

*Staň se hrdinou,
zachraň princeznu*



poznej pohádku

V Chrudimi, věnném městě Českých královen se čas od času nacházely různé princezny, královny i králové. Jeden z králů, Břetislav I., zde dokonce zemřel. Naši princeznu unesl strašlivý drak a o její záchranu se pokoušelo hodně statečných rytířů. Leč marně.

*Všem na vědomost se
dává :*

*Hledá se statečný rytíř,
mladík, jinoch či dívka,
by princezna
ze spárů draka
zachráněna byla.*

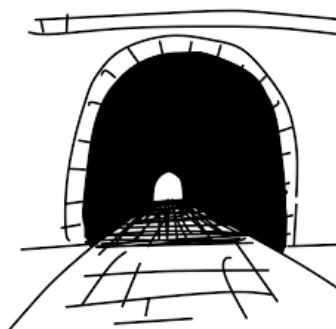
*Komu se to podaří,
princeznu získá a
odměna ho
nemine.*



Pokusit se o záchranu princezny mohou jen ti nejzdatnější a nejšikovnější z Vás. Bude potřeba prokázat odvahu, sílu, mrštnost, hbitost či vytrvalost. Mít oči na stopkách a všímat si kouzelných věcí kolem sebe. Pokud se cítíš na to býti hrdinou, vydej se na cestu, kde tě nejedna překážka čeká. (Na linku za každou zkoušku napište název pohádky, které se zkouška týká.)

1. zkouška

Projdi sám dlouhou temnou chodbou, tak jako Budulínek liščí norou. Na konci chodby, po sestoupení pár schodů, tě čeká druhá pohádka po tvé levé ruce.



2. zkouška _____

Tak jako v pohádce O veliké řepě i ty musíš nyní prokázat sílu svých paží. Postav se na krok od zábradlí, chyt' se oběma rukama prostřední příčky a udělej co nejvíc kliků (podpor ležmo o jednotlivé příčky zábradlí). Pokud je to pro tebe lehké, využij spodní příčku, uvidíš o kolik je to těžší nyní. Zapište si oba výkony.

(Přidat se mohou i ostatní průvodci – kolonky jsou i pro ně.)

3. zkouška _____

Nyní se rozběhni jako kůň Zlatohřívák po hradbách, projed' se po trávníčku - můžeš vydávat zvuky jako kůň, a skoč svému dospělákovi do náruče.

Tvá cesta vede dál kolem zahrádky kouzelné
babičky, pokud ji uvidíš v okně, zamávej jí a
hezky se na ni usměj.



4. zkouška

Hledejte nyní Dům U jelena. (Havlíčkova ul. 148)

Jelen se zlatými parohy vzal svého kloučka na
hřbet a uháněl s ním od jezinek do bezpečí.

(Úkol nyní trochu i pro rodiče: vezměte své dítě na záda či do náruče
a od Domu U jelena s ním „utíkejte“ na náměstí U Vodárny. U prvního
kamene kam doběhnete, jste v bezpečí. Pacholíček může slézt dolů a
začít hledat první kouzelný předmět, kterým je ořechová skořápka.)

5. zkouška

Malé děťátko plulo v proutěném košíku po řece. Ořechovou skořápku polož opatrně na vodu, aby plula jako Plaváček a chvíli pozoruj, kam doplave nebo se ji po pár metrech pokus vylovit jako uhlíř Plaváčka. (Prostě si užijte vodu, pokud počasí dovolí.)



Pak pokračujte dál podél náhonu.

6. zkouška

Pluj po cestě vedle náhonu a vyzkoušej všechny plavecké styly (Prsa, kraul, znak, motýlek – dospělák předvede.)

Kdo „doplave“ až k „zlaté“ rybce, a daruje jí život, tomu ryba splní přání. Zavři oči a něco si přej! (Pozor ryba je dřevěná a leží v náhonu u domu.)



Vydej se po cestě dál a nalezněš hřiště. Propluj jako ryba celou prolézačkou a nakonec se sklouzni z vodopádu. Můžeš i vícrát.

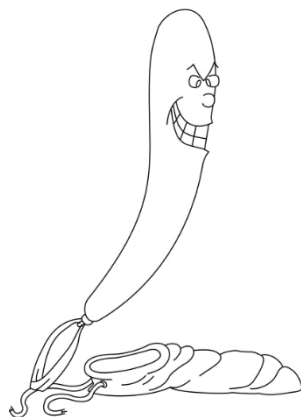
7. zkouška

Pokud ses dostatečně vyřádil, tak nyní bys měl vykonat alespoň jeden dobrý skutek.

Nenasytný kohoutek se nepodělil o zrní se svou slepičkou a zaskočilo mu v krku. Když ho nezapije vodou, hrozí, že se udusí. Slepíčka tedy běží pro vodu. Naber vodu do dlaní pod Slepíčími schody a zkus ji vynést nahoru ke kohoutkovi.

8. zkouška

Nyní pozor kouzelný obušek trestá špatné skutky. Pokud si nejsi jistý sám sebou a čistotou své duše (i zlobení rodičů se počítá) co nejrychleji uháněj po kamenné cestě podél hradeb vzhůru. Obušek může kdykoli udeřit. Bezpečně si můžeš vydechnout až tam, kde hradby končí.



9. zkouška

Pokračuj dál na Žižkovo náměstí k soše svaté Anežky, což byla skutečná česká princezna, dcera Přemysla Otakara I. Nevíme, jestli spala na hrášku, ale víme, že byla moc hodná a moudrá rádkyně své rodiny – stala se světicí.

(V roce 1249 usmířila krále Václava I. s jeho synem Přemyslem, moravským markrabětem, a dále ve sporu synovce Přemysla Otakara II. s Rudolfem I. Habsburským sehrála diplomatickou roli. Z Anežčiných legend víme o její dobročinnosti, milosrdenství a umění diplomacie.)

Do rámečku na poslední stránce brožury zkus namalovat princeznu. Jedno zrnko hrášku vezmi s sebou.

Dál tvá cesta vede vzhůru po schodech,
kde tři školy mineš.

Od Růžovky k Šedivce se vydej,
zebru přejdi,
a u školy speciální
housenku najdi.



10. zkouška

Tak, jako chytrá horákyně znáš/neznáš všechna písmena. A po jedné noze je přejdeš/nepřejdeš (s dítětem hledejte písmena, která zná nebo mu ukažte písmena z jeho jména, pak skákejte po jedné noze na každé písmeno)

Dítě psa je PEJSÁTKO

Dítě koně KOŇÁTKO

Dítě krávy KRAVÁTKO.....

Dítě vepře VEPŘÁTKO.....

Dítě ovce OVČÁTKO.....

Dítě kvočny KVOČŇÁTKO.....

Dítě jelena JELEŇÁTKO.....

Dítě žáby ŽABÁTKO.....

Je to tak - anebo není?

Jak se správně jmenují?

Dále projdi do růžové zahrady, vnímej krásu všemi smysly – přivoň, pohlad' květinu.

11. zkouška

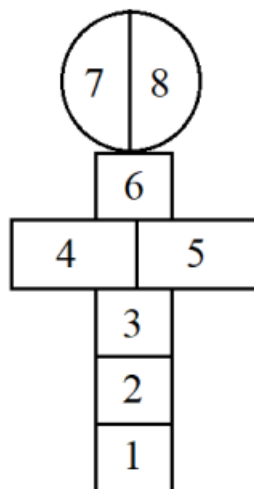
V zahradě ptáček upustil zlatý vlas od jedné z dvanácti panen. Najdi ho. (ponechte ho na místě pro další hráče)

Pak pokračuj průchodem kolem bašty do klášterních zahrad.

I princezny si rády hrají – zaskákej si panáka

(vyryjte klacikem panáka do štěrkové plochy a společně si ho zaskákejte)

Skákání panáka



Na asfalt nakreslíme křídou panáka a každý si pro sebe najde jeden malý kámen. Hra může začít.

První hráč vhodí kámen do pole č. 1 a začne skákat po jedné noze (jednonož) tak, že rovnou skočí na pole č. 2 (do pole, ve kterém je kámen, nesmíme skočit) a dále na č. 3. Do polí č. 4 a 5 doskočí obounož- tj. oběma chodidly současně tak, že levým chodidlem je v poli č. 4 a pravým v poli č. 5. Pak pokračuje jednonož na č. 6, obounož na č. 7 a 8 - tam se prudkým skokem otočí o 180° a vrací se zpět stejným způsobem jakým skákal doposud- tzn. č. 6 jednonož, č. 5 a 4 obounož, č. 3 jednonož, č. 2 jednonož- zde se zastaví (stále však stojí na jedné noze, musí udržet rovnováhu a nespadnout), sebere kámen z pole č. 1 a rovnou vyskočí ven z panáka (na políčko č.1 už neskáče).

Teď je důležité, aby se hráč trefil kámenkem do pole č. 2. Musí se mu to podařit hned napoprvé. Skákání se pak znovu opakuje: jednonož na pole č.1, přeskočit pole č. 2 (je tam kámen) a rovnou na pole č. 3, poté obounož na č. 4 a 5

atd.

Pokud se kámen nachází na poli č. 4, skáče hráč jednonož do polí č. 1, 2, 3, 5, 6. Pouze na hlavu panáka doskočí obounož. Zkrátka musí se vždy vyhnout polí s kámenkem.

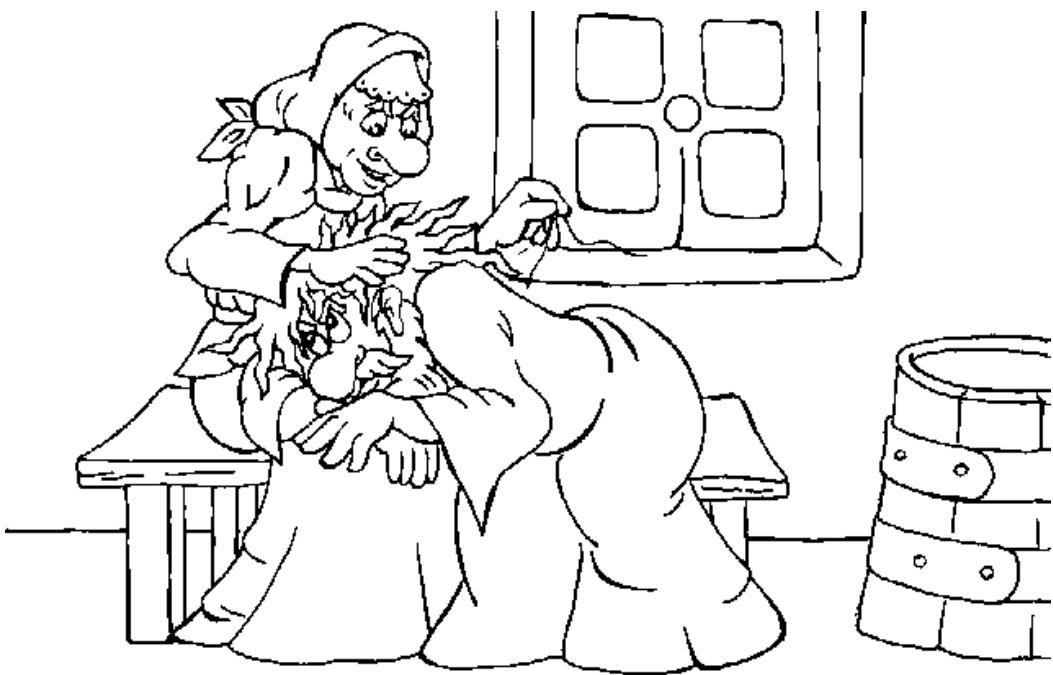
Při hře je nutné dodržovat tato pravidla: trefit se kámenkem do daného políčka hned na první pokus, během skákání nepřeslápnout čáru, udržet rovnováhu na jedné noze a nedotknout se druhým chodidlem země.

Hráč má právo pokračovat ve hře tak dlouho, dokud neporuší některé z daných pravidel, pak je na řadě soupeř.

Cílem hry je postupně vhodit kámen do všech polí s čísly 1- 8 a současně vždy správným způsobem přeskákat panáka.

12. zkouška

V zahradách je jeden opravdu **Dlouhý** dřevěný chodník – přeběhni po něm co nejrychleji, jedno **Široké** dřevěné kolo - obejdi ho pozpátku. A jako **Bystrozraký** se řádně rozhlédni. Najdi Děda Vševěda a spočítej mu zlaté vlasy. Zapiš si počet, žádný vlas nenos do knihovny.



Počet vlasů

13. zkouška _____

Aby tě vodník nestáhl s sebou, musíš přelézt celou průlezkou a nezachytit se nikde v síti.

(Můžete to zkusit i na čas a časy si запиšte.)



ilustrace: Ondřej Tůma

14. zkouška _____

Přeskákej celé hřiště jako žabka po delší straně. Když to dokážeš, čeká tě na konci velká pusa od maminky, tatínka, babičky, dědečka, prostě od toho, kdo s tebou jde. Sleduj jejich proměnu.

15. zkouška _____

Když jsem utekl od babičky z okna, musel jsem se pěkně kutálet – zkus i ty válet sudy, nebo zazpívej Koblížkovu písničku: „Já Koblížek, Koblížek....“

16. zkouška _____

V jedné z jabloní je zakletá Jabloňová panna. Najdi ji.



17. zkouška _____

Jednou potkali se na lávce Rozum a Štěstí, jeden nechtěl pustit toho druhého. Dokážeš přejít po lávce i ty a případně se vyhnout

s druhým? (Nechte dítě přelézt všechny prolézačky kolem dokola a povzbuzujte ho v různých obtížnostech. Zkuste se navzájem vyhnout na jedné prolézačce.)

18. zkouška

Projdi „temným lesem“ a objev, za kterým stromem se skrývá vlk. Tak jako Červená Karkulka neměla mluvit s cizími lidmi, nemluv ani ty po celou cestu a zkus nevykřiknout, ani když najdeš vlka. (Vyjděte zadní bránou od hřiště ze zahrad a jděte podél zdi po proudu řeky- zeď po levé ruce.)



19. zkouška

Nyní protáhni své tělo, jako když se snažíš utrhnout jablíčko vysoko ze stromu – jednou rukou a druhou rukou, natahuj se, co nejdál to jde. Hlavu nech vztyčenou vzhůru a hledej věž, ve které spí Šípková Růženka. Můžeš se prodrat až k ní, pokud tě křoví nezastaví.

20. zkouška

Před tebou je úzká cestička z kůlů – palisáda. Zkus jít po ní a udržovat rovnováhu, tak jako zvířátka, když se snažila nahlédnout do loupežnického domku a stála jedno druhému na rameni.



21. zkouška

Pozor - na cestu se rozlila kaše, jestli v ní nechceš uvíznout, musíš pokračovat v cestě po zábradlí a nedotknout se země. (Nechte dítě tímto způsobem lézt, kam až dojde, případně až na konec ke schodům.)

Seběhni po schodech dolů a vydej se k nejbližšímu mostu, ke křížku, kde najít meč musíš. (Meč je svázaný z klacků za křížkem, každé dítě ať si vybere jeden.)

22. zkouška

Záchrana princezny se blíží, vyběhni schody a draka přemož. (drak visí na zdi před Fortnou)



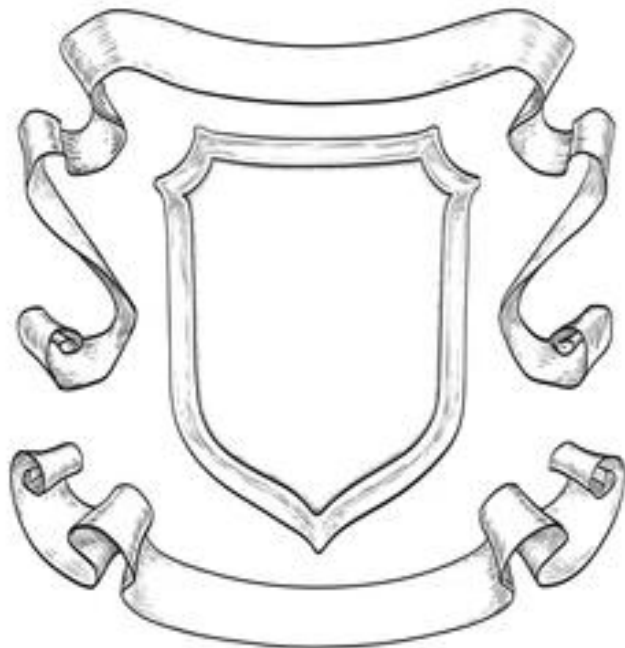
23. zkouška

Není to sice chaloupka z perníku, ale na Ježibabu pozor dej. Hledej branku schovanou, na ní mošnu visící. Přines dračí jazyk jako důkaz, že jsi draka přemohl – honem princezna už čeká!

(Branka je vedle vchodu do archivu, každé dítě si vezme jeden jazyk, mošnu nechte na místě pro další hrdiny, a honem do knihovny pro odměnu)

(Celá brožura může sloužit i jako omalovánka pro dítě po návratu domů. Znovu si tak můžete připomenout své hrdinské činy.)

Zde svůj erb vypodobnit zkus!



Jak se vám líbila cesta a kolik vás šlo?

Který úkol byl pro vás nejlehčí a který naopak nejtěžší?

Co vás po cestě cvrnklo do nosu?

Co byste si rádi zopakovali?

Jméno hrdiny/hrdinů a jejich pečeť či podpis:

Vaše případné foto z cesty rádi vystavíme na našem facebooku. Foto zašlete na email vachova@knihovna-cr.cz

