

Kratochvilné myškuntálie s Emou a Tondou

aneb Rodinné prázdninové hrátky v Praze



Kratochvilné myškuntálie s Emou a Tondou

jsou pražskou letní hrou pro rodiny s mladšími dětmi.

Jde o soubor osmi herních sešitků navázaných na osm knížek pro mladší děti, jejichž společným tématem je Praha.

1. Ád'a spadla do kanálu od Sylvie Francové
2. Ďasík a Ďáblík od Ivony Březinové
3. Dlouhá noc muzejní myši... od Radka Malého
4. Dům číslo 226 od Jany Šrámkové
5. Stavěno anděly od Marka Podwala
6. To je metro, čče! od Milady Rezkové
7. Tři zlaté klíče od Petra Síse
8. Veverka a Myška v Praze od Jarmily Marešové

Každý sešítek obsahuje výpravu za poznáním inspirovanou jednou z knížek. Dále pak aktivitu, buď v podobě výtvarného tvoření nebo například pokusu.

- Přečíst si vybrané knížky není k hraní nutné, ale nic tím nezkazíte.
- Také není nutné hrát všechny hry. Je to jen na vás.
- Má to být hlavně zábava.

Pokud se vám hry budou líbit, budeme rádi, když nám napíšete na **suteren@mlp.cz**.

Na základě hry se lze zúčastnit i kvízu Emy a Tondy na: **<http://bit.ly/myskuntalie>**

Citace:

SÍS, Petr. Tři zlaté klíče. 3. české vyd., (V Labyrintu 1. vyd.). Praha: Labyrint, 2007. ISBN 978-80-86803-09-8.

Thenounproject [online]. Los Angeles: © Noun Project, 2021 [cit. 2021-5-14]. Dostupné z: <https://thenounproject.com/>
dice by Luis Prado from the Noun Project
avatar by Gregor Cresnar from the Noun Project
Human Body & Senses Collection by Daniel Falk from the Noun Project

PngAAA [online]. pngaaa.com, © 2020 [cit. 2021-5-14]. Dostupné z: <https://www.pngaaa.com/>

Tři zlaté klíče od Petra Sise



V krásné obrazové knížce autora (a nás s ním) provází Prahou černá kočička.

Ta mu také pomáhá vzpomenout si na tři známé pražské pověsti a získat tak tři zlaté klíče od domu, v němž kdysi jako malý kluk bydlel.

Ema zatahala Tonda za vousky a řekla:

“Vstávej lenochu, jde se na Staromák, dřív než nás tam ušlapou turisti.”

“Vždyť je ještě skoro noc!”

kňučel Tonda

a přetáhl si peřinu přes hlavu.

“No právě, jen skoro. Tak vstávej!”

nenechala se odbýt.

“A co tam budeme tak brzy dělat?”

“Čeká nás hádačka.

A až otevřou knihovnu, zajdeme si pro odměnu.”

Tonda byl natotata na nohou.

Hádanky miloval, a pokud

za ně bude i odměna, co víc si přát.

Který z apostolů má jako atribut klíč?



Veršovaná hádačka

Cílem vaší výpravy je jít ve stopách černé kočky a v uličkách kolem Staroměstského náměstí najít čtyři domy se zlatými domovními znameními.

Pokud správně zodpovíte i s nimi spojené hádanky, přijďte do Městské knihovny na Mariánském náměstí, kde na vás v Oddělení dětem a mládeži čeká malá odměna.



“Tak co teď?” zeptal se Tonda a div si hlavu nevykroutil, jak se snažil zahlédnout zlatou štíku vysoko na domě.

“Tady se píše, že máš spočítat štiny, které na fasádě vidíš.”

“To je snadné!” zvolal Tonda a už by vykřikl i odpověď, kdyby ho Ema nezastavila.

“Neříkej to!!! Prozradil bys to dětem. Raději pojď, ještě nás čekají další tři domovní znamení a v knihovně za chvíli otvírají.”

A Ema už cupitala směrem k Týnu.



Dům U Zlaté lilie

V domě U Zlaté lilie, pozdvižení dneska je. Hašteři se nájemnice, že lilí je tu více. Ach, ty čistě lilie.

Kolik lilí je na domě U Zlaté lilie na Malém náměstí č.12?

Tonda a Ema doporučují knihy



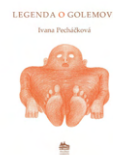
Legenda o Pražském orloji od Ivany Pecháčkové

Slavná pražská legenda o unikátním orloji mistra Hanuše z Růže, jehož pražští radní, ze strachu, že by i jinému městu mohl vyrobit podobný stroj, nechali nakonec oslepit.



Legenda o Pražském Jezulátku od Ivany Pecháčkové

Šest nedlouhých příběhů o zrození sošky, o její cestě do Čech, osudech v průběhu staletí i o několika zázracích, které se s Pražským Jezulátkem spojují.



Legenda o Golemovi od Ivany Pecháčkové





























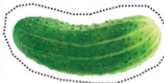






Johan je posedlý touhou objevit a oživit v Praze Golema. Je přesvědčen, že zná tajnou formuli k jeho ovládnutí. Příběh Johana se prolíná s dalšími legendami o rabbim Löwovi a jeho tajemném homunkulovi.

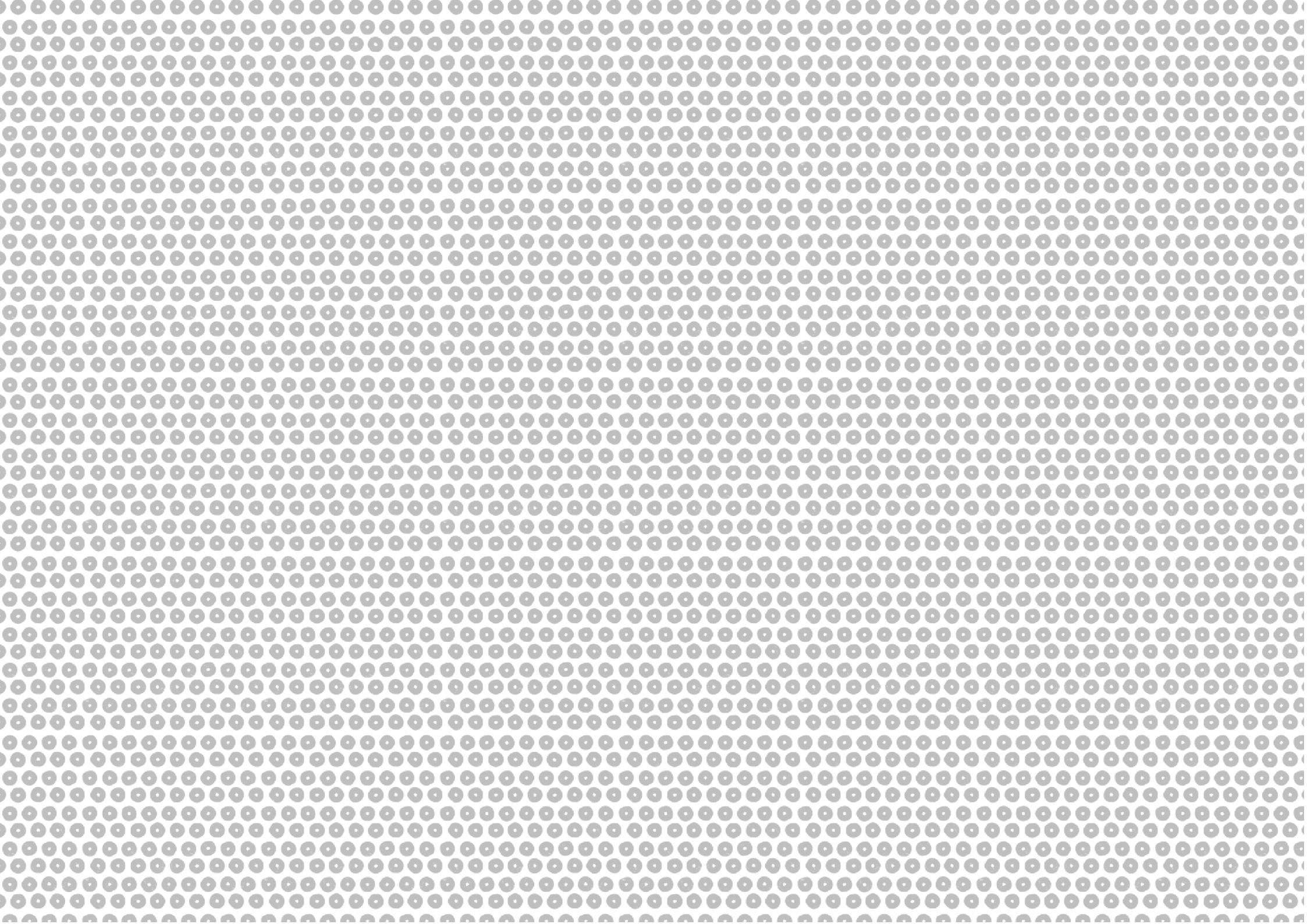
Obraz pana Dýňáka

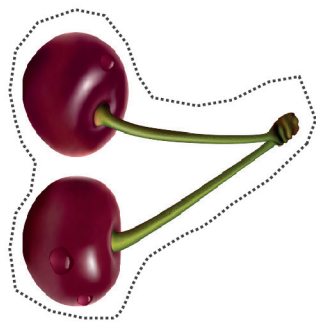
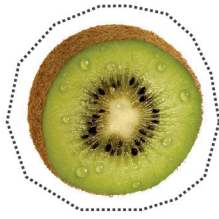
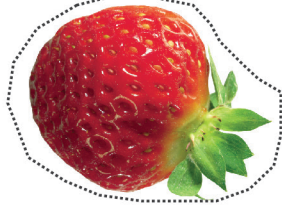
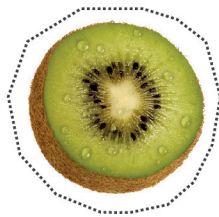
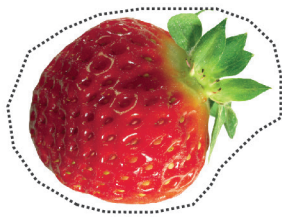
Tvým cílem je stvořit pana Dýňáka ve stylu italského malíře Arcimbolda, působícího na dvoře císaře Rudolfa II. Arcimboldo maloval své svérázné portréty jako skládačku z různých plodin, knih a dalších předmětů. Ty využij techniku koláže. Koláž je výtvarná technika, kdy lepením různých výstřížků vzniká obraz s novým významem.

Ulepená fantazie

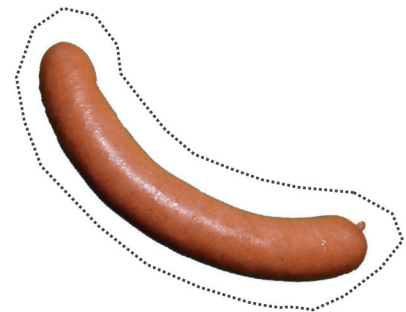
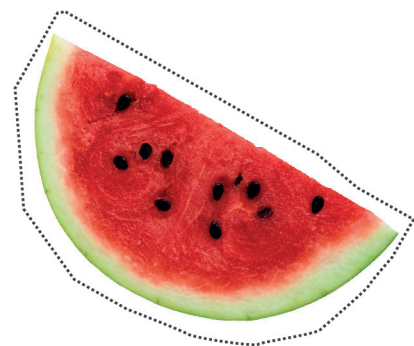
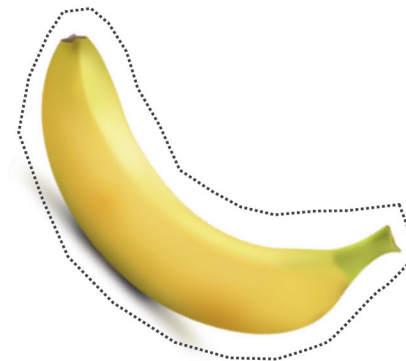
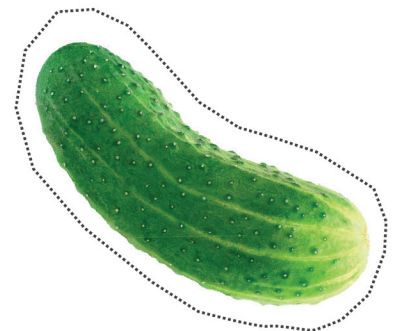
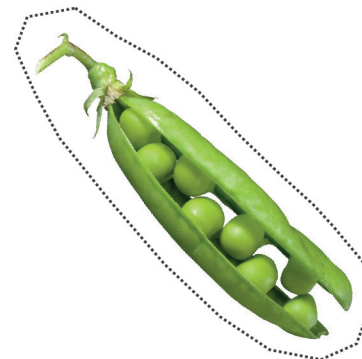
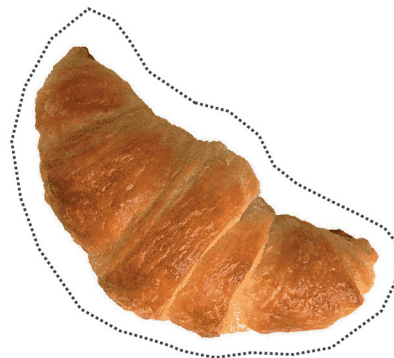
Části obličejů, ze kterých bude pan Dýňák stvořen, máš v tabulce. Hlavu a dílky k vystříhání najdeš na dalších listech. Jeho tvorba je na tobě. Můžeš využít házení kostkou. Pan Dýňák pak bude výsledkem náhody. Také se můžeš rozhodnout, že jej stvoříš podle sebe a výběr uší, nosu, pusy a očí je pouze na tobě. Ať tak nebo tak, vybrané potraviny vystříhej podle tečkových čar a nalep na hlavu pana Dýňáka. Pokud vystříháš všechny části, tak lze pana Dýňáka využít i jako stolní hru. Házením kostky lze tvořit obličej do nekonečna.

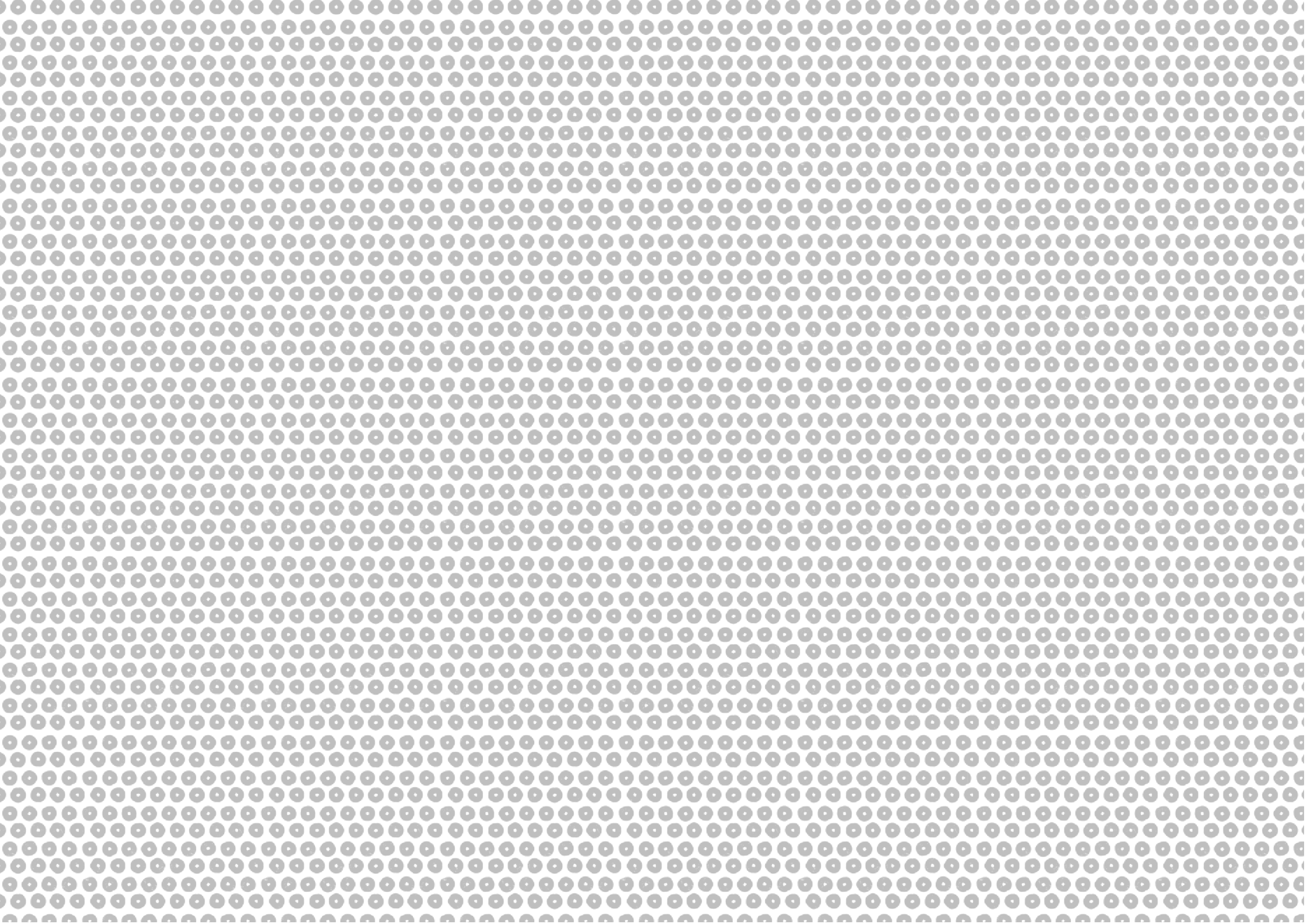


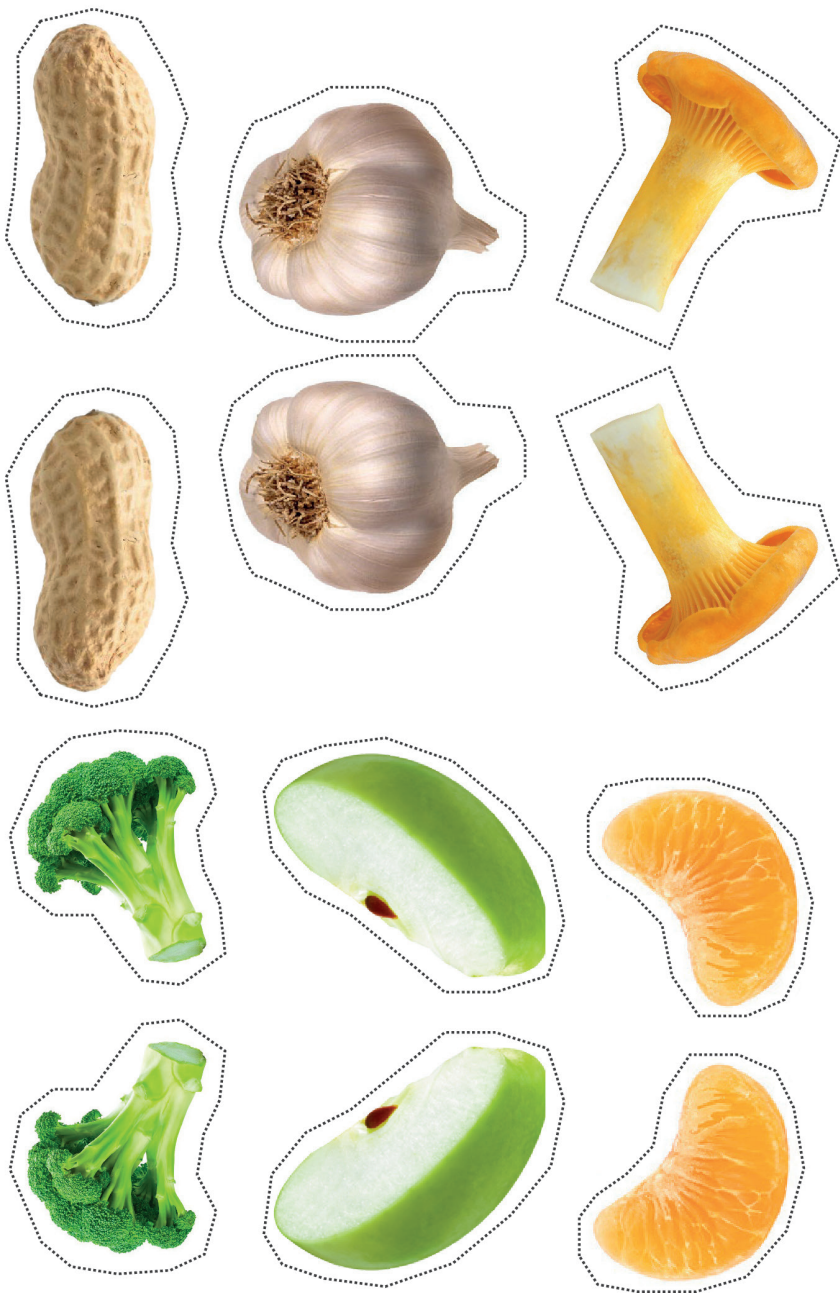


Oči



Pusa

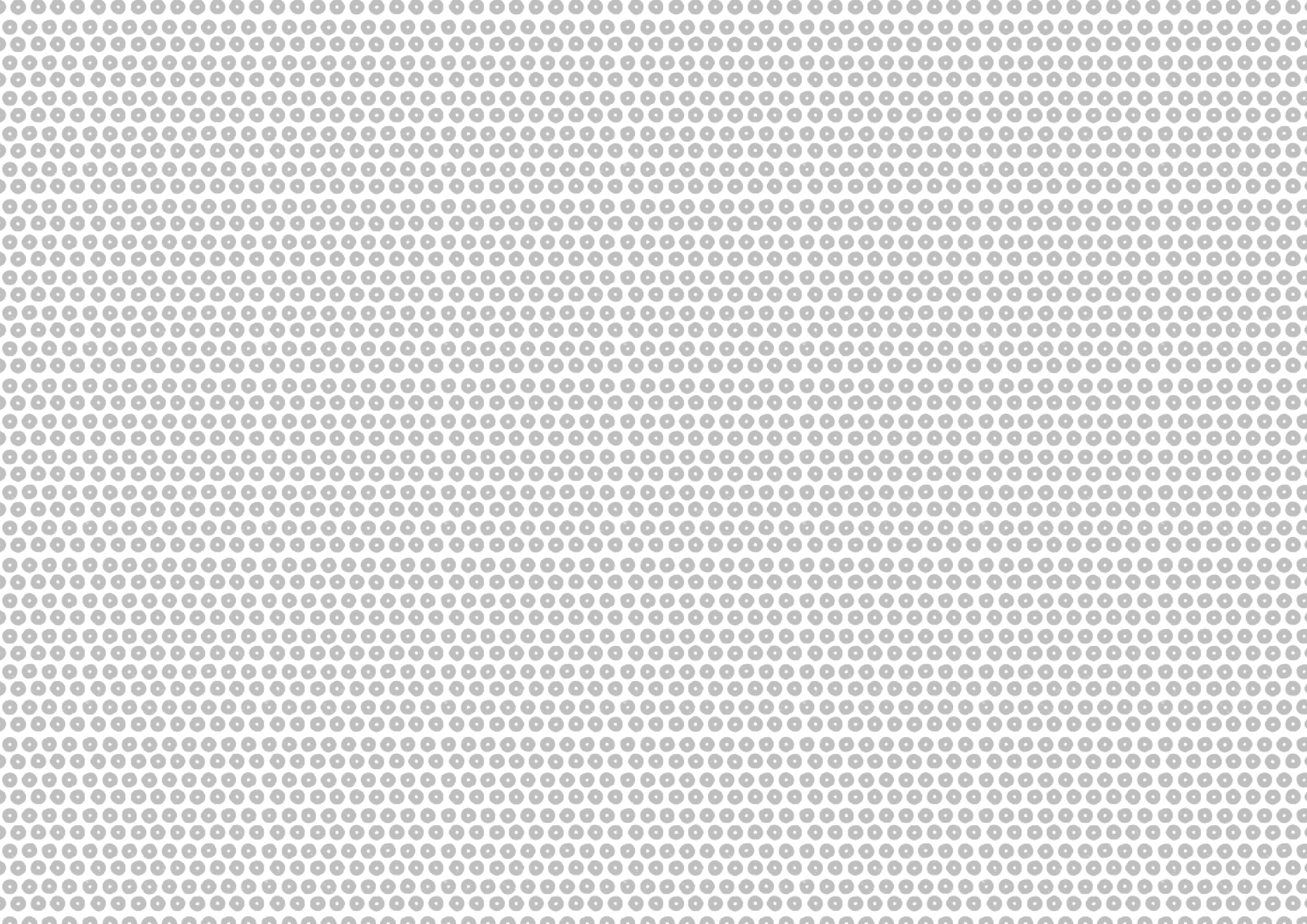




Uši



Nos





Pan Dýňák

