

VYSTŘIHNI – POSKLÁDEJ – SLEP

figurky vystřihni podle černého obrysu,
poskládej a slep,
vytvaruj podstavec a nalep na něj bílé kolečko



Liduško

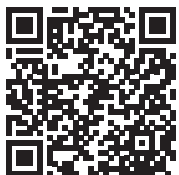
HRAJ

PRAVIDLA HRY:

1. Hra je určena pro 2–6 zušhráčů.
2. Vystříhnete si a slepíte svoji figurku a pokud nemáte doma kostku, zde je odkaz na virtuální: (<http://e-skola.zolta.cz/programy/hraci-kostka/>) viz QR kód.
3. Na start se můžete postavit, až hodíte číslo 6 (každý má 3 pokusy), poté házíte jednou a dostáváte se tak do hry.
4. Při hodu šestky v průběhu hry se už nehází podruhé.
5. Pokud vás hra vrátí na začátek, už nezahajujete hru šestkou, ale jakýmkoliv hozeným číslem. Na trase budete potkávat učitele a zaměstnance naší ZUŠky. Buďte ve střehu! Nepustí vás jen tak dál, budou pro vás mít různé úkoly.
6. V případě, že se potká na jednom políčku více hráčů, nikdo nikoho nevyhazuje a každý si hledí svého úkolu.
7. Při splnění úkolu se hráč posune o 3 políčka vpřed (pokud není uvedeno jinak v zadání úkolu).
8. Za splněný úkol se považuje ten, který odsouhlasí většina spoluhráčů a nebo je přímo v odpovědích.
9. Při nesplnění úkolu se hráč vrací o 3 políčka zpět (pokud není uvedeno jinak v zadání úkolu).
10. N = Náčelník = školník = šoupne šťastlivce ve směru vpřed!
11. Vyhrává ten, kdo si nejlépe poradí se všemi úkoly, bude mít štěstí v hodu kostkou a bude v cíli první! Do cílového políčka se musíte trefit přesně, nebo budete mít štěstí, když potkáte pana ředitele!

Ale vězte, že ne vždy je vítězství to nejlepší. I trnitá cesta může být velký zážitek a výhra!

QR – kostka



Znáte to,

paní učitelka zase protáhla poslední hodinu, na obědě byla fronta a jídlo stejně za nic nestálo. Tak jste se museli stavít na něco na spravení chuti a při placení jste zjistili, že jste zapoměli doma peněženku!

Prostě – den blbec.

A pak... Mrknete na hodinky a zjistíte, že vám za pět minut začíná hodina na ZUŠce. Letíte jako blázen, u vchodu zjistíte, že jste s peněženkou zapoměli i čip a musíte čekat, až vás někdo pustí dovnitř. Na chodbách se to hemží učiteli, uklízečky si vymyslely, že se dnes musí uklízet i odpoledne a školník něco vrtá za rohem.

A každý z nich po vás něco chce. Dneska to zase nestihnete!

Nebo ano?

Úkoly:

Přejeme dobrou zábavu!

1. Paní učitelka Malíková chce vyjmenovat alespoň 3 druhy fléten.
 2. Paní Hartlová tě posílá o tři políčka zpět, protože jsi zapoměl čip od školy.
- N** Nestíháš vyučování? Náčelník – pan školník tě sveze na své kárce zkratkou.
3. Pan učitel Nemrava a paní učitelka Nemravová sverpě diskutují o výkladu jakéhosi literárního textu. A ty díky tomu můžeš nepozorovaně proklouznout a postoupit dopředu o deset políček!
 4. Vyjmenuj paní učitelce Doskočilové 1 studenou a 1 teplou barvu z barevné škály.
 5. Pan učitel Bajza tě pustí, až zabubnuješ a zazpíváš písničku.
 6. Paní učitelka Špačková chce vědět, jestli víš jméno alespoň jednoho českého hudebního skladatele.
 7. Paní učitelka Mrázová tě pustí o 3 políčka dopředu, pokud dokážeš spoluhráčům předvést smutný a veselý obličej.
 8. Paní učitelka Polesná: „Máš prsty jak vepřové párky – začínáš hru od začátku!“
 9. Praskl jsi strunu na houslích pana učitele Bazaly. Musíš před ním rychle utéct, proto se posuň o 3 pole vpřed.
 10. Paní produkční Blažková dostala rýmu. Vymysli místo ní během 60 vteřin pro zušku reklamní slogan (nejlépe rýmovaný)!
 11. Přišel jsi do třídy paní učitelky Poppeové, ale její vlak z Olomouce má zpoždění. Tak na ni počkej, jedno kolo stojí.

Otvč!

N

Nestíháš vyučování? Náčelník – pan školník tě sveze na své kárce zkratkou.

12.

Paní uklízečka Gajdová tě staví na jedno kolo za špinavé boty.

13.

Paní učitelka Seidlová je zvědavá, jak se říká umělci, který kreslí obrázky do knížek? Vyjmenuj alespoň dva, které znáš.

14.

Posuneš se dál, až zazpíváš panu učiteli Berkovi nějakou písničku o koních.

15.

„U baletek se chvíli zapotíš, dokud 3 piruety neotočíš,“ říká paní učitelka Jurásková.

16.

Pan učitel Krystoň chce zazpívat jednoduchou písničku co nejlubším hlasem.

17.

„Valčík jsi hrála nádherně, ale na dvě doby se opravdu nepočítá... Vrať se o 3 políčka zpět“, říká smutně pan učitel Král.

N

Nestíháš vyučování? Náčelník – pan školník tě sveze na své kárce zkratkou.

18.

Paní učitelka Magdálková se ptá, jaké výtvarné povolání může v dospělosti dělat žák, kterého na naší škole baví výtvarka?

19.

S paní učitelkou Adamcovou si určitě rád povykládáš. Zdrž se s ní na chodbě a jedno kolo nehraješ!

20.

Příjemně jsi překvapil pana učitele Schrödera pečlivě nacvičenou skladbou – posuň se o 3 políčka vpřed.

21.

Paní účetní Adamíková počítá výplaty. Počítej také a řekni ostatním hráčům, kolik let už chodíš do ZUŠky.

N

Nestíháš vyučování? Náčelník – pan školník tě sveze na své kárce zkratkou.

22.

Vytleskej panu učiteli Gajdošíkovi rytmus písničky **Malé kotě spalo v botě**.

23.

Paní učitelka Strašáková dbá na správnou výslovnost. Řekni napoprvé správně: **Pane, prosím, pokopete mi to pole, nebo nepokopete mi to pole?**

24.

Paní učitelka Krystoňová je baletka, proto jí řekni název nějakého světově známého baletu.

N

Nestíháš vyučování? Náčelník – pan školník tě sveze na své kárce zkratkou.

25.

Paní uklízečka Lehmdenová tě posílá o 3 políčka nazpět za to, že jsi nevyhodil papír do tříděného odpadu.



Pan ředitel pospíchá a sveze tě na svém skútru do cíle!

Blahopřejeme těm, kteří celí zpocení doklopýtali do třídy, usedli na své místo, připraveni naslouchat moudrým slovům svého pedagoga. Ostatní mají neomluvenou hodinu! Svou reputaci si mohou napravit tím, že si vymyslí co nejoriginálnější výmluvu.

Nepotkali jste svého učitele? V příštím čísle časopisu se vám to třeba poštěstí!

V této hře nikdo neprohrává!



námět: Jiří Pospíchal, graficky zpracoval: Martin Šimčík

zpracováni textů: Martina Gogolová, vizuální motivy: žáci ze třídy Jitky Magdálkové
spolupracovali: Marika Blažková, Jitka Magdálková,
Radmila Doskočilová, Hana Nemravová,
Michal Stranaský

- ODPĚDI:**
1. píkolá, přičená flétna, zobcová flétna sopráninová, sopránová, altová, tenorová, basová
 2. teplé barvy – žlutá, červená, oranžová, světle zelená, žlutozelená
 3. studené barvy – modrá, tmavě zelená, fialová, tyrkysová, purpurová, modrofialová
 4. Bedřich Smetana, Bohuslav Martinů, Leoš Janáček, Petr Eben, Jan Jakub Ryba, ...
 5. ilustrátor (Josef Lada, Adolf Born, Květa Pacovská, Helena Zmatlíková, Jiří Trnka, ...)
 6. malř, sochař, grafik, designér, fotograf, učitel výtvarky, keramik, filmář, ...
 7. Labutí jezero, Louskáček, Romeo a Julie, Svěcení Jara, ...
 8. 24.

QR – hra ke stažení

