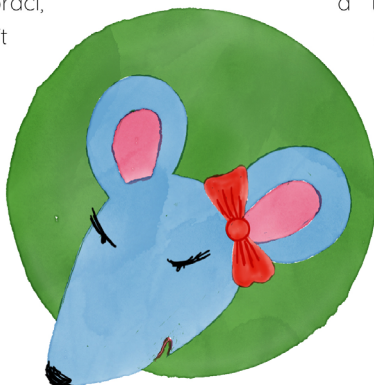


Kubíkova cesta od Jakuba Šiřáka

Podivuhodné příběhy sedmi moří  
od Jána Uličianského

Kubík má doma všechno, na co si Hravé vyprávění inspirované skutečnými jen vzpomene. Počítač, mobil, televizi příběhy a jmény představuje královnu se stovkou kanálů, spoustu hraček i Reginu a řadu oddaných mužů, které bazén na zahradě. Celé dny se ale nudí vysílá na lodi Fintě vstříc nepoznaným sám doma. Když mu babička s dědou dobrodružstvím. Tak se stane, že kapitán nabídnou, aby přijel na prázdniny, Kukuk objeví Sněhulácké ostrovy, hraběti neváhá ani minutu. Poprvé jede sám Mentolu Kryštofovi se po mnoha letech autobusem, ochutná nová jídla, kterých podaří uprchnout z vězení a zbohatne díky by se doma ani nedotknul, okusí truhličky plné zelených bonbonů něco domácích prací, a trošečnick Robisám se dokonce nechá i vybit spřátelí nejen s Pátkem, telefon. Hned první ale také s Pondělkem, den se totiž spřátelí Úterkem, Středou, s partou místních Čtvrtekem, Sobotou dětí. a Nedělí.

Prázdniny  
s Oskarem  
od Evy  
Macekové



Není moře  
jako moře  
od Markéty  
Vítkové

Víte, co je nejlepší  
na chození do školy? No  
přece prázdniny! Ted' jen pořádně sbalit Helenka s Kryštofem se s rodiči vydali a hurá na vlak... Oskar už má za sebou k našim sousedům do Polska - a zažili první třídu. Naučil se číst, psát a počítat. krásnou dovolenou. Svezli se lodí, Oskarova babička si myslí, že se toho ochutnali polské speciality, pozorovali člověk nejvíc naučí na dalekých cestách, úchvatný festival létajících draků na pláži. ale děda říká, že na to, abys něco zažil Kutáleli se po písčinych dunách, něčemu se přiučil, nemusíš lítat na druhý obdivovali výhled z majáku, ale to konec světa ani chodit do školy. Stačí si nejtajnější, co je potkalo, bylo nalezení vyjít do lesa nebo k rybníku. kouzelného jantaru.

Prázdniny



PRÁZDNINOVÉ HRY PROTI NUDĚ S ĚMOU A TONDOU  
pro děti od 6 let

Prázdninové letní hrátky na cesty, k vodě,  
do lesa i na doma.

 Městská knihovna v Praze

PRAHA  
PRAGUE  
PRAGA  
PRAG



Dvanáct rozmanitých her na cesty, na pláž nebo do lesa.  
Hry pro jednoho i více hráčů.  
Hry postřehové, tvořivé, pohybové i hry rozvíjející logické  
myšlení.

Kromě herního sešitku budete potřebovat pouze pár  
drobností. Tužku, kostku a pastelky.

Hezké prázdniny přeji

Ema a Tonda

## ŘEŠENÍ ÚKOLŮ

### Antonyma míst

Bělá pod Bezdězem; Jablonné v Podještědí; Jaroměř; Velké Pavlovice; Kutná Hora; Hluboká nad Vltavou; Vyšší Brod; Kladno; Křivoklát

### Místopisná křížovka

Tajenka: Cestovatel (zámek Kozel; řeka Střela; město Most; rybník Labuť; město Ostrov; hrad Houska; hrad Kost; hora Smrk; město Písek; hrad Pecka)

### Mísňá spojovačka

Hořické trubičky; Pražská šunka; Karlovarský knedlík; Olomoucké tvarůžky; Štramberké uši; valašský frgál

### Zmrzlinář

6x pistáciiová; 4x vanilková; 7x ostružinová; 5x jahodová; 4x meruňková; 7x čokoládová

### Tábornické sudoku

☀	☷	⚓	☀
⚓	☀	☷	☀
☀	⚓	☀	☷
☷	☀	☀	⚓



## CITACE ZDROJŮ

### Labyrintem na pláž; Tábornické sudoku; Místopisná křížovka

Smiling sun created by Akshar Pathak from Noun Project  
Kozel created by Georgiana Ionescu from Noun Project  
Střela created by dilayorganci from Noun Project  
Most created by Adrien Coquet from Noun Project  
Labuť created by Focus Lab from Noun Project  
Ostrov created by The Icon Z from Noun Project  
Houska created by Andrejs Kirma from Noun Project  
Kost created by Baboon designs from Noun Project  
Smrk created by Rudez Studio from Noun Project  
Písek created by ronin design from Noun Project  
Pecka created by Arthur Shlain from Noun Project  
Camping created by Reyda Dönmez from Noun Project  
The Noun Project [online]. © Noun Project, 2010 [cit. 2022-03-04]. Dostupné z: <https://thenounproject.com/>

### Ulov značku!

Seznam dopravních značek v Česku. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-. 2021 [cit. 2022-02-16]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Seznam\\_dopravn%C3%ADch\\_zna%C4%8Dek\\_v\\_%C4%8Cesku](https://cs.wikipedia.org/wiki/Seznam_dopravn%C3%ADch_zna%C4%8Dek_v_%C4%8Cesku)

### Vzkaz v láhvi

BRECHT, Bertolt. Strýc Eda. Ostrov, kde rostou housle. Dotisk. Praha: Albatros, 1987, s. 120

## VZKAZ V LÁHVI

Ema s Tondou našli v řece plavat lahev se vzkazem od svého strýce Edy, kterého během letní bouřky odnesla voda. Vzkaz je však napsán tajným písmem.

Dokážeš rozluštit, na kterém z pražských ostrovů strejda Eda uvízl?

< - \ C Γ C U 1 A W L - \ W J



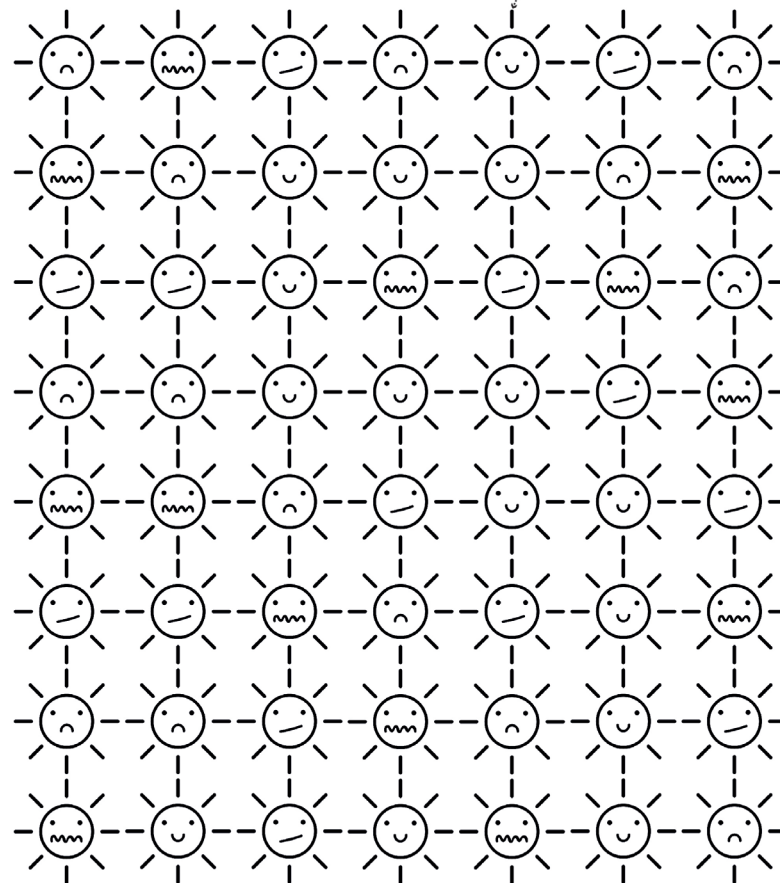
A V	I C	R \
B ⊗	J X	S <
C U	K 7	T -
D 7	L Γ	U
E C	M ↗	V J
F /	N O	W ↖
G @	O U	X ∞
H U	P I	Y ^
CH I	Q X	Z ~

Strýc Eda má krásný knír  
a ten knírek má pět fousků,  
každý fousek má své jméno:  
jeden jmenuje se Mírek,  
druhý Otto, třetí Karel,  
čtvrtý Josef, pátý \_ \_ \_ \_ .  
Otto právě trochu kašle  
a Josef, ten ještě víc.

Pokud se ti povedlo rozluštit vzkaz z láhve, bude pro tebe hračka na onom ostrově najít i strýce Edu a zjistit, jak se jmenuje pátý fousek.

Za tvou námahu tě v dětském oddělení v knihovně na Mariánském náměstí čeká odměna.

## LABYRINTEM NA PLÁŽ



CESTU TI UKÁŽE USMĚVAVÉ SLUNÍČKO.





# MALOVÁNÍ DO MRAKŮ

DOMALUJ, CO VIDÍŠ!



## MLSNÁ SPOJOVAČKA



HOŘICKÉ

ŠUNKA

TŘEBOŇSKÝ

TVARŮŽKY

PRAŽSKÁ

KAPR

KARLOVARSKÝ

TRUBÍČKY

OLOMOUCKÉ

FRGÁL

ŠTRAMBERSKÉ

KNEDLÍK

VALAŠSKÝ

UŠI





# ULOV ZNAČKU!

SLEDUJ DOPRAVNÍ ZNAČKY PŘI CESTĚ AUTOBUSEM NEBO AUTEM.  
AŽ UVIDÍŠ SPRÁVNOU ZNAČKU, ZAŠKRTNI POLÍČKO.



## HLAVNÍ POZEMNÍ KOMUNIKACE



STŮJ, DEJ PŘEDNOST V JÍZDĚ!



## PŘECHOD PRO CHODCE



## STEZKA PRO CYKLISTY



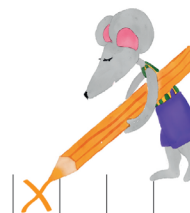
## ZÁKAZ ZASTAVENÍ



## NÁVĚSTÍ PŘED PŘEJEZDEM



# PIŠKVORKY

This image shows a full page of graph paper. The grid consists of light gray horizontal and vertical lines forming squares. In the upper right-hand corner, there are two small icons: an orange pencil pointing downwards and slightly to the left, and a small, light gray rectangular eraser positioned just below and to the right of the pencil's tip. The rest of the page is empty grid space.

Hra pro dva hráče











Cílem hry je vytvořit řadu pěti symbolů za sebou.

Hráči se postupně střídají v zapisování svého symbolu do jednotlivých políček. Pokud některý z nich uzavře řadu vodorovně, svisle nebo šikmo, propojí své symboly rovnou čarou.

Jako symboly se nejčastěji používají kolečko a křížek.

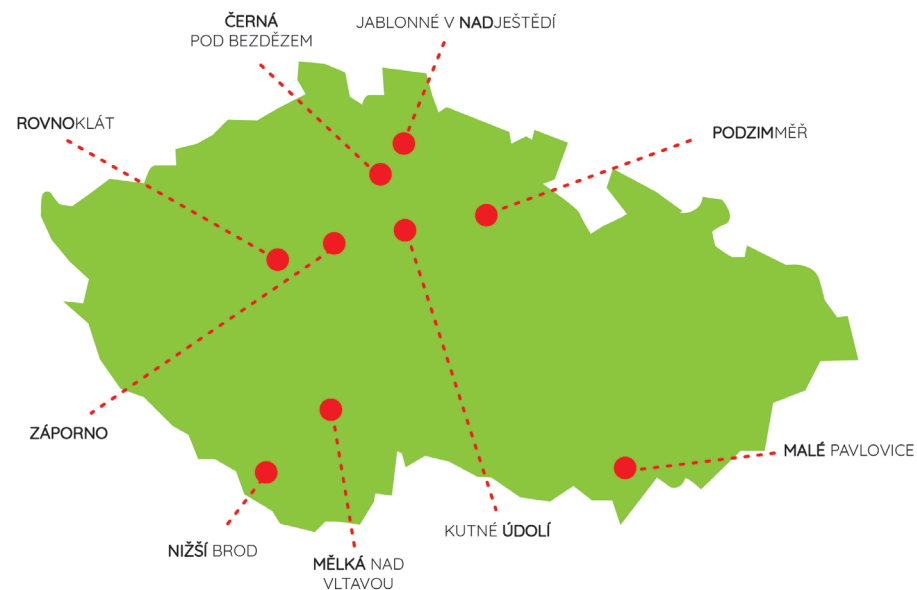
Vyhrává ten hráč, který má více uzavřených řad.

# TÁBORNICKÉ SUDOKU

DOPLŇ CHYBĚJÍCÍ OBRÁZKY TAK, ABY V KAŽDÉM MODRÉM ČTVERCI BYL OD KAŽDÉHO JEN JEDEN A ZÁROVEŇ ABY BYL KAŽDÝ OBRÁZEK JEN JEDNOU V ŘADĚ I SLOUPCI.

# ANTONYMA MÍST



ANTONYMA JSOU SLOVA OPAČNÉHO VÝZNAMU. NAPŘÍKLAD OPAKEM NOVÉHO JE STARÝ.

POJMENUJ SPRÁVNĚ MÍSTA, KTERÁ VIDÍŠ NA MAPĚ.













\* Záleží na počtu hráčů.

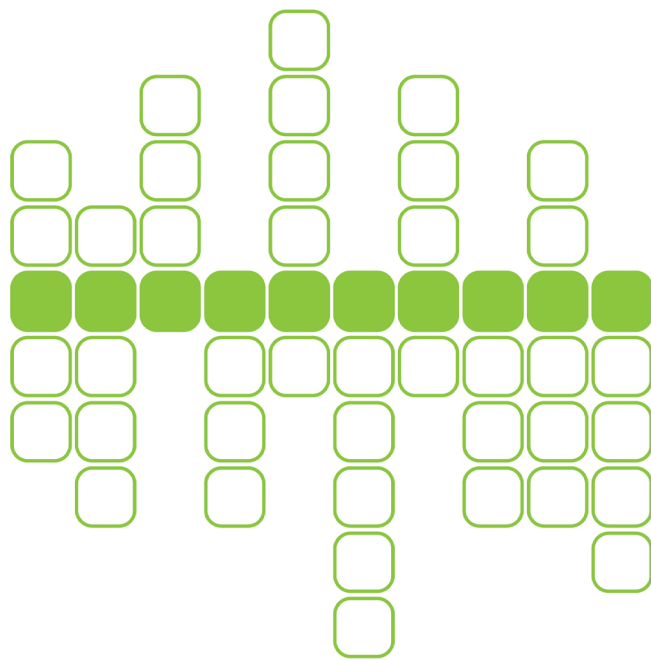


# MÍSTOPISNÁ KŘÍŽOVKA

TAJENKA: -----



-  HRAD
-  MĚSTO
-  HORA
-  HRAD
-  HRAD
-  MĚSTO
-  RYBNÍK
-  MĚSTO
-  ŘEKA
-  ZÁMEK



## ZMRZLINÁŘ

SPOČÍTEJ ZMRZLINY PODLE PŘÍCHUTĚ.

