



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

## **Projekt CZ.1.07/1.1.00/08.0094 Vzdělávání pro udržitelný rozvoj v environmentálních a ekonomických souvislostech**

Asociace pedagogů základního školství České republiky

[www.vcele.eu](http://www.vcele.eu)

# **07 Kuky se vrací Pracovní list**

Ročník: 2

Doporučený počet hodin: 3

Autor: PaedDr. Iva Venclová, Ph.D.

Editace a grafická úprava textu: Mgr. Bc. Anna Doubková

© 2013 Asociace pedagogů základního školství České republiky

Ilustrační obrázky jsou použity v souladu s licencemi. Použita fotodokumentace projektu VUREES a databáze software Inspiration.

---

Tento projekt je spolufinancován z Evropského sociálního fondu a státního rozpočtu České republiky



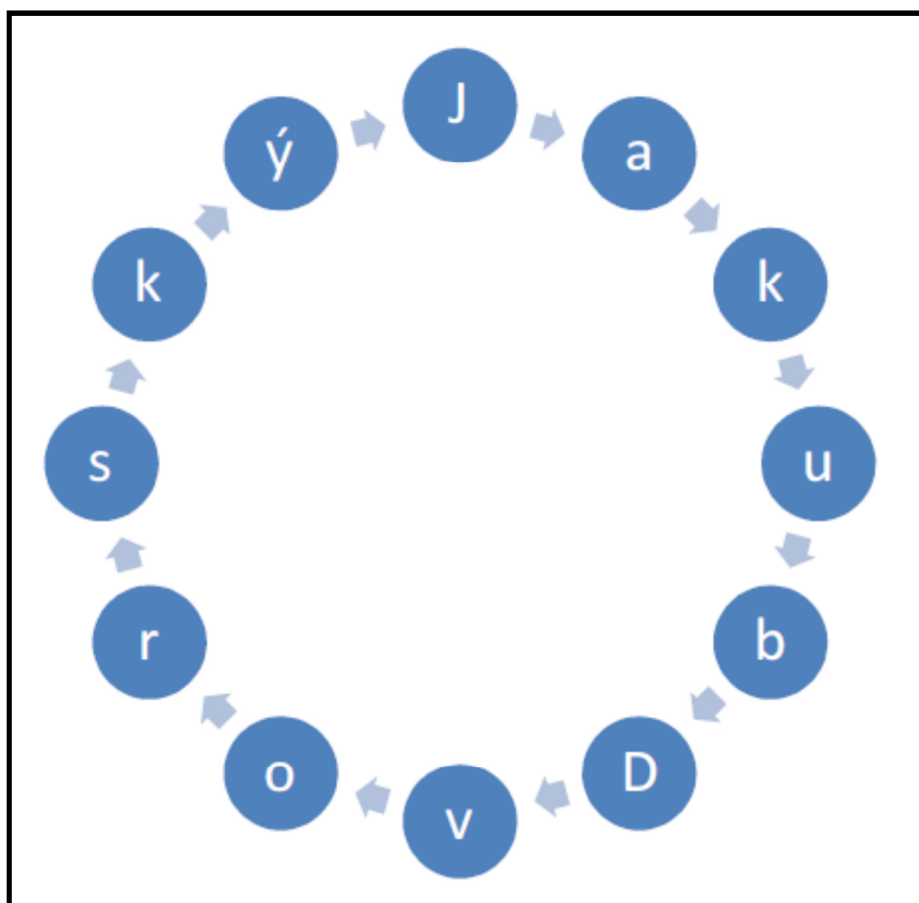
## 07 Kuky se vrací: pracovní list

Nejoblíbenější hračkou šestiletého Ondry je plyšový Kuky. A právě toho mu maminka vyhodí do popelnice. Z Kukyho se totiž sype dřevitá vlna a to není dobré pro Ondrovo astma. Večer před spaním si Ondra představuje, jak se Kuky touží vrátit domů, a co pro to všechno musí podniknout ve světě lesních zvířat a bytostí, která na rozdíl od něj, nejsou na mazlení zvyklá.

**Rozlušti jméno autora knížky Kuky se vrací.**

Juaunu Suvuěuruáuku

Jméno ilustrátora najdeš v rámečku.



Jméno žáka: \_\_\_\_\_ Třída: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_

**Úkol 1: Vysvětli, kdo je to ilustrátor.**

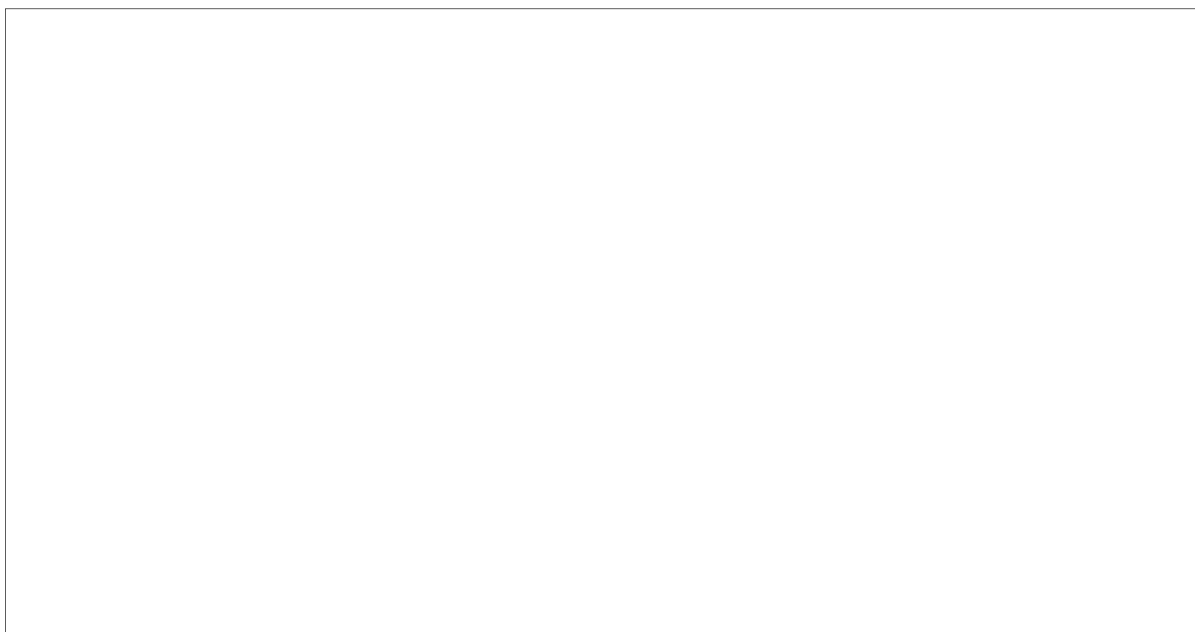
.....

.....

.....

.....

**Úkol 2: Do rámečku nakresli svou oblíbenou plyšovou hračku a napiš, jaké jsi jí dal jméno.**



Jméno hračky: .....

**Vyprávěj, jak si se svou oblíbenou hračkou hraješ.**

**Přečti si ukázkou z knížky Kuky se vrací (Svěrák, 2010):**

„Když Kuky otevřel oči, zjistil, že je u někoho doma. A ten někdo s hlavou vrásčitou a pomačkanou jako stará brambora se nad Kukym zvědavě skláněl. Podobal se tomu bezdomovci, co okukoval Ondru před samoobsluhou, jenomže tenhle byl malý jako plyšák. Jmenoval se Hergot.

Jméno žáka: \_\_\_\_\_ Třída: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_

‘Máte pěkně blbou srst na to, abyste běhal po lese. Všechno se vám do ní chytá. To je umělina, že jo?’ řekl, zatímco odstraňoval Kukymu z chlupů zbytky bodláků. Jeho ruce neměly prsty. Ale nekončily měkkým polštářkem jako Kukymu, zužovaly se jako ocásky nebo spíš chapadla. Ale byly asi dost šikovní. Hergot si totiž nežil vůbec špatně. Jeho pohodlný dřevěný byt měl i houpací křeslo, krb a velké okno s výhledem do lesa.

‘Co tu pohledáváte?’ zeptal se.

‘Jmenuji se Kuky a bydlel jsem na poličce ...’

‘Co jste tam dělal?’

‘Nic,’ řekl Kuky. Asi to znělo zajímavě, protože to přimělo Hergota, aby přiblížil svou vráscitou hlavu těsně ke Kukyho obličejí. Snad aby ho lépe zaostřil.

‘Něco jako ozdoba?’

SVĚŘÁK, Jan. *Kuky se vrací*. Praha: Mladá fronta, 2010. s.16.

-----

Hergotův dům byl ukryt v koruně prastarého svícnového smrku. Říká se mu svícnový, protože z mohutného kmene se tenhle smrk vysoko nad zemí rozděluje na další kmeny, které jako tlusté svíce stoupají vedle sebe k nebi. Některé větve jsou tak chytré, že vrůstají do sousedních kmenů a jako příčky žebříku zpevňují korunu, aby se nerozlomila. Někdo tento vzácný strom považuje dokonce za posvátný a Hergot si ho jistě pro svůj dům nevybral náhodou.

Z větve nad verandou visel jednoduchý proutěný výtah vyrobený z houbařského košíku. Hergot pokynul Kukymu, aby si nastoupil, chopil se kliky rumpálu a společně sjížděli z koruny stromu dolů.

‘Hlavně nikomu neříkejte, co tam doma děláte,’ povídá Hergot.

‘Jako na co si hrajeme?’

‘No to taky. Ale hlavně co jste.’

‘A co jsem?’ nerozuměl Kuky.

‘No ... že jste to ...,’ rozhlédne se Hergot, jako by chtěl říct sprosté slovo, ‘mazel.’

‘Nemám říkat, že jsem mazel? A proč?’

Košík ducnul o zem. Hergot přehodil nohu přes okraj a s heknutím převalil ven i své soudkovité tělo: ‘My tady na mazlení prostě moc nejsme. Jasný?’

SVĚŘÁK, Jan. *Kuky se vrací*. Praha: Mladá fronta, 2010. s.18.

Jméno žáka: \_\_\_\_\_ Třída: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_

**Úkol 3: Vysvětli význam slov: vrásčitá, krb, zaostřil.**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Úkol 4: Napiš, co bys dělal, kdyby ses ztratil a nemohl najít cestu domů?**

.....

.....

.....

.....

**Pro šikulky:**

Znáš nějaký film nebo knížku, kde jsou hlavními hrdiny hračky?

.....

.....

**Přečti si další ukázkou z knížky Kuky se vrací (Svěrák, 2010):**

„Za potokem, na vyvýšeném plácku bylo nejživěji. Z temné nory pod kořeny stromu vyskakovaly další postavy. Vysoko nad nimi se na provázku zmítal Plazivec. Vypadal jako klubko trnitých šlahounů s hlavičkou na husím krku.

‘Kapitáne, kapitáne, tak už mě sundejte!’ volal Plazivec a natahoval hlavu směrem, kterým všichni utíkali. ‘Já to viděl první, jak to svítilo. Táhle, táhle!’

Jméno žáka: \_\_\_\_\_ Třída: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_

Hergot se otočil za hlasem a zvolal: 'Budeš ještě škrtit?'

'Nebudu, slibuju!'

'Tak ho suďte, ať o nic nepřijde.'

Na ten povel se v kořenech před norou něco pohnulo. Dva klacky, které držely konec provázku, se otočily a uvolnily smyčku. Plazivec žuchnul na zem a rychle se odplazil za ostatními.

Když Hergot s Kukym došli na pěšinu u potoka, ozvalo se za nimi zatroubení. Pěkný sport'ák ze dvou trubek a lesklého měděného drátu si razil cestu zástupem. I Hergot s Kukym ustoupili. Auto u nich zpomalilo a z kabiny se vyklonila tlamička plná ostrých zoubků. Usmívala se. Její majitel, vytáhlý frajer s vlasy učesanými rychlou jízdou pěkně dozadu, zaskřehotal:

'Ahoj kapitáne! Nechceš svízt?'

Hergot šel chvíli mlčky a pak procedil: 'Nestarej se, já to dojdou.' Sport'ák odpíchnul a nechal je v prachu cesty.

'Tohle byl bůh čeho?' zeptal se Kuky.

'Ničeho. To je Anuška,' řekl Hergot. Náhle oba zaslechli magickou hudbu. Něžnou melodii a ženský hlas, který ji proplétal v nebeské harmonii. Opera v lese. V temných větvích před nimi zářilo zelenkavé světlo a v něm vířily zlaté mušky.

Prošli kolem zaparkovaného sport'áku a bytosti před Hergotem ustupovaly, aby se uličkou dostal blíže. Někdo tenký mu cestou navlékl slavnostní šerpu přes rameno, takže Hergot hned vypadal jako generál.

'Ale to snad není nutný,' povídá, ale hned nato se z davu vyklonil mužík s černou srstí a zašeptal: 'Jen ať je vidět, že jsi náš Strážce,' a podal mu ještě vladařskou hůl s koulí na konci.

S celou tou parádou se Hergot zastavil v čele shromáždění. Na palouku před ním byl docela obyčejný starý pařez, ale právě z něj ta líbezná hudba i záře vycházely. Kuky zůstal kousek vzadu. Nikdo si ho nevšímal, protože všichni měli oči a uši jen pro tu krásu. I Plazivec už se doplazil a vystrkoval hlavu nad ostatními.

Náhle pařez zmlknul a světlo zhaslo. Všichni napjatě čekali, co bude dál. První promluvil Hergot.

'Přátelé, jestli je tady ten pařez už dlouho a najednou začal hrát, tak to znamená jediné ... Někdo je v tom pařezu!'

Shromáždění zahučelo. Tohle asi nikoho nenapadlo.

Jméno žáka: \_\_\_\_\_ Třída: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_

'Vylez, at' jsi zdejší nebo cizí. Ukaž se nám,' zavolal směrem k pařezu Hergot. Ale žádná odezva.

Bledá žoužel se celá třásla vzrušením, až se jí kýval dlouhý nos.

'Nevyleze. Mělo by se tam jít,' povídá.

Výborný nápad. Všichni souhlasí, ale nikomu se jít nechce. Hergot se tedy musí odvážit sám. Je to nejspíš jedna z povinností Strážce. Všichni ho sice poslouchají, ale když jde o nějaké nebezpečí, je to on, kdo musí nasadit svou kůži. Postupuje opatrně, a aby si dodal odvahy, nepřestává na neznámého mluvit.

'Nic ti neuděláme. Jsme dobré bytosti tohoto lesa.' Kukyho někdo zezadu chytil za rameno. Je to Plazivec. 'Hele, růžovka! Seš jedovatej, nebo jenom děláš ramena?' 'Nejsem růžovej, jsem červeněj,' vytrhne se mu Kuky.

'Pocem, srabe, já si kousnu!' zasyčel úlisně Plazivec. Kuky se raději protlačil davem až dopředu.

Hergot mezitím došel k pařezu a nakukuje dovnitř.

Namáhá své slabé oči, ale je tam šero. Konečně něco rozeznává.

Hranatý tvar a svítící čtverečky na něm.

'Je to jenom skříňka. Hrací robot,' volá na ostatní.

A do nich jako když střílí – všichni se naráz vrhnou k pařezu. A volají jeden přes druhého, že to viděli první a že je tedy robot jejich. Plazivec se vrhne na Rohánka a začne ho škrtit.

Několik párů malých rukou podobných spíš klacíkům vytáhlo robota z pařezu. Byl to obyčejný mobil, ale to lesní bytosti nemohly vědět."

SVĚRÁK, Jan. *Kuky se vrací*. Praha: Mladá fronta, 2010. s.19 – 21.

### **Úkol 5: Odpověz na otázky:**

1. Koho v příběhu nazývali Strážcem?
2. Mobil není jen hrací robot. Víš, k jakým dalším věcem ještě slouží?
3. Umíš telefonovat z mobilu? Znáš z paměti telefonní číslo na jednoho z rodičů? Vysvětli, proč je to důležité.

.....  
.....

Jméno žáka: \_\_\_\_\_ Třída: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_

.....

.....

.....

.....

**Úkol 6: Přečti si následující věty a řekni je vlastními slovy.**

a) Auto u nich zpomalilo a z kabiny se vyklonila tlamička plná ostrých zoubků. Usmívala se. Její majitel, vytáhlý frajer s vlasy učesanými rychlou jízdou pěkně dozadu, zaskřehotal:

b) Sportáček odpíchnul a nechal je v prachu cesty.

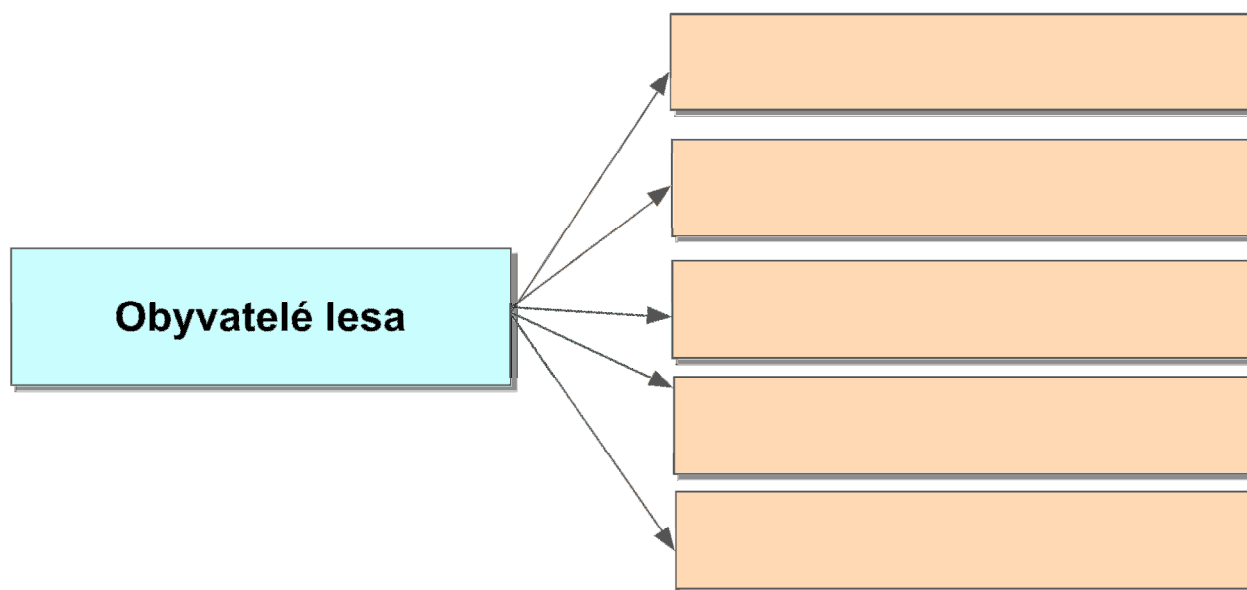
**Úkol 7: Napiš spisovně větu:**

„Pocem, srabe, já si kousnu!“

.....

.....

**Úkol 8: Vypiš z textu, s jakými obyvateli lesa se Kuky setkal.**





Jméno žáka: \_\_\_\_\_ Třída: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_

**Úkol 9: Odpověz na otázky:**

Existují tyto bytosti i ve skutečnosti?

Jaké znáš jiné nadpřirozené bytosti?

Jak nazýváme text, v němž se tyto bytosti vyskytují?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Úkol 10: Zaměň první a třetí písmeno ve slově KUKY a místo**

nich doplňte jiná písmena. Soutěžte, kdo napíše nejvíce slov.

\_ U \_ Y

.....

.....

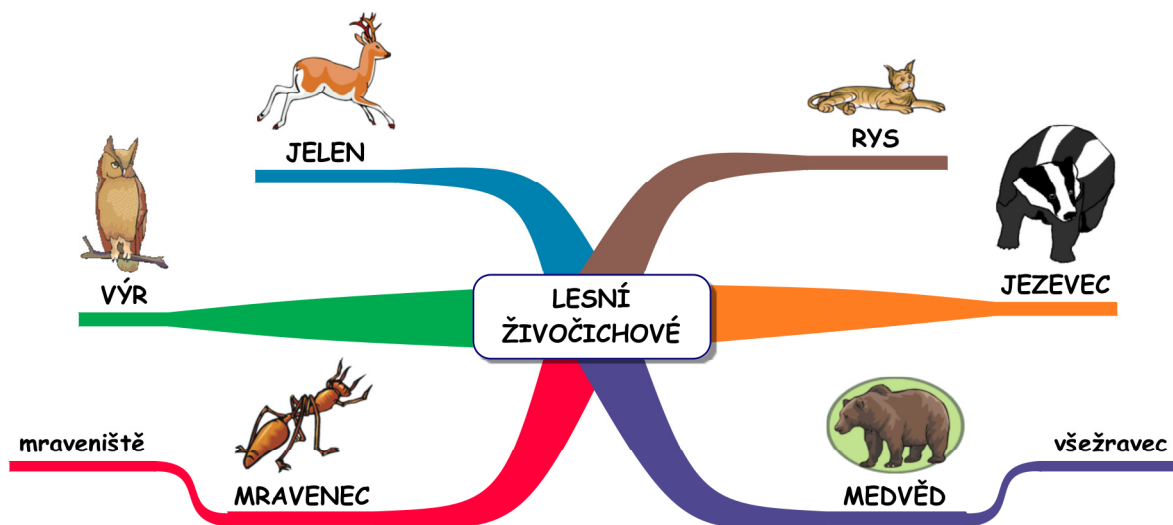
.....

### Skupinová práce

Vytvořte na velký arch papíru myšlenkovou mapu. Doprostřed napište lesní živočichové. Od tohoto pojmu ved'te barevné větve a vepisujte na ně vše, co s lesními živočichy souvisí. Nezapomeňte doplnit mapu vhodnými obrázky. Z hotových map uspořádejte výstavku a seznamte ostatní s výsledky své práce.

Pozor! Ve skutečném lese nadpřirozené bytosti neexistují.

Pokud si nevíte rady, můžete začít třeba takto:



Pokud jste četli celou knížku, či viděli film Kuky se vrací, pracujte dále.

### Úkol 11: Napiš, která příhoda z knížky či filmu tě nejvíce zaujala a proč.

.....

.....

.....

.....

### Zahraj si!

Hádej, kdo jsem?!

Žáci vyberou ze svého středu jednoho spolužáka, který se po dobu hry ztotožní s jednou postavou knihy či filmu Kuky se vrací. Spolužáci mají za úkol pomocí otázek (ano – ne) zjistit, o kterou literární postavu se jedná.