



13 komnat ZŠ Karla IV.



ítej u nás, hoste milý, prožij s námi hezkou chvíli. Questing je hra zábavná, možná ti i poklad dá. Mapu v ruce stále měj, správnou cestu vyhledej – po chodbách však neběhej!

1. komnata

První kroky směřuj vlevo
a pak hbitě zahni vpravo.
Až zaslechněš zvuky zvěře,
pak otevři směle dveře!

Úkol č. 1: Jaký druh ptáka je v přírodovědném centru?

č.10 č.6

2. komnata

Pokračuj dál k prvňáčkům,
naším malým školáčkům.
Vzhůru nechod, zůstaň dole,
zamiř za roh cestou kolem.
Tady škola začíná, „vítej v třídě 1. A!“

Úkol č. 2: Jaká zelená pohádková postava visí na stěně vedle vypínačů?

č.15

3. komnata

Projdi dveřmi, vyjdi vzhůru,
neurazíš dlouhou túru.
Brzy budeš tam, kde ti dají ham.
Nemusíš být Jeníček, abys dostal perníček.
Úkol č. 3: Jaká zvířátka najdeš v prostorách školní jídelny?

č.12

4. komnata

A po dobrém gáblíčku, běž přeskočit lavičku.
Z dveří rovně krok, sun krok,
nepřekročíš žádný schod,
pak uděláš vlevo v bok!
Úkol č. 4: Jaké sportovní nářadí je na stěně vpravo od dveří?

č.1 č.19

5. komnata

V tělocviku pokračuj, po schodech si vykračuj.
Dole už jsi byl, 2. B je teď tvůj cíl.
Úkol č. 5: Co velkého je na zadní nástěnce?

č.13

6. komnata

Na chodbě tu živo bývá, i 4. B úkol skrývá.
Úkol č. 6: Jaké filmové postavičky se ve třídě objevují nejčastěji?

č.4

