Ahoj, děti, zdravíme vás zase po týdnu. Poslouchaly jste Popoupo? A dívaly jste se taky na naše otázky a úkoly ke kapitolám? Budeme moc rádi, když nám budete svoje obrázky a nápady posílat. Pověsíme je sem na stránky, aby se mohli podívat i ostatní!

Prozatím posíláme odpovědi na otázky k 1. a 2. kapitole pro starší děti:

Minule jste měly uhodnout, ve kterém ročním období se odehrává příběh, když je to po svatodušní neděli. Správná odpověď zní: **na jaře**. Svatodušní neděle (čili Letnice) se dá snadno odpočítat od Velikonoční neděle, když přidáte 49 dnů, tedy 7 týdnů. Bývá to buď v květnu, nebo v červnu, podle toho, kdy jsou ten rok Velikonoce. Například letos připadne Velikonoční neděle na 12. dubna a Svatodušní neděle na 31. května.

Druhá otázka byla spojovací. Správné řešení je:

**Alžbětka Zdislava ochránkyně rodin a ošetřovatelka nemocných**

**Tomáš Jiří drakobijce, patron vojáků a skautů**

**Michal František ochránce chudých, přítel zvířat a všeho živého**

Není to náhoda, že jednotlivé děti mají právě tyhle patrony. Však ještě uslyšíte proč…

POPOUPO:

– aktivity kE 3. a 4. kapitole

**MLADŠÍ DĚTI:**

1. Děti v knížce navrhly herní plán jako poušť. Byl(a) jsi někdy na poušti? Já ne, ale když je v létě vedro, tak si ji docela živě dovedu představit. Představ si takový úmorný červencový den, kdy máte v plánu docela dlouhý výlet. Čím si můžete cestu zpříjemnit? Znáš třeba hru „dračák“? Zeptej se rodičů a můžete si ji odpoledne zahrát…
2. Nakresli Otíkova draka bez křídel s třemi hlavami a třemi černými korunami na nich.
3. Jak by ses vypravil(a) na putování pouští? Najdi si ve skříni oblečení, které by se na takovou cestu hodilo. Nebo se podívej na obrázky, co lidi obyčejně na poušti nosí, a zkus se jim nějak připodobnit (možná by stačil velký kus látky, prostěradlo, šňůrky…). Pošleš nám fotku?
4. Zabal si své pouštní zavazadlo – co je opravdu potřebné? Pozor, abys to unesl(a)!
5. Popros rodiče, ať Ti po bytě vyznačí (třeba kobercovkou nebo klubíčkem nebo křídou) nějakou stezku, po které bezpečně projdeš mezi tekutými písky. Pozor, někde mimo stezku bude napůl schovaný Otík, kterého musíš objevit a zachránit. Ale nezapomeň, že mimo stezku se musíš plazit po břiše!!!

**STARŠÍ DĚTI:**

1. Ve třetí kapitole ses dozvěděl(a), jaké zastávky si děti vymyslely do mapy. Pamatuješ si, jak šly za sebou?

Drak – Hory s padajícími kameny – Hrad – Kritické pásmo – Můstek nad propastí – Políčko dobrých skutků – Pomerančový háj – Pustá pláň – Studna – Tekuté písky

Pokud si pořadím nebudeš jistý/jistá, pomůže ti naprogramovaný labyrint na stránce s nedělkou.

1. Nakresli podle těchto zastávek mapu jako děti v příběhu:
2. Co, myslíš, proč chtěli kluci vymyslet co nejtěžší trasu?
3. Michal vymyslel hodně těžká pravidla pro přechod můstku nad propastí. Vezmi si hrací plán od člověče nezlob se a čtyři figurky (nebo si zahrajte proti sobě): Zelená figurka bude chodit na každý hod kostkou, žlutá jen, když jí padne sudé číslo, zelená jen na liché číslo. Červená bude postupovat, jen když jí budou padat šestky. Zkus takhle chvilku hrát. Jaká to bude hra?
4. Nakonec se v knížce stalo to, co se stalo. Děti byly zmatené, bylo jim do breku, propadaly panice.

- Kdo zachoval aspoň trochu chladnou hlavu?

- Čím se snažil utěšit ostatní?

- A kdo přišel na to, kde se děti vlastně ocitly?

Tak to by bylo pro dnešek všechno. Příště vám vyfotíme mapu tak, jak ji nakreslila ilustrátorka knížky Hana Klímová-Pavlátová. Pošlete nám svoje návrhy, pověsíme je sem taky! A pokud to klapne, nasdílíme vám krátkou počítačovou hru Chytání pomerančů, kterou právě programuje Táňa😊