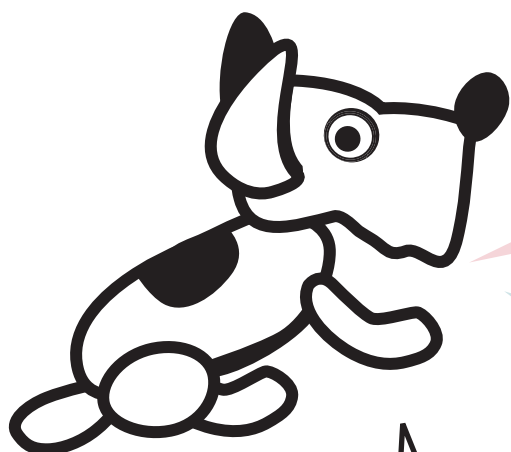


Jméno žáka:



Pracovní list k představení

Hurvínkova nebesíčka



Ahoj! Já jsem Žeryk a málem jsem zůstal v Nebesíčkách. Nakonec jsem se ale vrátil k Hurvínkovi a teď si tady spolu můžeme na chvíli popovídat.

1.

Trošku si tě vyzkouším. Jak se podle tebe mají lidé chovat ke zvířátkům? Podtrhni pastelkou, co se pejskům většinou líbí.

- Když nás drbeš za ušima.
- Když nás taháš za ocásek.
- Když si s námi hraješ.
- Když jsme celý den doma.

- Když nás zavřeš na dlouho v pokoji.
- Když nás chodíš venčit.
- Když nám hodně dlouho dáváš povely.

2.

Nakresli jakékoli zvířátko, které by sis přál mít doma. Můžeš si i nějaké vymyslet. Napiš k němu všechno, co by mu podle tvého názoru mohlo udělat radost.

.....

.....

.....

.....

.....

3.

Na co všechno by sis měl dávat pozor, aby tvůj zvířecí mazlíček nepotřeboval jít do Kostitřasky?

.....

.....

.....

.....

4.

Nebylo by náramně zajímavé, kdybys na jeden den porozuměl řeči zvířat? Na co by ses zeptal těchto zvířátek?



.....

.....

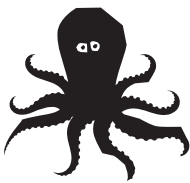
.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....

5.

Hurvínek po mně chtěl, abych mluvil lidskou řečí, i když to není možné.

Vybarvi políčka: **modře to**, co bys chtěl umět, **červeně to**, co už umíš a **zeleně to**, co nepotřebuješ umět. Která zvířata mají uvedené schopnosti?



.....



.....



.....



.....



.....



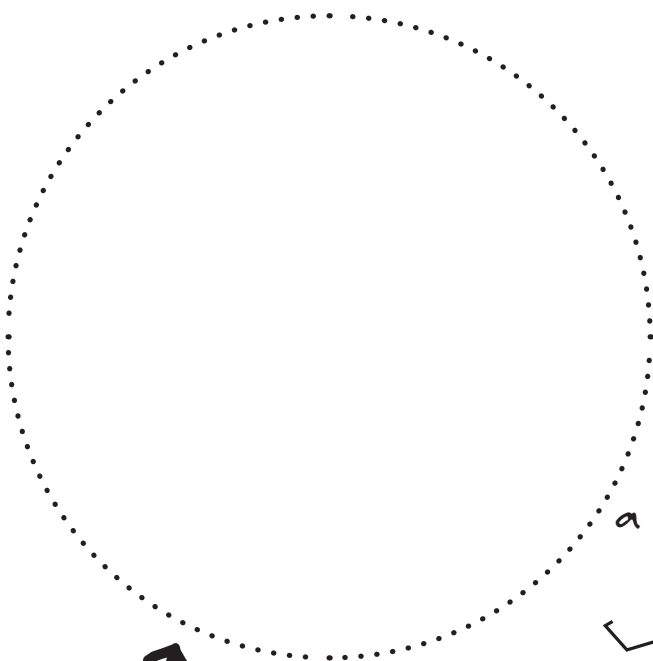
.....



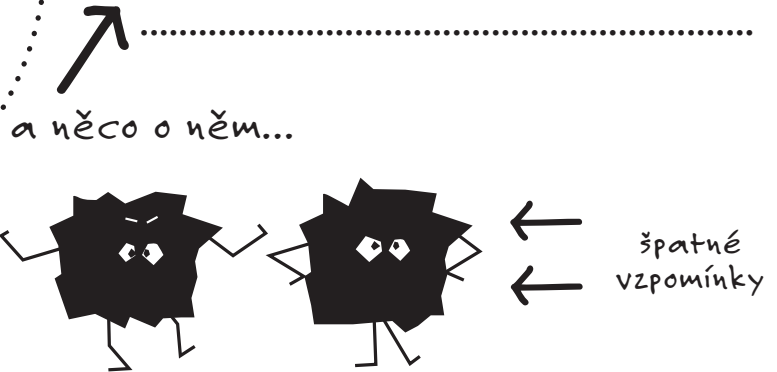
.....

6.

Kostitřaska zbavuje zvířátka špatných vzpomínek. Kdybys byl slavný vynálezce, jaký magický stroj bys chtěl vymyslet? Nakresli ho, popiš a stručně vysvětli, k čemu by sloužil.



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



↑
tvůj magický STROJ

7.

Mám pro tebe pár hádanek. Dokážeš je rozluštit, když ti poradím, že se týkají divadelního představení?

Přesmyčky →
→
→

• R Y K Ž E
• V Í N E K H U R
• B E N E S Č Í A K

.....
.....
.....

Tipy na aktivity

• Zahrajte si na Kostitřasku, která vás zbaví špatných vzpomínek (zatřást celým tělem a představit si, jak z nás špatné vzpomínky utíkají).



• Zahrajte, co se asi mohlo Žerykovi zdát předtím / potom, co utekl od Hurvínka.



• Zkuste popsat kamaráda, aniž byste ho viděli.
• Vyzkoušejte si, jak si povídají například žirafy, sloni, tučňáci...



Máte hotovo? Věděl jsem, že to zvládnete! A teď bych to viděl na přestávku a na něco na zub. Haf!

