníci mohou k cíli dopomoci. Tuto strukturu učitel/ka napíše na tabuli

### Pracovní list 4, 5, 6

#### Cíl:

- příprava na hru, seznámení s typy událostí, k nimž může ve hře dojít, a jak se při nich zachovat;
- porozumění textu.

#### Popis úkolů:

Tyto pracovní listy se týkají porozumění příběhovým kartičkám (tj. modrým a červeným kartičkám) a jejich funkci při hře. Úkoly mají dětem pomoci zorientovat se v herních efektech, resp. pochopit, co vlastně mají při hraní udělat, když si danou kartičku vytáhnou. Efekty (několik kol nehrát, posunout se na jiné místo, získat Pomocníka apod.) jsou totiž ukryté za příběhy, a tak není pro děti vždy lehké tuto herní instrukci okamžitě rozpoznat.

#### Jak s pracovním listem pracovat:

- Pracovní listy jsou seřazené od nejjednoduššího po nejvíce obtížný. Doporučujeme proto zachovat pořadí úkolů.
- Děti mohou plnit úkoly samostatně nebo ve dvojicích (skupinách).
- Tyto aktivity můžeme použít i po hraní hry.

## **Pracovní list 7, 8, 9**

### **Cíl:**

- seznámení s plochou hry, resp. s jejími jednotlivými kvadranty – lokalitami (vesnicí, městem a farmou)

### **Popis úkolů:**

Úkoly lze využít i v tématech Člověk a jeho svět nebo Člověk a příroda. Tyto pracovní listy jsou bez klíče.

### **Jak s pracovním listem pracovat:**

- Děti si mohou vybrat, na které otázky znají odpověď – a na ty odpovědět.
- Učitel/ka může dětem vybrat otázky, které mají zodpovědět.
- Děti mohou soutěžit, kdo zná víc odpovědí.
- Děti mohou společně odpovídat a společně hledat odpovědi na internetu, ve slovnících.
- Děti mohou samostatně hledat odpovědi na internetu nebo ve slovnících.
- Děti mohou vytvářet další otázky a úkoly pro ostatní.

## **Pracovní list 10, 11, 12**

### **Cíl:**

- seznámení s cestami a plochou hry:

### **Popis úkolů:**

Tyto pracovní listy jsou zaměřené na počítání políček mezi jednotlivými místy v jednotlivých minihrách.

### **Jak s pracovním listem pracovat:**

- Lze použít pro slabší žáky jako samostatný úkol.
- Děti mohou soutěžit, kdo má dřív a správně políčka spočítaná.
- Děti mohou nejdřív odhadovat a pak teprve počítat.





# Aktivity po hře

Tyto pracovní listy jsou bez klíče – vyplývá to z charakteru úkolů...

## Pracovní list 13, 14, 15

### Cíl:

- Použití vyjmenovaných slov v kontextu, fixace pravopisu a významu slova;
- Rozvoj fantazie a tvůrčího psaní ve známém kontextu;
- Osvojení či trénování slohového útvaru vyprávění – psanou nebo ústní formou.

### Jak s pracovním listem pracovat:

Děti mohou pracovat samostatně i ve skupině.

- Děti mohou příběh tvořit jako doplňovačku pro ostatní.
- Děti mohou vyrobit kartičky jako novou hru pro ostatní.
- Děti mohou tvořit jednotlivé události nebo souvislý text.
- Děti mohou příběhy vymyslet a pak vyprávět.
- Děti si mohou vybrat pouze jednu minihru a ostatní pak hádají, z které minihry příběhy jsou.

Výběr slov:

- varianta 1 – děti mohou používat všechna slova z jednoho řádku,
- varianta 2 – mohou si vybrat určitý počet slov z řádku (2 či 3),
- varianta 3 – mohou si vybrat pouze a) nebo b) atd. podle svého uvážení nebo podle zadání učitele či učitelky.

## Pracovní list 16

Tento pracovní list je určen pro učitele/učitelky a obsahuje tipy na psaní nebo vyprávění po hře. Jednotlivé úkoly lze zkopírovat na papír a zadat dětem jako samostatnou práci.

- Všechny úkoly mohou děti psát jako sloh nebo vyprávět ústně.
- Úkoly mohou sloužit jako odrazový můstek k diskusi.
- Uvedené úkoly by měly být inspirací pro další podobné.

## Pracovní list 17

**Deník cestovatele** – „tvrdá“ doplňovačka:

V tomto úkolu se doplňuje pouze tvrdé y (krátké nebo dlouhé), doplňovačka tak slouží k fixaci vyjmenovaných slov bez stresu, zda se děti nespletou. Doporučujeme vyrobit si takových doplňovaček více – třeba z textů červených a modrých kartiček.

## Pracovní list 18

Můj deník – vlastní tvorba, vyprávění.





## Pracovní list 19

Dokončování příběhů.

### Cíl:

- Použití vyjmenovaných slov v kontextu;
- Rozvoj fantazie.

### Jak s pracovním listem pracovat:

- Děti si můžou vybrat věty, které chtějí rozvíjet.
- Učitel/ka zadá věty nebo počet vět, které mají děti rozvíjet.
- Děti pracují v dvojicích – každý z dvojice vymyslí začátek příběhu (podobně jako v předchozím cvičení) – druhý z dvojice příběh dokončí.

## Práce s vyjmenovanými slovy

### Pracovní list 20–29

Gramatika – morfologie, lexikologie.

Pracovní listy se slovy ze hry obsahují koncepčně stejné úkoly, ale slova jsou v nich pouze s ypsilon po jednom z obojetných písmen (20–26) nebo pouze z jedné minihry (27–29).

### Cíl:

- Práce se slovy s ypsilon v kořeni
- Upevnění gramatiky a jazykového systému
- Propojení pravopisu a mluvnice – slovní druhy, odvozování, slovtvorba, příbuzenské skupiny

### Jak s pracovním listem pracovat:

- Učitel/ka si může vybrat pracovní listy podle toho, co zrovna probírá či podle toho, co potřebuje fixovat.
- Učitel/ka může pracovat pouze se slovy k jedné minihře. Např. děti si zahrají minihru a vezmou si pracovní list se slovy ze hry a ten si samostatně nebo ve skupině vyplní.



## Pracovní list 1 – práce s legendou o Nezamyslicích

### 1. Přečtete si nebo poslechněte minilegendu o vesnici Nezamyslice:

#### *Dobrodružství v Nezamyslicích*

*Uprostřed Nezamyslic je výborná lékárna. Paní Výborná tam čeká na léčivé byliny, aby z nich připravila masti na hmyzí štípance, směsi na jasnou mysl nebo léčivé odvary na výrony a vylomeniny. Přines jí jako dárek pelyněk z bylinkářství U Neomylné báby, dobromysl od pěstitele Syrovátky nebo zlatobýl z Výrobní mastí. Kdo bude s bylinami u paní Výborné první, získá od ní úsměv, který mysl zbystří.*

### 2. Odpovězte na otázky podle legendy:

a) Jaké Dary – byliny se v Nezamyslicích sbírají?

.....

b) Na jakých místech se Dary – byliny sbírají?

.....

c) Kam tyto Dary – byliny musíme donést, abychom vyhráli hru?

.....

d) Podívejte se na žluté karty. Jací Pomocníci nám budou na výpravě pomáhat?

.....

e) Proč je dobré donést byliny do výborné lékárny v Nezamyslicích, kromě toho, abychom hru vyhráli?

.....

### 3. Převyprávějte důležité informace kamarádům:

## Pracovní list 2 – práce s legendou o Bydžově

### 1. Přečtete si nebo poslechněte minilegendu o městě Bydžově:

#### *Dobrodružství v Bydžově*

*Ve městě Bydžově, které slyne slávou po celé Ypsilonii, občas dojde k průmyslové, živelní či jiné katastrofě. Uprostřed města mají proto Neobyčejnou banku. V ní shromažďují potravu na horší časy. Je potřeba jim pomoci ji naplnit. Zajdi do uzenářství pro uzený jazyk, do hostince pro smažený sýr nebo do cukrárny pro žvýkačku a dones do Neobyčejné banky dvě různá jídla pro obyvatele Bydžova v nouzi jako Dar. Starosta města dá tomu, kdo bude nejrychlejší, pochvalu za rychlé nohy.*

### 2. Odpovězte na otázky podle legendy:

a) Jaké Dary – jídlo se v Bydžově sbírá?

.....

b) Na jakých místech se Dary – jídlo získává?

.....

c) Kam tyto Dary – jídla musíme donést?

.....

d) Podívejte se na žluté karty. Jací Pomocníci nám budou na výpravě pomáhat?

.....

e) K čemu slouží Neobyčejná banka?

.....

f) Proč máme donést jídlo do Neobyčejné banky, kromě toho, že chceme vyhrát?

.....

### 3. Převyprávějte důležité informace kamarádům:

## Pracovní list 3 – práce s legendou o Vystrkově

### 1. Přečtete si nebo poslechněte minilegendu o vesničce Vystrkově:

#### *Dobrodružství ve Vystrkově*

*Ve Vystrkově, kolem farmy Zbyňka Kopýtky, se ve volné přírodě potulují kobylky, dobytek a plemenní býčci. Nažeň k němu na farmu dvě různá zvířata jako Dar, bude mít ohromnou radost, že jsi mu pomohl rozšířit jeho stádo. Kromě úsměvu věnuje nejrychlejšímu hráči bytelné lýkové sandály na další cestu.*

### 2. Odpovězte na otázky podle legendy:

a) Jaké Dary – zvířata se v okolí farmy dají chytit?

.....

b) Na jakých místech se dají zvířata chytit? Nad dobytčí farmou, pod ní nebo napravo od farmy?

.....

c) Kam tyto Dary – zvířata musíme donést?

.....

d) Podívejte se na žluté karty. Jací Pomocníci nám budou na výpravě pomáhat?

.....

e) Co se stane, když dovedeme zvířata na farmu, kromě toho, že vyhrájeme?

.....

### 3. Převyprávějte důležité informace kamarádům:



## Pracovní list 4 – porozumění kartičkám událostí

### 1. Která ze tří událostí nám říká, že máme čekat?

- a) **Být** slušný a **vykat** pocestným se ti **vyplatilo**. Pokud nemáš **bylinu**, dostáváš od pocestného **dobromysl**.
- b) Pokud máš **zlatobýl**, začínáš **být pyšný**. Jedno kolo neházej a **zpytuj** svědomí.
- c) Kousl tě **hmyz**, natekl ti **pysk**, **vypadáš** jako **ptakopysk**. Přenes se pro **bylinnou** mast do **výrobní** a vezmi si tam **zlatobýl** na cestu.

### 2. Která ze tří událostí nám říká, že se můžeme přenést na nějaké místo?

- a) Potkáš kouzelnou **bytost**. Pokud nemáš žádného Pomocníka, jednoho ti **vyčaruje**. **Vyber** si, jestli chceš **netopýra**, nebo **slepýše**.
- b) Na cestu se **vykakala vyžla**. Ty sis **výkalu** nevšiml, **smýkla** se ti noha a spadl jsi do něj. Jestli nechceš smrdět, přenes se ihned půjčit si **mýdlo** do osady nebo do hostince.
- c) Farmář **Kopýtko** se **zabývá nesmysly**, a tak se mu rozutekl **dobytek**. Pomohl jsi mu postavit **bytelnou** ohradu. Vezmi si za to jednu **kobylku**.

### 3. Která ze tří událostí nám říká, že získáme nějakého Pomocníka nebo Dar?

- 1. **Neobyčejně** ses **vyznamenal!** Pomohl jsi **obyvatelům Bydžova** odvrátit stavbu nebezpečné **plynárny**. Můžeš hrát ještě jednou.
- 2. Smrdí ti nohy. Přenes se do **výzkumného** ústavu, kde právě **vynalezli** na smradlavé nohy nové **mýdlo**. **Umyj** se.
- 3. Někteří **obyvatelé plýtvají** jídlem a **sypou** odpadky kolem cest. Poradíš **myškám**, aby se **zbytky** jídla najedly **dosyta**, a ony ti za to dají **tryskomyš**.



## Pracovní list 5 – porozumění kartičkám událostí

### 1. Spoj události na kartičkách (v příbězích) s tím, jak si myslíš, že se máš zachovat nebo co máš udělat:

1. **Pytlák Pytlík** vysedává ve výčepu U Vyschlého jazyka a vykládá parádní **pytlácké** historky. Pokud chceš, přenes se tam nějaké **vyslechnout**. On ti za to dá **sýčka** na cestu.
  2. Mezi **byliny** u cesty se zamotal **slepýš**! **Vysvobodíš** ho a vezmeš si ho.
  3. Kousl tě **hmyz**, celý ses **osypal**. Paní **Výborná** ti **vyrážku zasypala zásypem**. Léčba se nesmí **odbyt**, jedno kolo počkej. Aby ses nenudil, dostaneš na hraní **tryskomys**.
  4. Ve **Výsostném** rybníku se topí **sýček**! Ještě neumí ani **splývat**. **Vyděšený** vodník tě tam ihned přenes. Pokud ho **vylovíš**, **vydá** se s tebou na cestu.
  5. Je **sychravé** počasí a ty nemáš **nezbytný** deštník. Přenes se do svého **příbytku**, **abys** nezmokl.
    - a) Získáváš Pomocníka.
    - b) Pokud chceš Pomocníka, musíš se pro něj někam přenést.
    - c) Jedno kolo musíš čekat, ale získáváš Pomocníka na cestu.
    - d) Musíš jít zpět do svého domečku.
    - e) Musíš se přenést na nějaké místo, ale získáš tam Pomocníka.
- 
1. Ve **výzkumném** ústavu právě **vynalezli folybyl**. Přenes se tam **vypátrat**, co to vlastně je nebo jestli to není nějaká **mýlka**.
  2. **Zbyšek vymyslel**, že můžete **vylopit automyčku**, protože ji nikdy **nezamykají**. Jedno kolo neházej, **abys** měl čas mu **vysvětlit**, že je to **nesmysl**.
  3. Hnůj ve **Výsostném** rybníku způsobuje **vyrážku**. Protihráč, který se **vyskytuje** nejméně polí od rybníka, je v nebezpečí. Pokud máš **bylinu**, **vydej** mu ji, **aby** měl ochranu.
  4. Jsi **namyšlený**. Přenes se do vepřína a jedno kolo tam **vykydávej** hnůj. To tvou **mysl** zchladí.
  5. **Zbyňkova** žena ti stále **vyvářela**. **Navyknul** sis jíst do **sylosti**. **Přebytek** váhy ale musíš **vyběhat**. Hoď ještě jednou.
    - a) Jestli máš Dar, musíš ho dát protihráči, který se vyskytuje nejméně polí od určitého místa.
    - b) Házíš ještě jednou.
    - c) Musíš se přenést na nějaké místo, nic tam ale nezískáš.
    - d) Musíš se někam přenést a ještě ke všemu jedno kolo nehraješ.
    - e) Musíš jedno kolo čekat.

## Pracovní list 6 – porozumění kartičkám událostí

Přečtete si příběhy z Nezamyslic, Bydžova a Vystrkova a řekněte, jak byste se ve hře zachovali, co byste udělali (např. čekali, házeli ještě jednou, něco získali – Dar nebo Pomocníka, vyměnili se s protihráčem atp.):

### 1. Nezamyslice

a) **Klopýtnul** jsi o myš a spadl do bláta. **Vypadáš** jako čuně. Vodníkovi se tě naštěstí zželí a přenesse tě do rybníka. Jedno kolo se tam **umývej**.

.....

b) **Brzy vyjde** slunce. **Výrům** a **sýčkům ubývá** zrak. Pokud alespoň jednoho máš, jedno kolo **vyčkej**, než se zase budou **třpytit** hvězdy na nebi.

.....

c) Hnůj ve **Výsostném** rybníku způsobuje **vyrážku**. Protihráč, který se **vyskytuje** nejméně polí od rybníka, je v nebezpečí. Pokud máš **bylinu**, **vydej** mu ji, **aby** měl ochranu.

.....

d) Snědl jsi moc **pýří** a **chmýří**, **olysala** ti hlava. **Zbytek** vlasů zachráníš, když se ihned přenesesh na jakékoliv volné modré pole, ale modrou kartu už tam nečti.

.....

e) **Rozdmýchal** jsi oheň starým **dmychadlem**, plameny krásně **syčí**. Protihráč s největšíma nohama si s tebou hned rád **vymění** pozici, **aby** si své nohy ohřál.

.....

### 2. Bydžov

a) Smrdí ti nohy. Přenes se do **výzkumného** ústavu, kde právě **vynalezli** na smradlavé nohy nové **mýdlo**. **Umyj** se.

.....

b) **Jazykovědci** si **usmysleli**, že zruší **vyjmenovaná** slova. Protihráč, který se **ochomýtá** nejméně polí od **výzkumného** ústavu, se tam přenesse a **vysvětlí** jim, že je to **nesmysl**. Co **by** pak **bylo** s **Ypsilonii**? Dej mu na cestu Pomocníka.



.....

c) Příliš se **rozplýváš** nad **svými výkony**. Přenes se na jakékoliv volné červené pole a **odpykej** si svou **pýchu**.  
Přečti si červenou kartu.

.....

d) Smažený **sýr** jde dnes **výborně** na **odbyt**. Pokud ho chceš, přenes se do hostince, ať na tebe jeden **zbyde**.

.....

e) **Blyská** se na lepší časy, potkal jsi **Myšáka plyšáka**. Pokud nemáš **plyšový** plášť, jeden ti věnuje.

### 3. Vystřikov

.....

a) **Slyšíš syčet plyn**. Nešálí tě **smysly**? **Vyměň** si pozici s hráčem s největšíma ušima, ať si poslechne, jestli se **nemýlíš**.

.....

b) **Nevybral** sis dobrou cestu. No, nejsi **neomylný**. Musíš se teď vrátit do **výchozího** bodu – do svého **příbytku** – a **vyjít** znova.

.....

c) To je **výheň!** To vedro se nedá **vydržet!** Přenes se do **Vydří** tůně a tam se **vykoupej**.  
Při tom si chytíš **vyzu** na cestu.

.....

d) **Vyndej** si slámu z bot, **vysyp** si z nich kamení, **umyj** si nohy. Lépe se ti poběží. Hraj ještě jednou.

## Pracovní list 7 – seznámení s plochou hry Nezamyslice

- Kolik zvířat je v Nezamyslicích?

.....

- Jaké druhy ptáčků najdete v Nezamyslicích?

.....

.....

- Co víte o výrech a sýčcích? Čím se živí? Kdy loví? Kdy spí?

.....

.....

- Čím se živí sýkorky?

.....

.....

- Kde se nejraději vyskytují lysky?

.....

.....

- Jaké savce můžeme vidět v Nezamyslicích?

.....

.....

- Kolik hlemýžďů se plazí po Nezamyslicích?

.....

- Jaké byliny pěstují v Nezamyslicích?

.....

.....

- Kde tyto byliny můžeme získat?

.....

.....

- Jaké barvy mají tyto byliny?

.....

- K čemu se hodí dobromysl neboli oregano?

.....

- Co je to babyka?

.....

- Co je to pýchavka a kde roste?

.....

- Co se děje v osadě U Vyřezaného sysla? Kdo tam co dělá?

.....

.....

- Kde bydlí myslivec? A jaký druh ptáka má na ruce?

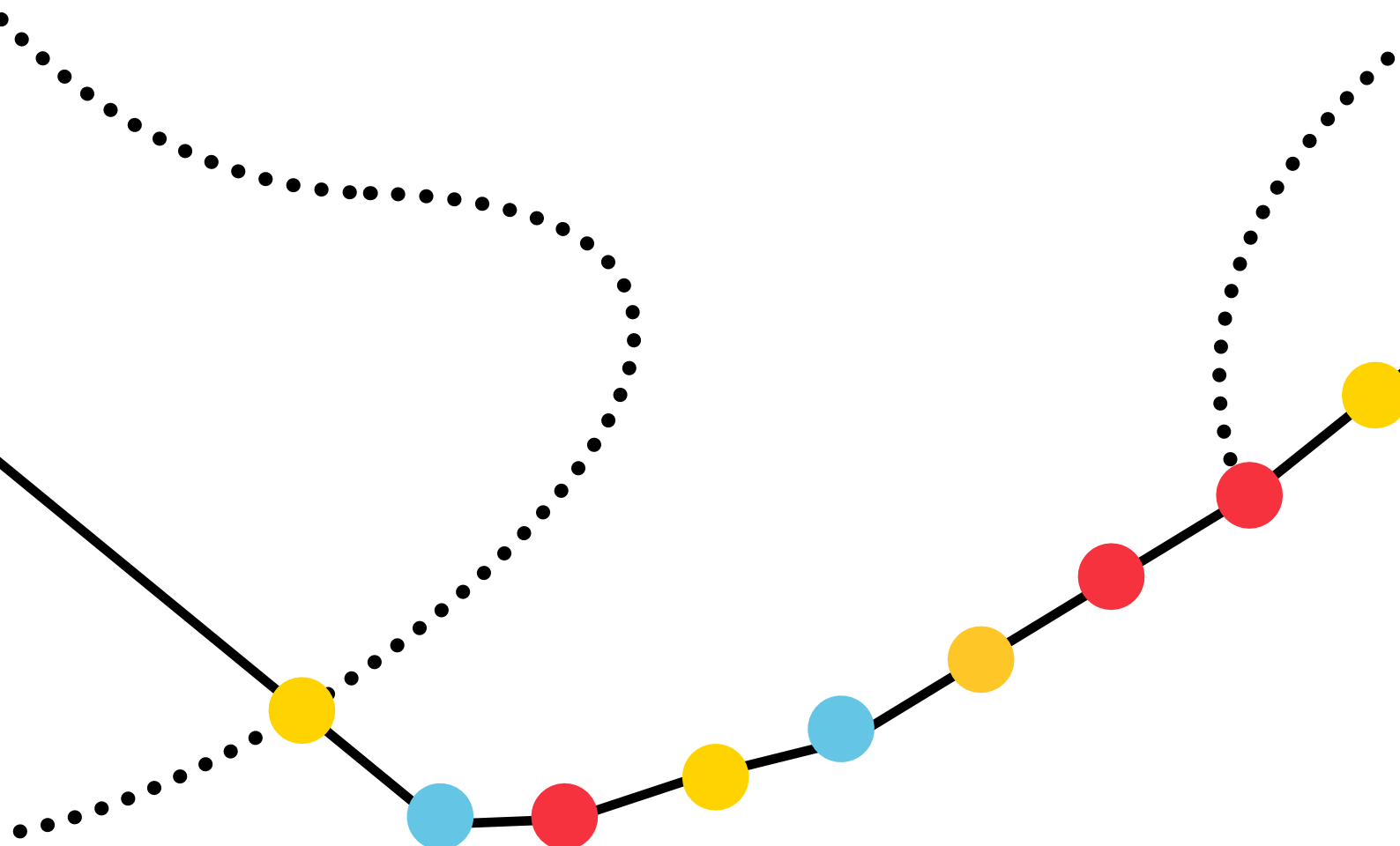
.....

.....

- Jak to vypadá v hostinci U Vyschlého jazyka? Jaká akce se tam koná? Co tam mají k jídlu?

.....

.....



## Pracovní list 8 – seznámení s plochou hry Bydžov

- Kde všude se dá v Bydžově něco koupit?

.....

.....

- Co dobrého si můžeme dát v hostinci U Syna Přemyslova, v cukrárně U Myšáka plyšáka a v uzenářství?

.....

.....

- Jaká zvířata se pohybují po Bydžově? Jmenuj jich alespoň pět.

.....

.....

- Kolik vyžel spočítáš?

.....

.....

- Která z těchto zvířat se obvykle v českých městech nevyskytují? Co o nich víte?

.....

.....

- Co se děje v hostinci U Syna Přemyslova? Popište obrázek. Můžete zapojit i fantazii a vymyslet příběh ke každé z postav.

.....

.....

- Kdo v Bydžově zlobí a jak?

.....

.....

- Jaké akce se konají ve vybydleném domě?

.....

.....

- Co se vyrábí v továrně na plyš?

.....

.....

## Pracovní list 9 – seznámení s plochou hry Vystrkov

- Spočítej zvířata na farmě a v jejím okolí.

.....

.....

- Kolik je tam býčků? Kobyl? A ostatního dobytka?

.....

.....

- Čím se živí kobyly a býci?

.....

.....

- Proč tato zvířata chováme? K čemu nám jsou dobrá?

.....

.....

- Co víte o prasatech?

.....

.....

- Kolik prasátek vykukuje z vepřína?

.....

.....

- Jaké jméno má pan farmář?

.....

.....

- Co se můžete dozvědět z obrázku o vydrách? Víte o nich ještě něco dalšího?

.....

.....

- Co je to vyza? Kolik měří? A kde žije?

.....

.....

- Co si můžeme koupit na trhu?

.....

.....

- Co se vyrábí v Neobyčejných výrobcích?

.....

.....

- Kde se plazí slepýš? Je slepýš had, nebo ne?

.....

.....

- Kde se vyskytují netopýři? Co zajímavého o nich víte?

.....

.....

- Kdo přebývá na hradu Vyštejn? Znáte nějaké další hrady v Čechách?

.....

.....

- Dělá někdo na obrázku skopičiny? Jaké?

.....

.....



## Pracovní list 10 – kudy vedou cestičky Nezamyslice

a) Kolik polí musíme ujít z bylinkářství U Neomylné báby do Výborné lékárny?

.....

b) Kolik polí musíme ujít z osady U Vyřezaného sysla do Výsostného rybníka?

.....

c) Kolik polí musíme ujít z výroby mastí do Výborné lékárny?

.....

d) Kolik polí musíme ujít z myslivny k pěstiteli Spytihněvovi Syrovátkovi?

.....

e) Kolik polí musíme ujít z hostince U Vyschlého jazyka do výroby mastí?

.....





## Pracovní list 11 – kudy vedou cestičky Bydžov

a) Kolik polí musíme ujít z hostince U Syna Přemyslova do Neobyčejné banky?

.....

b) Kolik polí je vzdáleno uzenářství od výzkumného ústavu?

.....

c) Kolik polí je vzdálena cukrárna U Myšáka plyšáka od automyčky?

.....

d) Kolik polí je vzdálen výzkumný ústav od vybydleného domu?

.....

e) Zvládneme se pomocí jednoho hodu kostky dostat z továrny na plyš do uzenářství?

.....

.....

## Pracovní list 12 – kudy vedou cestičky Vystrkov

a) Kolik polí od býka se nachází kobyly?

.....

b) Kolik polí musíme ujít z Vydří tůně na hrad Vyštejn?

.....

c) Kolik polí musíme ujít z Neobyčejných výrobků na trh?

.....

d) Kolik polí je vzdálen dobytek od hradu Vyštejn?

.....

e) Kolik polí je vzdálen vepřín od kobyly?

.....



# Pracovní list 13 - co se stalo v Nezamyslicích?

## 1. Varianta

Pro každý příběh (kartičku) použijte tato slova (v jakémkoliv tvaru – tzn. v jiném pádu, osobě, čísle atd.). Při vymýšlení používejte hrací desku Nezamyslice – půjde vám to lépe.

- výr, slyšet, myslivec, výborný
- usychat, jazyk, pelyněk, Zbyšek
- bylina, sýček, vymyslet, výsostný
- Spytihněv, zlovyk, vysoký, nabýt
- sýkorka, vyřezaný, smýknout/smýkat, příbytek

## 2. Varianta

V událostech (kartičkách) nesmí být slovo s měkkým „i“ v kořeni – s bi, fi, li, mi, pi, si vi, zi.

## 3. Varianta

Vymýšlejte příběhy tak, aby odpovídaly určitým efektům (např. čekej, přesuň se na určité místo, ztrácíš Pomocníka, ztrácíš Dar, vyměníš se s protihráčem, házíš ještě jednou, vracíš se do domečku, ...).

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Pracovní list 14 - co se stalo v Bydžově?

## 1. Varianta

Pro každý příběh (kartičku) musíte použít tato slova (v jakémkoliv tvaru – tzn. v jiném pádu, osobě, čísle atd.). Při vymýšlení používejte hrací desku Bydžov – půjde vám to lépe.

- sýr, myš, dosyta, mýlit se
- lyže, automyčka, mýdlo, vymyslet
- žvýkat, bydlet, nábytek, plyšový
- syčet, plyn, plýtvat, obyvatel
- výstava, nazývat se, smýčít, namyšlený

## 2. Varianta

V událostech (kartičkách) nesmí být slovo s měkkým „i“ v kořeni – s bi, fi, li, mi, pi, si vi, zi.

## 3. Varianta

Vymýšlejte příběhy tak, aby odpovídaly určitým efektům (např. čekej, přesuň se na určité místo, ztrácíš Pomocníka, ztrácíš Dar, vyměníš se s protihráčem, házíš ještě jednou, vracíš se do domečku, ...).

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Pracovní list 15 - co se stalo ve Vystrkově?

## 1. Varianta

Pro každý příběh (kartičku) musíte použít tato slova (v jakémkoliv tvaru – tzn. v jiném pádu, osobě, čísle atd.). Při vymýšlení používejte hrací desku Vystrkov – půjde vám to lépe.

- kopyto, vyrobít, býčí, umýt
- vydra, usmyslet si, třpytivý, mlynář
- kobyla, bytelný, výrobek, nesmysl
- sypat, lýko, netopýr, rozčepýřený
- polykat, plynout, vysoký, dobytek

## 2. Varianta

V událostech (kartičkách) nesmí být slovo s měkkým „i“ v kořeni – s bi, fi, li, mi, pi, si vi, zi.

## 3. Varianta

Vymýšlejte příběhy tak, aby odpovídaly určitým efektům (např. čekej, přesuň se na určité místo, ztrácíš Pomocníka, ztrácíš Dar, vyměníš se s protihráčem, házíš ještě jednou, vracíš se do domečku, ...).

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Pracovní list 16 - vyprávějte, popisujte, povídejte si

## 1. Popis krajiny

Podívejte se na Nezamyslice, Bydžov, Vystrkov a Cestu k pokladu a zkuste je popsat.

- Varianta 1 – Popište každé místo zvlášť, vyberte si.
- Varianta 2 – Popište všechny. Co mají společné? A v čem jsou jiné?

## 2. Úvaha nebo diskuze

V jaké části hry byste chtěli žít? A proč? Co byste tam dělali? Kde byste bydleli? S kým byste se kamarádili?

## 3. Popis postavy a charakteristika

Vyberte si postavu ze hry (myslivce, smyslnou paní, farmáře apod.) a zkuste

- popsat – jak vypadají
- charakterizovat – jací jsou
- popsat jejich život (nebojte se zapojit fantazii)

## 4. Krátké vyprávění

Nedívejte se do kartiček před sebou a řekněte:

- Jaká událost vás nejvíce potěšila?

Potěšilo mě, když / že ...

- Jaká událost vás nejvíc naštvála?

Nejvíc mě naštválo, když / že ...

- Jaká událost vám přišla vtipná? Čemu jste se zasmáli?

Vtipné bylo, když / že ...

Podívejte se na červené a modré kartičky událostí, které jste během cesty nasbírali:

- Vyberte jednu událost, při které jste získali Pomocníka.
- Vyberte jednu událost, při které jste získali Dar.
- Vyberte jednu událost, při které jste se museli přemístit na jiné místo.
- Vyberte jednu událost, při které jste si museli vyměnit pozici s protihráčem.
- Vyberte jednu událost, při které jste museli čekat.
- Vyberte jednu událost, při které jste přišli o Dar nebo Pomocníka.

## Pracovní list 17 – deník cestovatele po Ypsilonii

„Tvrdá“ doplňovačka – doplňte y/ý

Jsem z té v\_pravy na hrad V\_štejn cel\_ v\_čerpan\_! Potkal jsem totiž ob\_vatele z V\_sočiny a ten mi v\_právěl příběh o starob\_lém rodu Přem\_slovců, kter\_ sl\_šel od p\_tláka P\_tlíka U V\_schlého jaz\_ka. V\_pravil jsem se tam, bylo tam s\_chravo, létala tam hejna netop\_rů. Naštěstí jsem měl l\_kov\_ provaz, upletl jsem si sm\_čku a jednoho si ch\_til.

Kousl mě hm\_z, natekl mi p\_sk, v\_padám jako ptakop\_sk. Cestou do b\_linkářství U Neom\_Iné báby se na mě ještě ke všemu v\_kakal netop\_r. Ach jo, nemám m\_dlo. Naštěstí šel kolem m\_slivec, s v\_rem na rameni, m\_dlem v kapse a b\_linou za klo-boukem. Nedělal cav\_ky, všechno mi dal a pak se jen smál.

Doufám, že kamarád na mě ve ml\_ně už čeká. Jsem zvědav\_, jaké Dary pro nenas\_tné s\_sly přinesl. Už se těším, jak se spolu v\_dáme přes v\_soké hory nebo pustinu až k třp\_tivému pokladu. Jaké to setkání se s\_sly asi bude? Dáme dohromady všech sedm Darů, aby nás vůbec k pokladu pustili?



## Pracovní list 18 – můj deník z Ypsilonie

Inspirujte se kartičkami událostí a ukázkou deníku. Napište svůj vlastní deník cestovatele po zemi Ypsilonii (znamenejte jen ty události, které vám přišly důležité, zajímavé nebo třeba vtipné). Neopisujte kartičky, zkuste vše převyprávět vlastními slovy.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## Pracovní list 19 – jak to bylo?

Přečtete si začátky příběhů a vymyslete, co se mohlo stát a jak to mohlo dopadnout.

- Ve vysokých horách mě potkalo sychravé počasí

.....

.....

- Potkal jsem zlosyna Zbyška

.....

.....

- Vyhrál jsem v tombole sýčka

.....

.....

- Smýkla se mi noha, mám výron

.....

.....

- Štípl mě hmyz

.....

.....

- Čekám na kamaráda ve mlýně. Proč nejde?

.....

.....

- V továrně na plyš něco bouchlo

.....

.....

- Farmáři Kopýtkovi se rozutekl dobytek...

.....

.....

- Ve výprodeji jsem sehnal zbrusu nové lyže...

.....

.....

- Vypravil jsem se na hrad Vyštejn

.....

.....

## Pracovní list 20 – gramatika – by

### 1. Označte různými barvami nebo značkami

- podstatná jména (KDO, CO?)
- přídavná jména (JAKÝ?)
- slovesa (CO DĚLÁ?)
- příslovce (KDE, KAM, KDY, JAK?)

### 2. Najděte tvary slova

Jedno slovo, které pouze mění tvar, ale význam má stále stejný (znamená pořád to samé). Označte všechny jeho podoby barevně.

### 3. Související slova

Která slova spolu významem souvisí, mají stejný základ, jsou příbuzná? Najděte dvojice nebo i větší skupiny.

### 4. Příhody z Ypsilonie

Pamatujete si z Ypsilonie příhody s některými slovy?

#### BYDŽOV

obydlí zbyde bycha obyvatelům odbyt neobyčejně  
obydlí zbyde bycha obyvatelům odbyt neobyčejně  
odbyt nabydeš zbytky bytná Zbyšek vybydleného  
bydliště by příbytku Bydžova nezbytný  
zabydlely blahoby ubytovat příbyly obydlí zbytečně  
nadbytek ubyli abys přebytečná Zbyněk

#### NEZAMYSLICE

nadbytek bylinkářství byl nebyl být  
přibývají příbytku abys  
příbytek bylin dobytčí Zbyšek  
odbyli bycha bývalá  
neodbytný nabyt bývalá  
zbytečně pozbyl zlatobýl  
babykový zabývá přebývá nábytek

# VYSTRKOV

býlí      příbytku      byložravec      dobytčí      dobytek  
Bydžov      zbytečně      přebytek      bystrý      dobytka      nadbytek  
kdybys      Zbyšek      bytelnou      obyvatele  
bytost      kobyla      býk      neobyčejný



## Pracovní list 21 – gramatika – ly

### 1. Označte různými barvami nebo značkami

- podstatná jména (KDO, CO?)
- přídavná jména (JAKÝ?)
- slovesa (CO DĚLÁ?)
- příslovce (KDE, KAM, KDY, JAK?)

### 2. Najděte tvary slova

Jedno slovo, které pouze mění tvar, ale význam má stále stejný (znamená pořád to samé). Označte všechny jeho podoby barevně.

### 3. Související slova

Která slova spolu významem souvisí, mají stejný základ, jsou příbuzná? Najděte dvojice nebo i větší skupiny.

### 4. Příhody z Ypsilonie

Pamatujete si z Ypsilonie příhody s některými slovy?

#### BYDŽOV

plyšáci                      plyš                      lyžař                      plýtvá                      rozplýváš  
zalykáš                      blýská                      plytkými                      plýtvají                      lyže                      plyšové

#### NEZAMYSLICE

pelyňku                      blýskni se                      lýkožrout  
lysina                      rozplýváš                      splývat                      slyšíš                      plyne                      vzlykat  
rozplyne                      nedoslýchavý                      lysohlávku

#### VYSTRKOV

plyšáci                      vzlykot                      lýkožrout  
mlynářem                      lýka                      mlynářka

## Pracovní list 22 – gramatika – my

### 1. Označte různými barvami nebo značkami

- podstatná jména (KDO, CO?)
- přídavná jména (JAKÝ?)
- slovesa (CO DĚLÁ?)
- příslovce (KDE, KAM, KDY, JAK?)

### 2. Najděte tvary slova

Jedno slovo, které pouze mění tvar, ale význam má stále stejný (znamená pořád to samé). Označte všechny jeho podoby barevně.

### 3. Související slova

Která slova spolu významem souvisí, mají stejný základ, jsou příbuzná? Najděte dvojice nebo i větší skupiny.

### 4. Příhody z Ypsilonie

Pamatujete si z Ypsilonie příhody s některými slovy?

#### BYDŽOV

mýval  
myje  
smýkla  
ochomýtá  
usmysleli  
umývat  
nezamykají  
nesmýčí  
pomyslet  
mýšina  
vymyslel  
nachomýtl  
myši  
myší  
vymýšlejí  
odemykají  
automyčku  
Přemyslův  
mysáka  
umyj  
smysluplné  
hmyz  
průmyslové  
mýlka  
mýdlo  
umyvadle  
myslné  
vysmýčil  
umývárnu

#### NEZAMYSLICE

omylem  
hlemýžď  
hmyzáci  
rozdmýchal  
mýcením  
myslivec  
vymyká  
ochomýtá  
chmýří  
hmyz  
dmychadlem  
umývej  
myslivcova  
vymyslel  
myšlenkami  
myslivecký  
smyčky  
myslivny  
smyčec  
nesmyslné  
hmyz  
dobromysl  
smýkla  
smýšlení  
mysly  
omylem  
myslel

# VYSTRKOV

smysl                      smysly                      mysl                      mýlka                      výmyk  
nemýlíš  
myslíš                      zmydlí                      mydláře                      nesmysly                      hmyzožravci  
neomylný                      ochomýtá                      smyk                      Přemysl                      úmysl                      smyčku  
umyj                      mýdla                      myšiny                      smysluplné                      namyšlený



## Pracovní list 23 – gramatika – py

### 1. Označte různými barvami nebo značkami

- podstatná jména (KDO, CO?)
- přídavná jména (JAKÝ?)
- slovesa (CO DĚLÁ?)
- příslovce (KDE, KAM, KDY, JAK?)

### 2. Najděte tvary slova

Jedno slovo, které pouze mění tvar, ale význam má stále stejný (znamená pořád to samé). Označte všechny jeho podoby barevně.

### 3. Související slova

Která slova spolu významem souvisí, mají stejný základ, jsou příbuzná? Najděte dvojice nebo i větší skupiny.

### 4. Příhody z Ypsilonie

Pamatujete si z Ypsilonie příhody s některými slovy?

#### BYDŽOV

přepychové kopýtka  
přepych klopýtá klopýtl pyšný  
zapýří odpykej Spytihněv rozčepýřený

#### NEZAMYSLICE

třpytit zpytuj pysk opyluje  
klopýtnul pykat ptakopysk pýchavku Pytlík  
pyšný opylování strašpytlova pytlácké pytel  
ptakopyska pytlácké strašpytel  
pytloviny pýří pytlák

#### VYSTRKOV

Kopýtko netopýra  
pýru pytlavinách pykat  
rozčepýřený pytle strašpytlové

## Pracovní list 24 – gramatika – sy

### 1. Označte různými barvami nebo značkami

- podstatná jména (KDO, CO?)
- přídavná jména (JAKÝ?)
- slovesa (CO DĚLÁ?)
- příslovce (KDE, KAM, KDY, JAK?)

### 2. Najděte tvary slova

Jedno slovo, které pouze mění tvar, ale význam má stále stejný (znamená pořád to samé). Označte všechny jeho podoby barevně.

### 3. Související slova

Která slova spolu významem souvisí, mají stejný základ, jsou příbuzná? Najděte dvojice nebo i větší skupiny.

### 4. Příhody z Ypsilonie

Pamatujete si z Ypsilonie příhody s některými slovy?

#### BYDŽOV

sypou                      osychat                      syn  
sychravé                      vysypávat                      zásypem                      dosyta                      Syrovátka  
sýr                      syn                      sypat                      sýry                      sýraři                      osypal  
zasykala                      synkovi                      sytosti

#### NEZAMYSLICE

nasycení                      syrové                      sychravo                      vysyp                      syčet  
zlosyn                      osyta                      synovci                      násyp

#### VYSTRKOV

syrové                      sychravo                      sýkorka  
sýček                      zlosyn                      syčí



## Pracovní list 25 – gramatika – vy

### 1. Označte různými barvami nebo značkami

- podstatná jména (KDO, CO?)
- přídavná jména (JAKÝ?)
- slovesa (CO DĚLÁ?)
- příslovce (KDE, KAM, KDY, JAK?)

### 2. Najděte tvary slova

Jedno slovo, které pouze mění tvar, ale význam má stále stejný (znamená pořád to samé). Označte všechny jeho podoby barevně.

### 3. Související slova

Která slova spolu významem souvisí, mají stejný základ, jsou příbuzná? Najděte dvojice nebo i větší skupiny.

### 4. Příhody z Ypsilonie

Pamatujete si z Ypsilonie příhody s některými slovy?

#### NEZAMYSLICE

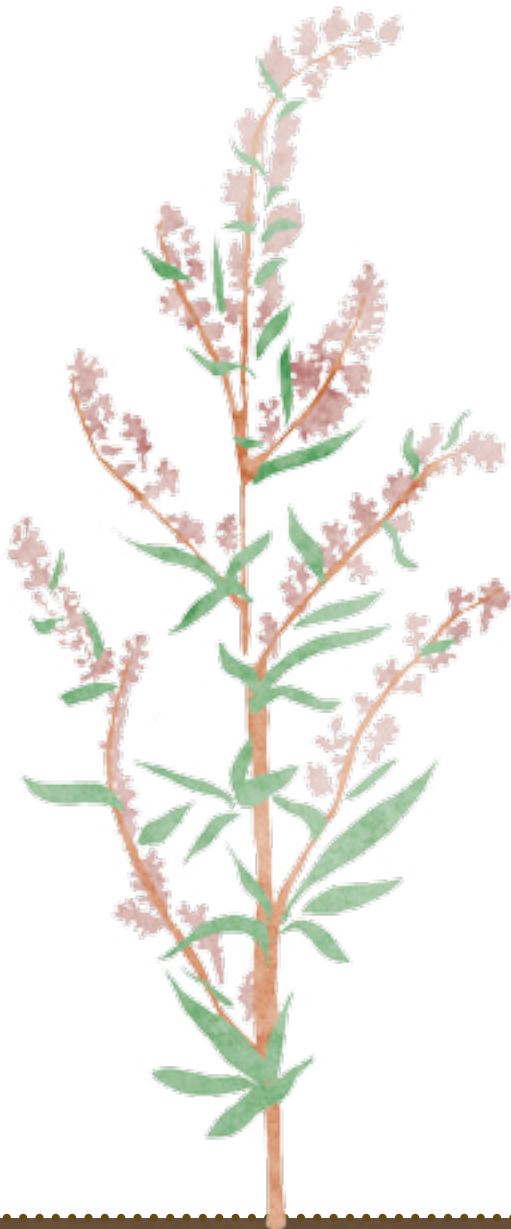
vyrážku                      obvykle                      výskat                      povyrazit  
zvykem                                                                                                          neobvykle                      vykat  
výrobný                      zavýskají                      výr  
výborně                      výsostný                      vyber                      povyk

#### BYDŽOV

výrostek                      žvýkačku                      obvykle                      nezvykneš                      význam  
vyvýšeninu                      zlozvyk                      výběru                      povykuje                      výborně                      žvýkačku  
výborný                      výhodné                      výběr                      výrobu  
zvýšili                      navyknul                      vynalezli                      vynalezli                      vychrtlý  
vyrážku                                                                                                                               vyžle  
cavyky                      vysvětlil                      Vyzí                      návyky                      nevyšlo  
vyrábět

# VYSTRKOV

výron výchozího vykuk vyžly výkonném  
přežykovat odvykla výsost povýšeně  
Vyzí vyzák výskáš povykuješ vyza  
výhodné výrobná výheň výboru  
Vyštejn výmyk výrobků výrostek vydry vy  
zlozvyk vydří vyprávět bυελζηγε vysoký  
Vysočiny povyšuje



## Pracovní list 26 – gramatika – zy

### 1. Označte různými barvami nebo značkami

- podstatná jména (KDO, CO?)
- přídavná jména (JAKÝ?)
- slovesa (CO DĚLÁ?)
- příslovce (KDE, KAM, KDY, JAK?)

### 2. Najděte tvary slova

Jedno slovo, které pouze mění tvar, ale význam má stále stejný (znamená pořád to samé). Označte všechny jeho podoby barevně.

### 3. Související slova

Která slova spolu významem souvisí, mají stejný základ, jsou příbuzná? Najděte dvojice nebo i větší skupiny.

### 4. Příhody z Ypsilonie

Pamatujete si z Ypsilonie příhody s některými slovy?

#### BYDŽOV

brzy

jazyku

jazyk

jazykovědci

#### NEZAMYSLICE

jazyka

vyzývavé

brzy

nazývaný

#### VYSTRKOV

jazyk

nazývaný

brzy

ozývá

## Pracovní list 27 – gramatika – Bydžov

### 1. Označte různými barvami nebo značkami

- podstatná jména (KDO, CO?)
- přídavná jména (JAKÝ?)
- slovesa (CO DĚLÁ?)
- příslovce (KDE, KAM, KDY, JAK?)

### 2. Najděte tvary slova

Jedno slovo, které pouze mění tvar, ale význam má stále stejný (znamená pořád to samé). Označte všechny jeho podoby barevně.

### 3. Související slova

Která slova spolu významem souvisí, mají stejný základ, jsou příbuzná? Najděte dvojice nebo i větší skupiny.

### 4. Příhody z Ypsilonie

Pamatujete si z Ypsilonie příhody s některými slovy?

#### B

bytná nadbytek zbytky vybydleného ubytovat  
Zbytek by zbyde odbýtu příbytku odbyt zabydlely  
nezbytný blahobyt přibyly obyli obyvatelům  
bycha abys zbytečně obydlí bydliště  
přebytečná nabydeš Zbyněk obydlí neobyčejně

#### L

plýtvá lyže plytkými zalykáš  
lyžař rozplýváš blýská plýtvají  
plyšové plyšáci plyš

## M

mýval  
ochomýtá  
usmysleli  
vymyslel  
smysluplné  
myje  
automyčku  
smýkla  
nezamykají  
vymýšlejí  
nachomýtl  
umývat  
hmyz  
odemykají  
mýdlo  
tryskomyš  
pomyslet  
umyj  
Prémyslův  
mýlka  
úmysly  
průmyslové  
Myšáka  
myši  
umyvadlem  
myší  
nesmýčí  
myslné  
vysmýčil  
umývárnu

## P

rozčepýřený  
zapýří  
odpykej  
pyšný  
Spytihněv  
klopýtá  
přepych  
klopýtl  
kopýtka  
přepychové

## S

sychravé  
vysypávat  
osychat  
syn  
syn  
sytosti  
dosyta  
sýr  
sýry  
sypané  
zásypem  
zasypala  
Surovátka  
sýraři  
sypou  
synkovi  
osypal

## V

žvýkačku  
význam  
výrostek  
zlozvyk  
obvykle  
nezvykneš  
výběru  
vyvýšeninu  
výhodné  
vyrábět  
výborně  
výborný  
žvýkačku  
povykuje  
výrobu  
vychrtlý  
výpravu  
zvýšili  
vysvětlil  
vyrážku  
návyky  
cavyky  
výběr  
navyknul  
vynalezli

## Z

brzy  
jazyk  
jazyku  
jazykovědci

# Pracovní list 28 – gramatika – Nezamyslice

## 1. Označte různými barvami nebo značkami

- podstatná jména (KDO, CO?)
- přídavná jména (JAKÝ?)
- slovesa (CO DĚLÁ?)
- příslovce (KDE, KAM, KDY, JAK?)

## 2. Najděte tvary slova

Jedno slovo, které pouze mění tvar, ale význam má stále stejný (znamená pořád to samé). Označte všechny jeho podoby barevně.

## 3. Související slova

Která slova spolu významem souvisí, mají stejný základ, jsou příbuzná? Najděte dvojice nebo i větší skupiny.

## 4. Příhody z Ypsilonie

Pamatujete si z Ypsilonie příhody s některými slovy?

**B**

odbyli bycha zbytečně pozbyl babykový dobytčí  
příbytku zlatobýl neodbytný Zbyšek nadbytek bylinkářství  
nabyt zabýváš byl přebývá nábytek abys nebyl  
bývalá přibývají příbytek být bylin

**L**

lysina splývat plyne slyšíš  
nedoslýchavý rozplyne lýkožrout vzlykat lysohlávku

**M**

vymytí omylem nesmysl vymyslel umývej hmyzáci vymyká  
ochomýtá myšlenkami hmyz dmychadlem hlemýžď  
smýkla chmýří myslivecký myslivcova myslel smysly  
mýcením omylem nesmyslné smyčky vymyká  
smýšlení smyčec dobromysl rozdmýchal myslivec hmyz  
myslivny

## P

pykat      třpytit      pysk      pýchavku      pýří      opyluje  
klopýtnul      opylování      zpytuj      strašpytlova      pytloviny      pytlák      strašpytel  
pyšný      ptakopysk      ptakopyska      pytlácké      Pytlík      pytel

## S

sychravo      sýkorka  
syrové      syčí      sýček      zlosyn

## V

vyrážku      obvykle      výrobný      zavýskají      povyrazit      povyk  
výkostný      zvykem      výr      výskat      vyber      neobvykle      vykat  
výborně

## Z

vyzývavé      brzy  
nazývaný      jazyka



## Pracovní list 29 – gramatika – Vystřikov

### 1. Označte různými barvami nebo značkami

- podstatná jména (KDO, CO?)
- přídavná jména (JAKÝ?)
- slovesa (CO DĚLÁ?)
- příslovce (KDE, KAM, KDY, JAK?)

### 2. Najděte tvary slova

Jedno slovo, které pouze mění tvar, ale význam má stále stejný (znamená pořád to samé). Označte všechny jeho podoby barevně.

### 3. Související slova

Která slova spolu významem souvisí, mají stejný základ, jsou příbuzná? Najděte dvojice nebo i větší skupiny.

### 4. Příhody z Ypsilonie

Pamatujete si z Ypsilonie příhody s některými slovy?

#### B

býlí      Bydžovbystrý      býložravec      dobytčí      příbytku      Zbytek      kobyla  
býk      nadbytek      bytelnou      bytost      obyvatel  
kdybys      přebytek      dobytek      obyvatele  
dobyvatel      zbytečně

#### L

mlynářka      vzlykot      plyšáci      lýka      lýkožrout  
plynně      mlýna      mlynářem

#### M

mysl      myslíš      ochomýtá      zmydlí      neomylný      mydláře  
mysly      nemýlíš      smyk      mýdla      umyj  
mýlka      mysl      nesmysly      hmyzožravci  
výmyk      myšiny  
Přemysl      smyčku      smysluplné      úmysl      namyšlený



## P

netopýra  
Kopýtko  
třpytku  
pýru  
Kopýtko  
strašpytlivé  
pytlovinách  
pytle  
rozčepýřený  
pykat

## S

nasycení  
zlosyn  
dosyta  
vysyp  
syrové  
sychravo  
syčet  
synovci  
násyp

## V

výron  
výchozího  
přežykovat  
Vyzí  
Vyzák  
výmyk  
výheň  
odvykla  
výkuk  
vyžly  
výrobna  
výskáš  
výboru  
výsost  
výhodné  
výrobnů  
povýšeně  
vydry  
výkonném  
výrostek  
Vyštejn  
povykuješ  
vydří  
vyza  
vyprávět  
zlozvyk  
Vysočiny  
vy  
povyšuje  
zlozvyk  
převyšuje  
vysoký

## Z

jazyk  
nazývaný  
ozývá  
brzy



# Pracovní listy – řešení

## Pracovní list 1

Příklad 2. a) pelyněk, dobromysl, zlatobýl, b) u pěstitele Syrovátky, ve výrobně mastí, v bylinkářství U Neomylné báby, c) do výborné lékárny k paní Výborné d) výr, sýček, sýkorka, e) aby paní Výborná mohla připravit masti, směsi a odvary a abychom získali úsměv.

## Pracovní list 2

Příklad 2. a) smažený sýr, uzený jazyk, žvýkačka, b) hostinec U Syna Přemyslova, cukrárna U Myšáka plyšáka, uzenářství, c) do Neobyčejné banky, d) tryskomyš, lyže, plyšový plášť, e) shromažďují se v ní potraviny na horší časy, f) abychom dostali od starosty pochvalu a abychom pomohli obyvatelům města pro případ katastrofy.

## Pracovní list 3

Příklad 2. a) kobyly, býk, dobytek, b) kobyly pod farmou, býk vedle farmy, dobytek nad farmou, c) doprostřed Vystrkova, na farmu, d) netopýr, vyza, slepýš, e) farmář bude mít radost a dá nám bytelné sandály.

## Pracovní list 4

1. b), 2. b), 3. c)

## Pracovní list 5

1. a) 2., b) 1., c) 3., d) 5., e) 4.  
2. a) 3., b) 5., c) 1., d) 4., e) 2.

## Pracovní list 6

a) přenos a čekání, b) pokud máš nějakého pomocníka, musíš čekat, c) dej hráči, který je nejméně polí od určitého místa, Dar, d) přenos na modré pole, e) vyměň si pozici s protihráčem (s největšíma nohama)  
a) přenos, b) dej hráči, který je nejméně polí od určitého místa (ústavu), Pomocníka; on se tam musí přenést, c) přenos na červené pole, d) pokud chceš Dar (sýr), přenes se (do hostince), e) pokud nemáš Pomocníka (plášť), dostáváš ho  
a) Vyměň si pozici s protihráčem (s největšíma ušima), b) jdi do zpět do domečku, c) přenos a zisk Pomocníka (vyzy), d) hraj ještě jednou, e) zisk Daru (kobyly)

## Pracovní list 10

a) 5, b) 9, c) 9, d) 8, e) 9

## Pracovní list 11

a) 5, b) 8, c) 4, d) 6, e) ne

## Pracovní list 12

a) 9, b) 7, c) 10, d) 4, e) 7

# Příběhy o Klukáčovi a Holkajdě

## – Doplnovačky

Co dalšího kromě výpravy do země Ypsilonie Klukáč a Holkajda o prázdninách zažili.

### Texty (diktáty)

#### Pohádka o neobyčejné kobylce

Klukáč s Holkajdou byli právě na návštěvě u babičky. Byl večer a oni se uložili do postele. Hodná babička jim vyprávěla pohádku, aby se jim výborně spalo. Byl jednou jeden sedlák z dobytčí farmy, který si z daleké ciziny přivezl neobyčejnou kobylku. Byla překrásná, barvy zvláště sivé, při svitu měsíčku se až mysticky třpytila. Všichni obyvatelé z městečka mu ji záviděli. Sedlák byl na kobylku velice pyšný. Brzy se ale začaly dít zvláštní věci. Z dobytčí farmy začala ubývat zvířátka – zmizel jeden býk, druhý den slepice, třetí králík. „Co to tu mám za pytláka,“ pomyslel si sedlák. A rozhodl se, že bude celou noc bedlivě hlídat. Byl velice překvapen, co v noci uviděl. To ta jeho pýcha – sivá kobylka – všechno způsobila. Je totiž masožravá. Co jen s tím? Přemýšlel sedlák. A v tom ho napadl výborný nápad. Budu ji krmit sójovým masem. Kobylce naštěstí velice chutnalo a vše zase bylo v nejlepší pořádku. Dobrou noc, děti.

#### Pohádka o myši a kočce

Klukáč s Holkajdou nemohli usnout, a tak poprosili maminku, aby jim vyprávěla pohádku, a ona jim ráda vyhověla. Byla jedna myš díra a v ní bydlela myš. Jednou ráno se brzičko probudila a dostala veliký hlad. „Ach jo, proč jen nejsem sytá,“ pomyslela si ta myš. „Venku na mě číhá ten zlý bílý kocour, jak já to jen vykoumám.“ Byla to ale velice bystrá myš, a tak brzy přišla na vynikající plán. Ze všech různých zbytků, co měla v příbytku, si vyrobila převlek. Vypadala příšerně. Jako kus smetí. Pomaličku se sunula ven a pak dál a dál až k vysněnému sýru. Kocour si jen pomyslel: „Fuj, tady je ale nepořádek, půjdu radši na zahradu, tady mně to číhání připadá nechutné. Tady i kocoura přejde chuť na myši.“ A tak myš zvítězila nad kocourem. Dobrou noc, děti.

#### Výlet do cirkusu

Jednoho krásného dne se Klukáč s Holkajdou vydali do cirkusu. Sluníčko svítilo, obloha byla jako vymetená. Před cirkusem povykovalo a švitořilo mnoho lidí, prodávali tam lístky, ale i jiné výrobky – zmrzlinu, lízátko, limonádu a pivo. Jelikož už jim ale nezbývalo moc času, tak si Klukáč s Holkajdou koupili jen lístky na představení. První vystoupila cvičená opice. Děti se smály, až se za pupík popadaly, a tuze se jim to líbilo. Pak vystoupila provazochodkyně v překrásném třpytivém převleku, děti až tajily dech, když přecházela po visutém laně zavěšeném ve veliké výšce. A to nebylo vše. Vyvrcholením celé šou byly býčí zápasy. Toreador dokonce na jednoho býka vyskočil a chvíli na něm povykoval a zpíval písničku. Fíha, zírali Klukáč s Holkajdou, to až budeme vyprávět mamince, ta bude valit oči...

#### Jak se dědeček s babičkou milovali

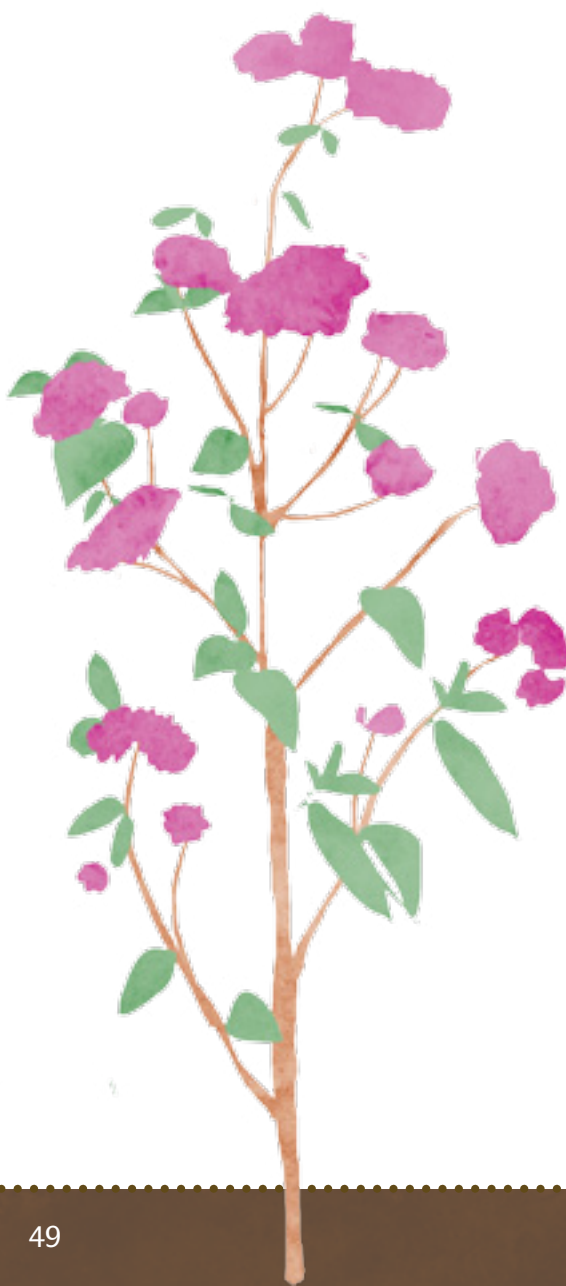
Dědeček pil na sýpce často tajně kmínku a babička se na něj zlobila. Vždy, když ho tam vyčápla, bila ho býkovcem do ruda. A dědeček kvičel, pískal a výskal, jak se mu to bytí nelíbilo. Byla to ohromná sranda, ale někdy jsme dědečka až litovali. Tenhle výstup byl ale nezbytná součást jejich manželského života. Velice se totiž milovali a usmíření po této legrační bitce posilovalo jejich lásku. Babička mívala výčitky svědomí, a tak vždy uvařila výborné jídlo – steak z býka, pečeného lína či slepičí vývar – zkrátka něco, na co se dědečkovi sbíhaly sliny na jazyku.

## U moře

Jednou v létě vyjeli Klukáč s Holkajdou k moři. Moře se krásně třpytilo a vyzývalo je ke koupačce. „Aj, fuj,“ vykřikla Holkajda, „šlápla jsem na nějakou slizkou okurku“. „To není okurka, to je přece sumýš, ten, co je ve vyjmenovaných slovech,“ vysvětloval Klukáč. „Nestůj tam a pojď radši vyvádět do moře.“ Když už se dost vydovářeli, vylézali na břeh. Ale co se nestalo. Holkajda klopýtla o kámen, „Au, napíchlá jsem se na ježka. To to bolí,“ vzlykala Holkajda a smích ji přešel. „Nesýčkuj,“ uklidňoval ji Klukáč. Viděl jsem tady blízko místo, kde rostou byliny na píchnutí ježkem.“ A hned tam vyrazil. Za chvíli se vrátil s nasbíranými bylinami, přiložil je na poraněné místo a brzičko bylo po bolesti. To měli ale kliku.

## Školní výlet na hrad Vyštejn

Jednoho dne jeli Klukáč s Holkajdou na školní výlet na hrad Vyštejn. Uvítal je pan průvodce Zbyněk a vyprávěl jim vynikající příběhy z historie hradu. Byli tam vystaveni všichni minulí obyvatelé hradu – Jeho Výsost dobyvatel Vilém se svojí pihovatou milenkou Lídou, milostpán Přibyslav vyhlášený svou pýchou na výjimečné otvíráky na víno (blízko hradu byly totiž výsostné vinice), dále pak vítěz bitvy u Bíliny rytíř Zbyšek z Lipové a mnoho dalších. Podobizny všech visely na zdech ve velké síni. Vytvořil je vyhlášený malíř Malík. Výklad pana Zbyška se všem dětem velice líbil a v klidu poslouchaly. Jen zlobivý výrostek Přemysl zíval nudou a vyváděl vylomeniny, klouzal se po vyleštěných parketách jako pitomec a taky se mu to vymstilo. Spadl na zem, rozbil si nos a vylomil si zub. Vidíš, zlobit se příliš nevyplácí!



# Doplňovačky

## Školní v\_let na hrad V\_štejn

Jednoho dne jeli Klukáč s Holkajdou na školní v\_let na hrad V\_štejn. Uv\_tal je pan průvodce Zb\_něk a v\_právěl jim v\_nikající příběhy z historie hradu. B\_li tam v\_stave- ni všichni m\_nulí ob\_vatelé hradu – Jeho V\_sost dob\_vatel V\_lém se svojí p\_hovitou m\_lenkou L\_dou, m\_lostpán Přib\_slav v\_hlášený svou p\_chou na v\_jimečné otvíráky na v\_no (bl\_zko hradu b\_ly totiž v\_sostné v\_nice), dále pak v\_těž b\_tvy u B\_lin\_ r\_tíř Zb\_šek z L\_pové a mnoho dalších. Podobizn\_ všech v\_sely na zdech ve velké s\_ni. V\_tvořil je v\_hlášený malíř Malík. V\_klad pana Zb\_ška se všem dětem velice l\_bil a v kl\_du poslouchaly. Jen zlob\_vý v\_rostek Přem\_sl z\_val nudou a v\_váděl v\_lomeni- ny, klouzal se po v\_leštěných parketách jako p\_tomec a tak\_ se mu to v\_mstilo. Spadl na zem, rozbil si nos a v\_lomil si zub. V\_díš, zlobit se příliš nev\_plácí!

## Pohádka o neob\_čejné kob\_lce

Klukáč s Holkajdou b\_li právě na návštěvě u bab\_čk\_. B\_l večer a oni se uložili do postele. Hodná bab\_čka j\_m v\_právěla pohádku, ab\_ se j\_m v\_borně spalo. B\_l jed- nou jeden sedlák z dob\_tčí farm\_, kter\_ si z daleké cizin\_ přivezl neob\_čejnou kob\_ lku. B\_la překrásná, barv\_ zvláštěně s\_vé, při sv\_tu měs\_čku se až m\_stick\_ třp\_tila. Všichni ob\_vatelé z městečka mu ji záv\_děli. Sedlák b\_l na kob\_lku vel\_ce p\_šn\_. Brz\_ se ale začal\_ díť zvláštní věci.

Z dob\_tčí farm\_ začala ub\_vat zv\_řátka – zm\_zel jeden b\_k, druh\_ den slep\_ce, třetí král\_k. „Co to tu mám za p\_tláka,“ pom\_slal si sedlák. A rozhodl se, že bude celou noc bedl\_vě hl\_dat. B\_l vel\_ce překvapen, co v noci uv\_děl. To ta jeho p\_cha – s\_vá kob\_lka – všechno způsob\_la. Je totiž masožravá. Co jen s tím? Přem\_šlel sedlák. A v tom ho napadl v\_born\_ nápad. Budu ji krm\_t sójov\_m masem. Kob\_lce naštěstí vel\_ce chutnalo a vše zase b\_lo v nejlepším pořádku. Dobrou noc, děti.

## Pohádka o m\_ši a kočce

Klukáč s Holkajdou nemohli usnout, a tak popros\_li mam\_nku, ab\_ jim v\_právěla po- hádku, a ona jim ráda v\_hověla. B\_la jedna m\_ší díra a v ní b\_dlela m\_š. Jednou ráno se brz\_čko probudila a dostala vel\_k\_ hlad. „Ach, jo, proč jen nejsem s\_tá,“ pom\_sle- la si ta m\_š. „Venku na mě číhá ten zl\_b\_l\_ kocour, jak já to jen v\_koumám.“ B\_la to ale velice b\_strá m\_š, a tak brz\_ přišla na v\_nikající plán. Ze všech různ\_ch zb\_tků, co měla v příb\_tku, si v\_robila převlek. V\_padala příšerně. Jako kus smetí. Pomal\_čku se sunula ven a pak dál a dál až k v\_sněnému s\_ru. Kocour si jen pom\_slal: „Fuj, tad\_ je ale nepořádek, půjdu radši na zahradu, tad\_ mně to číhání připadá nechutné. Tad\_ i kocoura přejde chuť na m\_ši.“ A tak m\_š zv\_těžila nad kocourem. Dobrou noc, děti.

## U moře

Jednou v létě vjeli Klukáč s Holkajdou k moři. Moře se krásně třp\_tilo a v\_z\_valo je ke koupače. „Aj, fuj,“ v\_křikla Holkajda, „šlápla jsem na nějakou sl\_zkou okurku“. „To není okurka, to je přece sum\_š, ten, co je ve v\_jmenovan\_ch slovech,“ v\_světlo-val Klukáč. „Nestůj tam a pojd' radši v\_vádět do moře.“ Kd\_ž už se dost v\_dováděli, v\_lézali na břeh. Ale co se nestalo. Holkajda klop\_tla o kámen, „Au, nap\_chla jsem se na ježka. To to bolí,“ vzl\_kala Holkajda a sm\_ch ji přešel. „Nes\_čkuj,“ ukl\_dňoval ji Klukáč. V\_děl jsem tad\_bl\_zko m\_sto, kde rostou b\_l\_n\_ na p\_chnutí ježkem.“ A hned tam v\_raz\_l. Za chv\_l\_čku se vrátil s nasb\_ran\_mi b\_l\_nami, přiložil je na poraněné m\_sto a brz\_čko b\_lo po bolesti. To měli ale kl\_ku.

## Jak se dědeček s bab\_čkou m\_lovali

Dědeček p\_l na s\_pce často tajně km\_nku a bab\_čka se na něj zlob\_la. Vžd\_, kd\_ž ho tam v\_čápla, b\_la ho b\_kovcem do ruda. A dědeček kv\_čel, p\_skal a v\_skal, jak se mu to b\_tí nel\_b\_lo. B\_la to ohromná sranda, ale někd\_ jsme dědečka až l\_tovali. Tenhle v\_stup b\_l ale nezbt\_ná součást jejich manželského života. Vel\_ce se totiž m\_lovali a usm\_ření po této legrační b\_tce pos\_lovalo jejich lásku. Bab\_čka m\_vala v\_čitk\_ svědomí, a tak vžd\_ uvařila v\_borné jídlo – steak z b\_ka, pečeného l\_na či slep\_čí v\_var – zkrátka něco, na co se dědečkovi sb\_hal\_sl\_n\_ na jaz\_ku.

## V\_let do cirkusu

Jednoho krásného dne se Klukáč s Holkajdou v\_dali do cirkusu. Sluníčko sv\_tilo, obloha b\_la jako v\_metená. Před cirkusem pov\_kovalo a šv\_tořilo mnoho l\_dí, prodávali tam l\_stk\_, ale i jiné v\_robk\_ – zmrzl\_nu, l\_zátka, l\_monádu a p\_vo. Jel\_kož už jim ale nezbt\_valo moc času, tak s\_Klukáč s Holkajdou koup\_li jen l\_stk\_ na představení. První v\_stoup\_la cv\_čená op\_ce. Děti se smál\_, až se za pup\_k popadal\_, a tuze se jim to l\_b\_lo. Pak v\_stoup\_la provazochodk\_ně v\_překrásném třp\_tivém převleku, děti až tajil\_dech, kd\_ž přecházela po v\_sutém laně zavěšeném ve vel\_ké v\_šce. A to neb\_lo vše. V\_vrcholením celé šou b\_l\_b\_čí zápas\_. Toreador dokonce na jednoho b\_ka v\_skočil a chv\_li na něm pov\_koval a zp\_val p\_sničku. F\_ha, z\_rali Klukáč s Holkajdou, to až budeme v\_právět mam\_nce, ta bude val\_t oči...

