

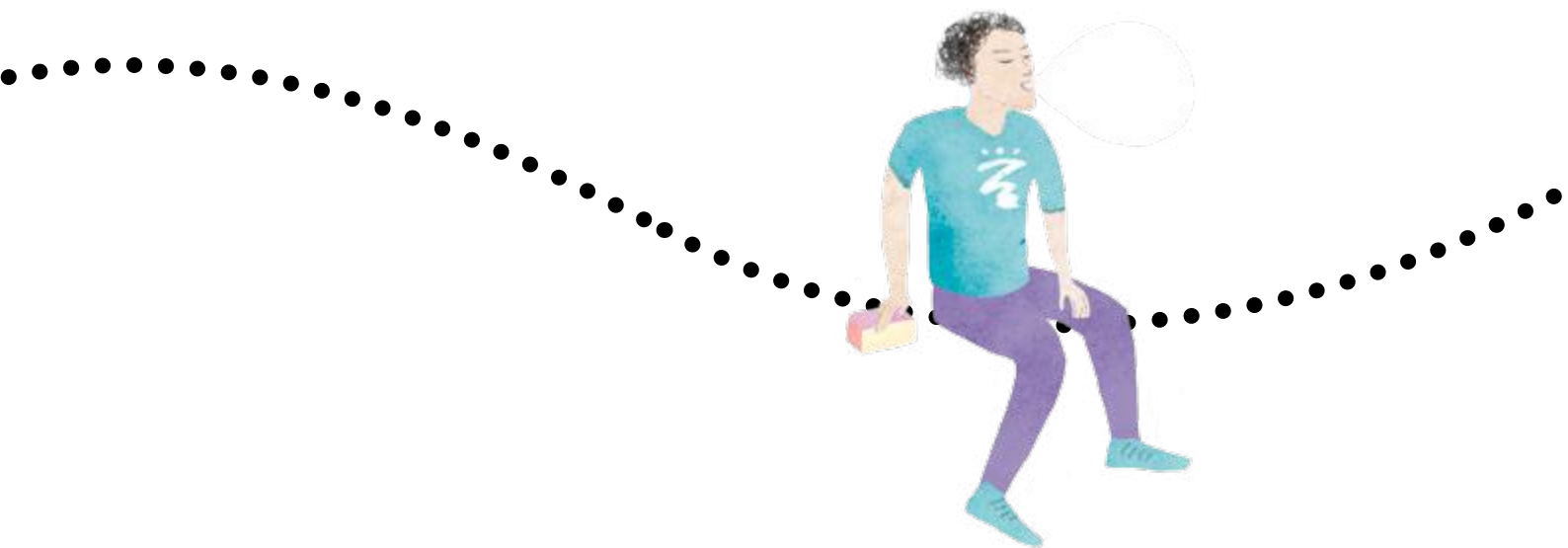


YPSILONIE

Cesta do vyjmenované země



Pracovní listy



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 – co to je Ypsilonie?	4
K čemu všemu může být Ypsilonie dobrá?	4
Co najdete v pracovních listech a jak s nimi pracovat.....	5
Přehled Darů (hnědé, oranžové, zelené karty) a Pomocníků (žluté karty)	11
Pracovní list 1 – práce s legendou o Nezamyslicích.....	13
Pracovní list 2 – práce s legendou o Bydžově	14
Pracovní list 3 – práce s legendou o Vystrkově	15
Pracovní list 4 – porozumění kartičkám událostí.....	16
Pracovní list 5 – porozumění kartičkám událostí.....	17
Pracovní list 6 – porozumění kartičkám událostí.....	18
Pracovní list 7 – seznámení s plochou hry Nezamyslice	20
Pracovní list 8 – seznámení s plochou hry Bydžov.....	22
Pracovní list 9 – seznámení s plochou hry Vystrkov.....	23
Pracovní list 10 – kudy vedou cestičky Nezamyslice	25
Pracovní list 11 – kudy vedou cestičky Bydžov.....	26
Pracovní list 12 – kudy vedou cestičky Vystrkov.....	27
Pracovní list 13 – co se stalo v Nezamyslicích?	28
Pracovní list 14 – co se stalo v Bydžově?	29
Pracovní list 15 – co se stalo ve Vystrkově?	30
Pracovní list 16 – vyprávějte, popisujte, povídejte si.....	31
Pracovní list 17 – deník cestovatele po Ypsilonii	32
Pracovní list 18 – můj deník z Ypsilonie.....	33
Pracovní list 19 – jak to bylo?.....	34
Pracovní list 20 – gramatika – by	36
Pracovní list 21 – gramatika – ly.....	38
Pracovní list 22 – gramatika – my	39
Pracovní list 23 – gramatika – py	41
Pracovní list 24 – gramatika – sy	42
Pracovní list 25 – gramatika – vy.....	43
Pracovní list 26 – gramatika – zy.....	45
Pracovní list 27 – gramatika – Bydžov	46
Pracovní list 28 – gramatika – Nezamyslice.....	48
Pracovní list 29 – gramatika – Vystrkov	50
Pracovní listy – řešení.....	52
Příběhy o Klukáčovi a Holkajdě – Doplnovačky.....	53
Doplnovačky	55

Slovo úvodem – co to je Ypsilonie?

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 Ypsilonií fixuje dětem tolik obávaná vyjmenovaná slova. Čím častěji v Ypsilonii pobýdou, 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 příhodami z Ypsilonie. Děti si tak nenásilnou formou procvičují pochopení textu. Zároveň chápou 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 příručka je sestavena tak, aby se co nejvíce využil pedagogický potenciál Ypsilonie

K čemu všemu může být Ypsilonie dobrá?

Následující materiály v této příručce slouží jednak k přípravě na práci s hrou (usnadní dětem pochopení pravidel a orientaci ve hře), ale především 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 této příručce mohou děti své znalosti zkoušet a aplikovat.

Pracovní listy byly připraveny pro samostatnou práci dětí doma i ve škole. Na závěr naleznete klíč s řešením, aby si děti mohly svoje řešení samy kontrolovat.

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!



Co najdete v pracovních listech a jak s nimi pracovat

Pracovní listy mohou děti vypracovávat samostatně nebo ve skupinkách – ideálně po čtyřech. Pracovní listy často přímo vycházejí ze hry Ypsilonie, děti by proto měly mít hru před sebou k dispozici.

Pracovní listy jsou členěny do následujících částí:

- Pracovní listy 1-12 lze využít už před samotnou hrou – děti se tak seznámí s prostředím hry a snáze proniknou do herního prostředí.
- Pracovní listy 13 – 19 je vhodné použít bezprostředně po hraní nebo i s odstupem.
- Pracovní listy 20 – 29 jsou určeny pro cílenou práci s jednotlivými vyjmenovanými slovy nezávisle na hraní hry. Obsahují stejný typ úkolů, ale v každém pracovním listu jsou buď pouze slova vztahující se k jedné části hry anebo pouze s ypsilonem po jednom z obojetných písmen. Můžete si tedy vybrat pracovní listy podle miniher (například pracovní list k Bydžovu) nebo podle písmen (například pouze slova s PY v kořeni).

Co použít před hrou?

Pracovní list 1, 2, 3 – práce s legendou (čtení s porozuměním, práce s klíčovými informacemi)

Cíl

- Seznámení s hrou, seznámení s kontextem Ypsilonie.
- Porozumění textu, schopnost převyprávět děj a vystihnout klíčové informace z něj.

Popis úkolů

Tyto pracovní listy pracují s minilegendami, tj. texty, které se vážou k jednotlivým herním kvadrantům (částí herní plochy, tzv. minihram). Pracovní listy vychází ze třech herních kvadrantů: města Bydžov, vesničky Nezamyslice se svým okolím a Vystrkova s farmou a hradem Vyštejnem. Rovněž se dotýkají Pomocníků – žlutých karet, které při hře dětem pomáhají, a Darů – hnědých, oranžových a zelených karet, které je při hře nutné získat a odnést na cílové políčko.

Jak s pracovními listy 1, 2 a 3 pracovat

S pracovními listy lze pracovat různým způsobem:

- Přečteme dětem nahlas minilegendu z pracovního listu, děti poslouchají a následně odpovídají na otázky v pracovním listu.
- Všechny děti si samy přečtou minilegendu a odpoví na otázky v pracovním listu.
- Děti rozdělíme do skupin. Každá skupina dostane jednu ze tří miniher s odpovídajícím pracovním listem. Pak si společně přečte odpovídající minilegendu na pracovním listu. Úkolem skupiny je odpovědět na otázky v pracovním listu a poté minilegendu převyprávět dětem z ostatních skupin, které pracovaly s jinou minihrou a jinou minilegendou. Všichni tak získají představu o tom, co se v Ypsilonii děje. Po seznámení s minilegendami může následovat samotné hraní miniher ve skupinkách (každá skupina hraje "svou" minihru).

Pracovní list 4, 5, 6 – porozumění kartičkám událostí (čtení s porozuměním)

Cíl

- Seznámení s typy událostí, k nimž může ve hře dojít, a jak se při nich zachovat.
- Funkční porozumění textu, schopnost abstrakce.

Popis úkolů

Tyto pracovní listy se týkají porozumění příběhovým kartičkám (tj. modrým a červeným kartičkám) a jejich funkci při hře. Úkoly mají dětem pomoci pochopit, co vlastně mají při hraní udělat, když si danou kartičku vytáhnou. Efekty (např. kolo 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. Zároveň je právě tato dovednost jedním z klíčových přínosů hraní Ypsilonie.

Toto cvičení umožňuje propojit čtenářskou gramotnost s logickým uvažováním.

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 skupinkách.



Pracovní list 7, 8, 9 – seznámení se s plochou hry

Cíl

- Seznámení s plochou hry, resp. s jejími jednotlivými kvadranty – lokalitami (vesnicí Nezamyslice, městem Bydžovem a Vystrkovem s farmou)
- Cílem těchto pracovních listů je evokovat široké pole pro následnou diskuzi, která umožní zaměřit se na složité nebo nezvyklé pojmy na herním plánu a propojit tak celé téma s širším okruhem Člověk a jeho svět a Člověk a příroda.

Popis úkolů

Zvolené otázky jsou zde velmi různorodé a otevírají široký prostor pro následnou diskuzi. Spousta zobrazených pojmů se v běžné mluvě nepoužívá a děti se s nimi takto nenásilnou formou seznámí a snáze si je zapamatují.

Jak s pracovním listem pracovat

S pracovními listy lze pracovat různým způsobem:

- 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 nebo ve slovnících.
- Děti mohou samostatně hledat odpovědi na internetu nebo ve slovnících.
- Děti mohou vytvářet další obdobné otázky a úkoly pro ostatní.

Tyto pracovní listy jsou bez klíče.

Pracovní list 10, 11, 12 – kudy vedou cestičky

Cíl

- Seznámení s cestami a plochou hry.
- Aktivní odpočinek zapojením jiné „matematické“ části mozku, postřehu a logického uvažování s orientací v mapě.

Popis úkolů

Tyto pracovní listy obsahují matematické a logické minihádanky, které vycházejí z herních políček na herním plánu. Herní plán je tedy nezbytné mít před sebou. Záměrně zařazují zcela jiný styl, který bude pro děti obzvláště zajímavým a mozkovou rozcvičkou.

Jak s pracovním listem pracovat

S pracovními listy lze pracovat různým způsobem:

- Děti mohou soutěžit, kdo má dřív a správně políčka spočítaná.
- Děti mohou výsledky nejdřív odhadovat a pak teprve přesně počítat.
- Děti mohou vymýšlet vlastní obdobné úkoly a vzájemně se zkoušet.

Co použít po hře?

Pracovní list 13, 14, 15 – co se stalo v...

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 sestaví krátký příběh s použitím vybraných slov. Obtížnost úkolu lze nastavit individuálně.

- Děti mohou vytvořit jednotlivé události nebo souvislý text.
- Děti mohou používat všechna slova z jednoho řádku, nebo jenom 2 či 3.
- Děti mohou příběhy vymýšlet samostatně i ve skupině.
- Děti mohou vytvořit příběh tak, aby v něm nebylo žádné slovo s měkkým „i“ v kořeni – tj. s bi, fi, li, mi, pi, si, vi, zi.
- Děti mohou vymýšlet příběhy tak, aby odpovídaly určitým efektům ze hry (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

Cíl

- Rozvoj fantazie a zapojení emocí při charakteristice osob, míst a událostí při reflexi hry.

Jak s pracovním listem pracovat

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 po Ypsilonii

Cíl

- Fixace vyjmenovaných slov bez stresu, zda se děti nespletou.

Jak s pracovním listem pracovat

Deník cestovatele je tzv. „tvrdá“ doplňovačka. Děti v tomto úkolu doplňují pouze tvrdé y (krátké nebo dlouhé).

Pracovní list 18 – můj deník z Ypsilonie

Cíl

- Vlastními slovy převyprávět příběh, který se dětem během zážitků ze hry stal.

Jak pracovním listem pracovat

Vlastní deník by měl vycházet z bezprostředních zážitků ze hry, kdy si děti ještě dobře pamatují, jaké události se jim během hry přihodily a mají k nim emotivní vztah.

Variace 1: Děti píšou pohled nebo dopis.

Variace 2: Děti píšou pouze klíčová slova ze zážitků z hraní (stanovujeme 5 či 10 - podle stáří dětí a času), můžeme omezit na slova s ypsilon v kořeni.

Pracovní list 19 – jak to bylo?

Cíl

- Použití vyjmenovaných slov v kontextu.
- Rozvoj fantazie.

Jak s pracovním listem pracovat

Děti mají samy vymyslet, co bezprostředně předcházelo a naopak následovalo dané situaci.

- Děti si můžou vybrat věty, které chtějí rozvíjet.
- Učitel/ka zadá věty nebo počet vět, které mají děti rozvíjet.
- Děti také mohou pracovat ve dvojicích. První ve dvojici vymyslí začátek příběhu, druhý příběh dokončí. Lze dělat buď otevřeně, kdy se děti vzájemně radí, nebo skrytě, kdy každý vymyslí svou část a až následně obě propojí. Vzniklý příběh pak sdílí s ostatními.

Cílená práce s vyjmenovanými slovy

Pracovní listy 20-29 – gramatika

Cíl

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

Jak s pracovním listem pracovat

Pracovní listy se slovy ze hry obsahují koncepčně stejné úkoly, ale slova jsou v nich pouze s ypsilon po jednom z obojetných písmen (pracovní listy 20-26) nebo pouze z jedné minihry (pracovní listy 27-29). Učitel/ka si může vybrat pracovní listy podle toho, co zrovna probírá, či podle toho, co potřebuje fixovat.

Můžeme 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.

Přehled Darů a Pomocníků

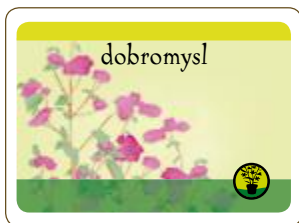
Dary Bydžov



Pomocníci Bydžov



Dary Nezamyslice



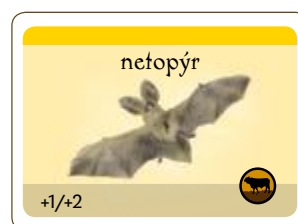
Pomocníci Nezamyslice



Dary Vystrkov



Pomocníci Vystrkov



Pracovní listy

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 pe-lyněk z bylinkářství U Neomylné báby, dobromysl od pěstitele Syrovátky nebo zlatobýl z Výrobní mastí. Kdo bude se dvěma různými 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) Čím se nám paní Výborná odvděčí?

.....

3. Převyprávějte důležité informace kamarádům:

Nezapomeňte zmínit: kde se děj odehrává, co, komu a proč je potřeba odnést.

Pracovní list 2 – práce s legendou o Bydžově

1. Přečtěte 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:

Nezapomeňte zmínit: kde se děj odehrává, co, komu a proč je potřeba odnést.

Pracovní list 3 – práce s legendou o Vystrkově

1. Přečtěte si nebo poslechněte minilegendu o vesničce Vystrkově:

Dobrodružství ve Vystrkově

Ve Vystrkově, kolem farmy Zbyňka Kopýtko, se ve volné přírodě potulují kobylinky, 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 vyhraje?

.....

3. Převyprávějte důležité informace kamarádům:

Nezapomeňte zmínit: kde se děj odehrává, co, komu a proč je potřeba odnést.



Pracovní list 4 – porozumění kartičkám událostí

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

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

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

- Potkáš kouzelnou **bytost**. Pokud nemáš žádného Pomocníka, jednoho ti **vyčaruje**. **Vyber** si, jestli chceš **netopýra**, nebo **slepýše**.
- 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.
- 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?

- Neobyčejně** ses **vyznamenal!** Pomohl jsi **obyvatelům Bydžova** odvrátit stavbu nebezpečné **plynárny**. Můžeš hrát ještě jednou.
- Smrdí ti nohy. Přenes se do **výzkumného** ústavu, kde právě **vynalezli** na smradlavé nohy nové **mýdlo**. **Umyj** se.
- 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 **odbýt**, jedno kolo počkej. Aby ses nenudil, dostaneš na hraní **tryskomyš**.
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

Přečtěte 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 zžlí a přenes 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 přenesíš 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 políhod **výzkumného** ústavu, se tam přenes a **vysvětlí** jim, že je to **nesmysl**. Co **by** pak **bylo** s **Ypsiloniií**?
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) **Blýská** se na lepší časy, potkal jsi **Myšáka plyšáka**. Pokud nemáš **plyšový** plášť, jeden ti věnuje.

.....

3. Vystrkov

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 výrazech 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?

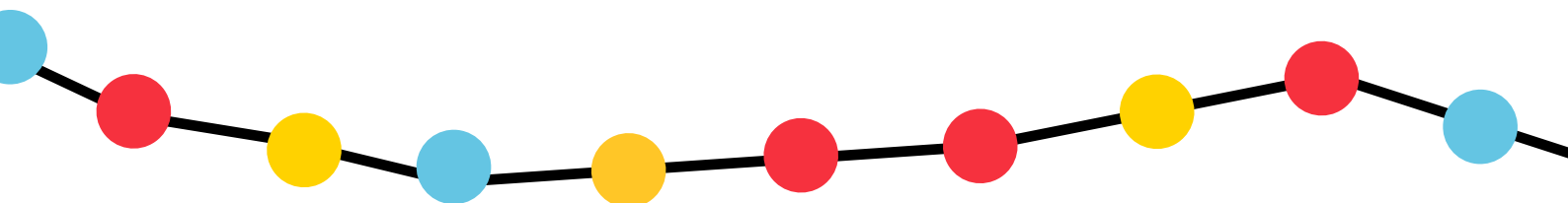
.....

- 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 Vystřikov

- Spočítej zvířata na farmě a v jejím okolí.

.....

- Kolik je tam býčků? Kobyly? 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 kobyla?

.....

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?

Vytvořte krátký příběh s použitím jedné sady níže uvedených slov (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, Zbytek
- bylina, sýček, vymyslet, výsostný
- Spytihněv, zlozvyk, vysoký, nabýt
- sýkorka, vyřezaný, smýknout/smýkat, příbytek



Pracovní list 14 – co se stalo v Bydžově?

Vytvořte krátký příběh s použitím jedné sady níže uvedených slov (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

Pracovní list 15 – co se stalo ve Vystrkově?

Vytvořte krátký příběh s použitím jedné sady níže uvedených slov (v jakémkoliv tvaru – tzn. v jiném pádu, osobě, čísle atd.). Při vymýšlení používejte hrací desku Vystrkov - půjde vám to lépe.

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

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_lné 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 (zaznamenejte 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

odbyl obydlí zbyte bycha obyvatelům odbyt neobyčejně
obydlí zbyde bycha obyvateľům odbyt neobyčejně
odbyt nabydeš zbytky bytná Zbyšek vybydleného
bydliště zabydlely blahoby ubytovat příbyly nezbytný
nadbytek ubyli abys přebytečná Zbyněk zbytečně

NEZAMYSLICE

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

VYSTRKOV

býlí dobytčí dobytek
příbytku býložravec bystrý
Bydžov dobytkař nadbytek
zbytečně přebytek dobytčí
kdybys bytelnou obyvatele
Zbyšek bytost kobyly 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 plyne vzlykat
lysina rozplýváš splývat slyšíš lysohlávku
rozplyne nedoslýchavý

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

myje, mýval, vymyslel, nachomýtl, myši, myší
smýkla, ochomýtá, vymýšlejí, odemykají
usmysleli, umývat, automyčku, Přemyslův, myšáka
nezamykají, úmysly, umyj, smysluplné, hmyz
nesmýčí, pomyslet, tryskomyš, mýdlo, průmyslové, mýlka
myšina, smyslné, vysmýčil, umývadlem, umývárnu

NEZAMYSLICE

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

přepych klopýtá klopýtl pyšný rozčepýřený
zapýří odpykej Spytihněv

NEZAMYSLICE

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

VYSTRKOV

Kopýtko netopýra
pýru pytlovinách 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 zásypem dosyta Syrovátka
vysypávat sýry sýraři osypal
sýr syn sypat zasypala 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 zavýskají výr neobvykle vykat
výrobný výborně výsostný vyber povyk

BYDŽOV

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

VYSTRKOV

výron výchozího vykuk vyžly výkonném
přežvykovat odvykla výsost povýšeně
Vyzí vyzák výskáš povykuješ vyza
výhodné výrobná výheň výboru
Vyštejn výmyk výrobků výrostek vydry vy
zlozvyk vydří vyprávět βυελζηγε 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
Zbyšek by zbyde odbýt příbytku odbyt zabydlely
nezbytný blahobytný byly obyvatelům
bycha přibyly Bydžova obydlí bydliště
přebytečná abys zbytečně obydlí neobyčejně
nabydeš Zbyněk obydlí

L

plýtvá lyže plytkými zalykáš
lyžař rozplýváš blýská plýtvají
plyšové plyšáci plyš

M

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

P

rozčepýřený zapýří odpykej pyšný Spytihněv
klopýtá přepych klopýtl kopýtka přepychové

S

sychravé vysypávat osychat syn syn sytosti dosyta
sýr sýry sypat zásypem zasypala Syrovátka
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
nabyl zabýváš byl přebývá nábytek abys nebyl
bývalá přibývají příbytek být bylin

L

lysina splývat plyne slyšíš
nedoslýchavý rozplyne lýkožrout vzlykat lysohlávku

M

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

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 – Vystrkov

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

Bydžov bystrý býložravec dobytčí příbytku Zbytek kobyla
býlí kdybys přebytek bytelnou nadbytek býk neobyčejný
dobyvatel zbytečně bytost dobytek obyvatele

L

mlynářka vzlykot plyšáci lýka lýkožrout
plynně mlýna mlynářem

M

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

P

netopýra
Kopýtko
třpytku
pýru
Kopýtko
strašpytlové
pytlovinách
pytle
rozčepýřený
pykat

S

zlosyn
dosyta
nasyčení
vysyp
syčet
syrové
sychravo
synovci
násyp

V

výron
výchozího
přežvykovat
Vyzí
Vyzák
výmyk
výheň
odvykla
vykuk
vyžly
výrobna
výskáš
výboru
výsost
výhodné
výrobnů
povýšeně
vydry
výkonném
výrostek
Vyštejn
povykujješ
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 získání Pomocníka (vyzy), d) hraj ještě jednou, e) získání 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 nejlepším 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 svítlo, 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 nezbyvalo 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 bití 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, napíchla 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 minulé 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 otvírácí 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_lomeniny, 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 jednou 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_slel si sedlák. A roz-hodl 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_slel: „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 v_jeli Klukáč s Holkajdou k moři. Moře se krásně třp_tilo a v_z_valo je ke koupačce. „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_světloval 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.

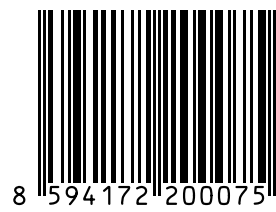
Jak se dědeček s bab_čkou m_lovali

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 nezb_tná 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 nezb_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...





<http://www.lorisgames.cz>