



YPSILONIE

Cesta do vyjmenované země

.....

Pracovní listy

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 pobudou, 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.

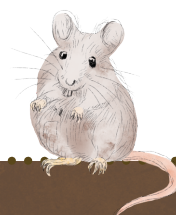
Klíčovou aktivitou při hře je čtení kartiček s krátkými příhodami z Ypsilonie. Děti si tak nenásilnou formou procvičují porozumění textu. Zároveň pochopí praktický význam správného čtení, neboť texty na kartičkách mají zásadní význam pro jejich úspěch či neúspěch ve hře.

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 Mazúrková 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 Holkaždě	50
Doplňovačky	52

Obsah aneb Co v příručce naleznete:

- Jak s Ypsilonii 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 Holkaždě – doplňovačky

Jak s Ypsilonii 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. Koncepce 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 Holkaždě 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 nejrychleji ukončit a definitivně rozsoudit, a to s ohledem na znění tištěných 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.

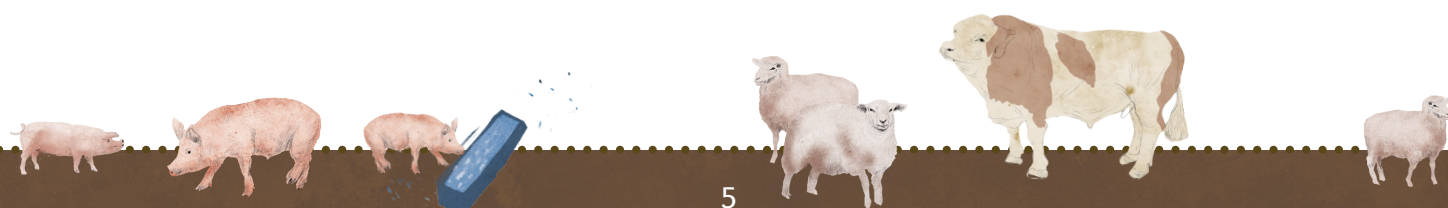
Chaos v kartičkách

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 vyhroceným 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, slovotvorba, 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 Výrobny 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. 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:

Pracovní list 3 – práce s legendou o Vystřkově

1. Přečtete si nebo poslechněte minilegendu o vesničce Vystřkově:

Dobrodružství ve Vystřkově

Ve Vystřkově, kolem farmy Zbyňka Kopýtky, 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:



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 **tryskomys**.



Pracovní list 5 – porozumění kartičkám události

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 **tryskomys**.
4. Ve **Výsostném** rybníku se topí **sýček**! Ještě neumí ani **splývat**. **Vydešený** 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 **sytosti**. **Přebytek** váhy ale musíš **vyběhat**. Hod' 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 události

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 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) **Blýská** 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 **přibytku** – a **vyjít** znovu.

.....

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, **vsyp** 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?

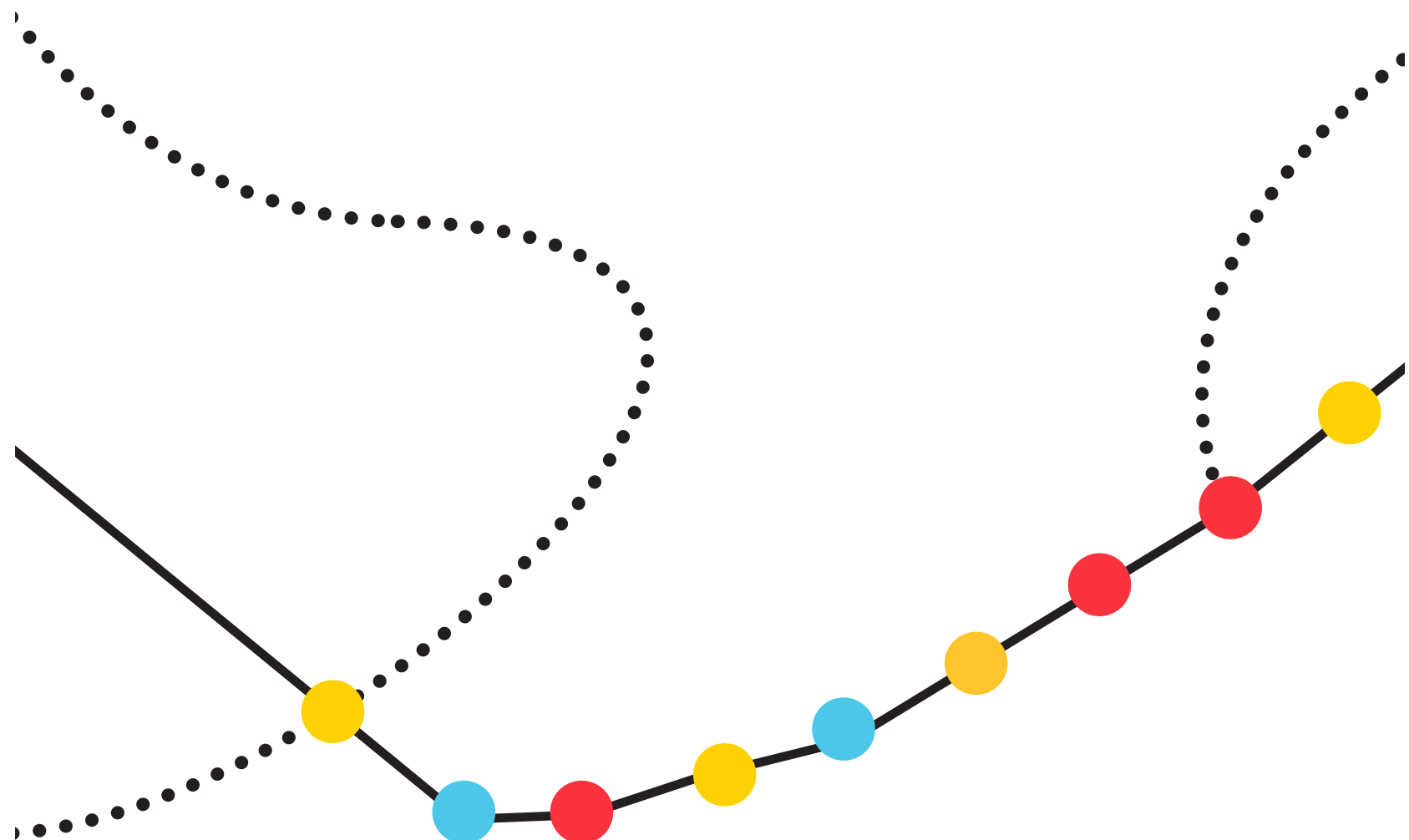
.....

.....

- 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 Vystřkov

- 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?

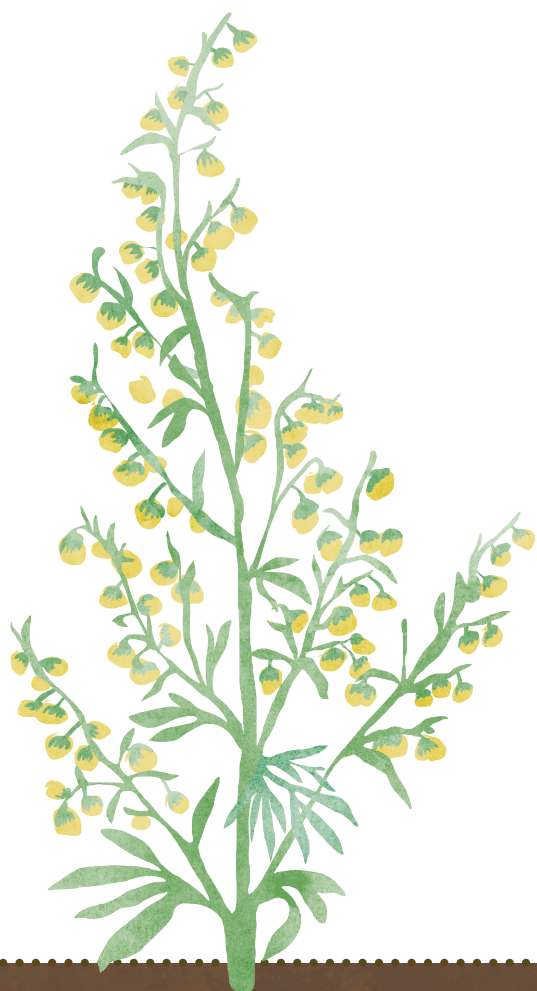
.....

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 Vystřkov

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, zlozvyk, 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, smýčtit, 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, vyrobit, 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 naštvala?

Nejvíc mě naštvalo, 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 jedno-ho 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_vrem 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.

[illegible]

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

.....

.....

VYSTRKOV

bylí příbytku byložravec dobytčí dobytek nadbytek
Bydžov zbytečně přebytek dobytčí dobytčí
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 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 umyvadlem umývárnu

NEZAMYSLICE

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

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 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 Surovátka
sýr syn sýry sýraři osypal
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 výř neobvykle vykat
výrobný zavýskají výrostný vyber povyk
výborně

BYDŽOV

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

VYSTRKOV

výron výchozího vykuk vyžly výkonném
 přežvykovat odvykla výsost povýšeně
 Vyzí vyzák výskáš povykuješ vyza
 výrobná výheň výboru
 výhodné výmyk vydry vy
 Vyštejn výrobků výrostek
 vydří vyprávět βιελζηηε vysoký
 zlozvyk 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 blahobyt ubyli obyvatelům
bycha přibyl Bydžova bydliště
přebytečná abys zbytečně obydlí
nabydeš Zbyněk obydlí neobyčejně

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 kopýtko přepychové

S

sychravé vysypávat osychat syn syn sytosti dosyta
 sýry sypat zásypem zasypala Syrovátka
 sýr 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
 navyknul vynalezli cavyky výběr

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 bývalá zabýváš byl přebývá nábytek abys nebyl
přibývají příbytek být bylin

L

lysina splývat plyne slyšíš
nedoslýchavý rozplyne lýkožrout vzlykat lysohlávku

M

vymytí omylem nesmysl vymyslel umývej hmyzáci vymyká
ochomýtná myšlenkami hmyz dmychadlem hlemýžď
myslivecký smýkla chmýří myslivcova myslel smysly
mýcením smýšlení omylem 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 povyrazit
 zvykem výr zavýskají povyk
 výsostný výborně výskat vyber neobvykle vykat

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
kdybys přebytek bytelnou nadbytek býk neobyčejný
dobyvatel zbytečně bytost dobytek obyvatele

L

mlynářka vzlykot plyšáci lýka lýkožrout
plynně mlýna mlynářem

M

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

P

Kopýtko netopýra
třpytku pýru Kopýtko
pytlovinách pytle rozčepýřený strašpytlové
pykat

S

nasycení zlosyn dosyta vysyp
syčet
syrové sychravo
synovci násyp

V

výron výchozího
odvykla přežvykovat Vyzí Vyzák výmyk výheň
výskáš vykuk vyžly výrobná povýšeně vydry
výboru výsost výhodné výrobků vydří
výkonném výrostek Vyštejn povykuješ Vysočiny
vyza vyprávět zlozvyk
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 Vystřkova, 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 – sívá 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 myší 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 síru. 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 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

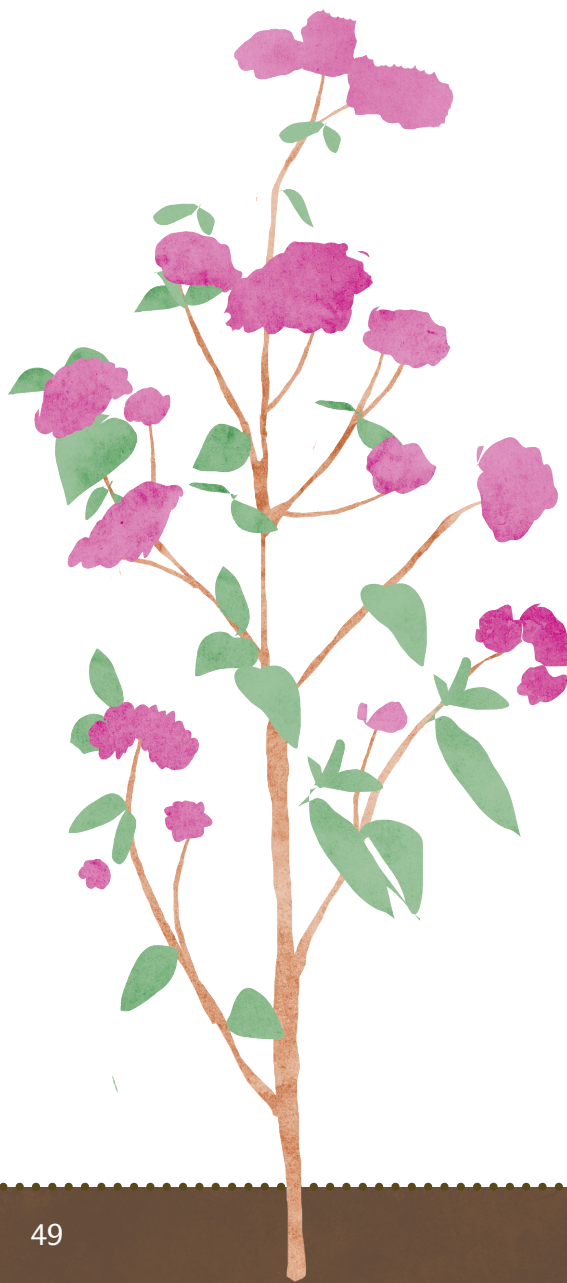
Dědeček pil na sýpce často tajně kmínku a babička se na něj zlobila. Vždy, když ho tam vyčápala, bila ho býkovcem do ruda. A dědeček kvičel, pískal a výskal, jak se mu to bytí nelíbilo. Byla to ohromná sranda, ale někdy jsme dědečka až litovali. Tenhle výstup byl ale nezbytná součást jejich manželského 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 vydováděli, 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. Vidiš, 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_hovatou 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_těz 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_ zvláště s_vé, při sv_tu měs_čku se až m_stick_ trp_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 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 způsobi_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 přišerně. 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_zvalo 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 pojď 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_lčku 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 něk_d 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...

