



GAMEBOOK

KREATIVNÍ PSANÍ, KTERÉ DĚTI CHYTÍ

IRENA MATUŠKOVÁ

CO TO JE?

LITERÁRNÍ FORMA,
VE KTERÉ ČTENÁŘ
SÁM ROZHODUJE
O PRŮBĚHU DĚJE

NAPŮL KNIHA,
NAPŮL HRA

DRUHY HERNÍCH KNIH

KLASICKÉ

ČTENÁŘ ROZHODUJE, KAM PŘÍBĚH BUDE
SMĚŘOVAT

ŘEŠITELSKÉ

S LOGICKÝMI HÁDANKAMI

S HERNÍMI MECHANISMY

O SMĚRU POKRAČOVÁNÍ ROZHODUJE NÁHODA

...A TAKY

KOMIXOVÉ

RPG

ONLINE

JAK JE VYBÍRAT

ZAČÁTEČNÍCI

JEDNODUCHÉ PŘÍBĚHY,
JEDNODUCHÁ PRAVIDLA



POKROČILÍ

DIGITÁLNÍ, S INVENTÁŘEM,
STATISTIKAMI, BOJEM

JAK JE ČÍST

SLEDOVAT POKYNY

UŽÍT SI PŘÍBĚH



SLEDOVAT DŮSLEDKY

UŽÍT SI VARIANTY

1. TŘÍDA

- SPOJENÍ PŘÍBĚHU A HISTORIE
- ČESKÉ PROSTŘEDÍ
- DĚTŠTÍ HRDINOVÉ
- JEDNODUCHÉ LUŠTĚNÍ

Renata Šindelářová



ZÁŽITKOVÁ HODINA

- ▶ ZKLIDNĚNÍ - mindfulness
- ▶ PŘEDČÍTÁNÍ - učitel
- ▶ ÚKOLY – žáci společně
- ▶ REFLEXE
 - ▶ Jak se teď cítíš?
 - ▶ Jak bys naplánoval příští hodinu
 - ▶ Sebehodnocení – splnění cílů hodiny

2. TŘÍDA

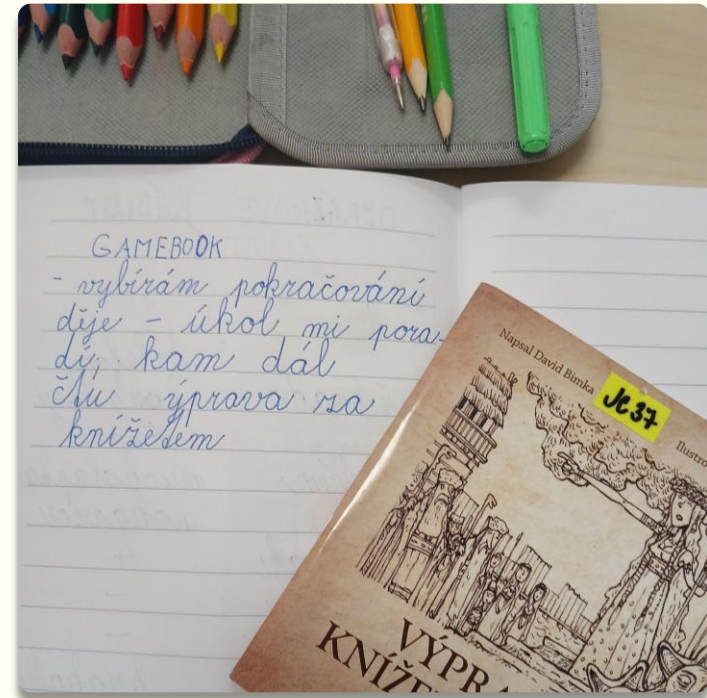
- SPOJENÍ PŘÍBĚHU A HISTORIE
- KRÁTKÉ TEXTY
- PŘÍMÝ POSUN



David Bimka

ČTENÁŘSKÁ DÍLNA

- ▶ VYBER SI KONKRÉTNÍ KNIHU
- ▶ SOUSTŘEDĚNĚ SI ČTI (20 minut)
- ▶ DO SEŠITU ZAPIŠ 3 INFORMACE (5 minut)
- ▶ PŘIPRAV SI RYCHLOPREZENTACI (5 minut)
 - ▶ Co a proč jsem si vybral
 - ▶ Co mě zaujalo
 - ▶ Komu bys doporučil
- ▶ PREZENTACE (10 MINUT)



OD 3. TŘÍDY

VLASTNÍ VÝBĚR

- CÍL HODINY:
SLEDUJ KNIHU Z POHLEDU AUTORA



PRVNÍ MYŠLENKA

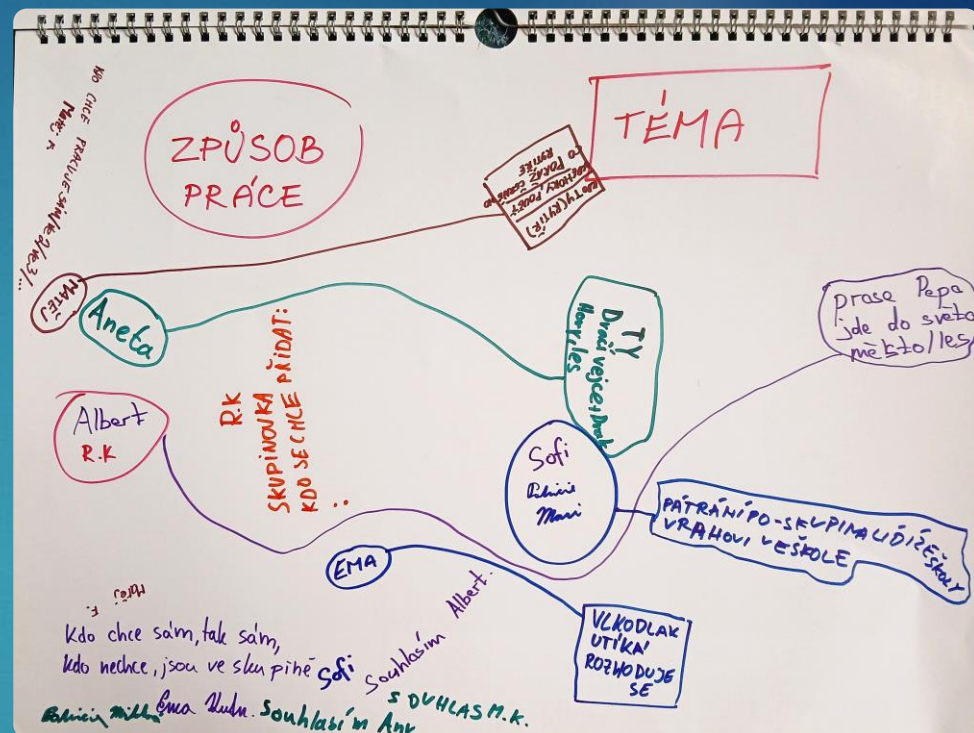
5. TŘÍDA

VYMYSL ET PŘÍBĚH

NAVRHNOUT UZLOVÉ BODY

PROPOJIT DĚJ

NECHAT OTESTOVAT



PLÁNOVÁNÍ

5. TŘÍDA

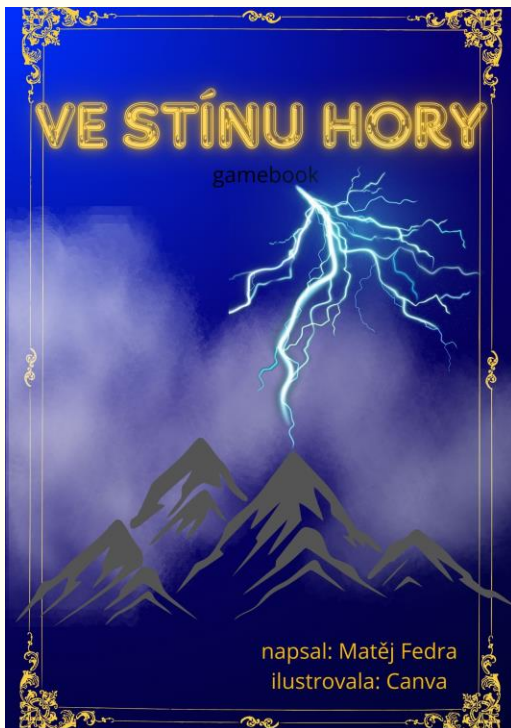


STRUKTURA

5. TŘÍDA

JAK TO DOPADLO

5. TŘÍDA



Kdysi dávno na farmě v malé vesničce Raráčov poblíž Brna žilo prase Pepa. Nebylo to úplně obyčejné prasátko, protože zatímco ostatní prasátka se spokojila s poleháváním v ohradě a pravidelným přísunem jídla a spokojeně si chrochtala a tlousta, Pepa toužil po dobrodružství za hranicemi farmy. Byl veselý a bystrý a taky trochu nebojácný, jednoho dne se proto zčista jasna rozhodl, že se vydá za svým snem.

Za hranicemi farmy začal pomalinku ztrácet sebevědomí. Opatrně se rozhlížel na všechny strany. Když měl ceduli s nápisem Raráčov, zůstal zcela bezradně stát. Zatímco silnice vedla do další vsi, menší cestička ubíhala do poli směrem k lesu. „Kde mě asi čeká větší dobrodružství?“ představoval si Pepa.

Pokud chceš, aby šel Pepa směrem do vsi, otoč na stranu 3

Pokud chceš, aby šel Pepa lesem, otoč na stranu 4.



Strana 2

Konečně jsi dorazil až do skal, a že ti to trvalo.

Když si dáváš oběd na skalní římse, všimneš si jeskyně o jednu řimsu nad tebou. Chvilí potom se ozve mocný řev. Zní to, jako kdyby to vycházelo z té jeskyně. Chvilí si pohráváš s myšlenkou, že to je nějaký strážce pokladu.

Pokud se rozhodneš jít zjistit, co to tam vlastně je, jdi na stranu 10. Pokud chceš v klidu dojíst oběd a jít dál, jdi na stranu 11.



5

ZNOVU PROHLEDAT

Otevřeli jste jeho skříňku, celou ji prohledali. Pak jste odhrnuli oblečení, které tam měl pověšené. A za tím oblečením jste našli tajný průchod. Nevěřili jste vlastním očím. Mysleli jste si, že vám z toho pátrání už přeskočilo. Ale ten průchod byl skutečný!

A najednou vás všechny vtáhl dovnitř. Objevíte se na nějaké chodbě plné zrcadel. Začali jste panikařit, ale pak jste se uklidnili a začali přemýšlet.

Zpoza rohu vyjde člověk. Utečete (str.9) nebo se s ním dáte do řeči (str.10).

8

KDE TO DRHLO

5. TŘÍDA

- ▶ ČASOVÉ SLADĚNÍ
- ▶ RŮZNÁ ÚROVEŇ
- ▶ IT DOVEDNOSTI
- ▶ AUTORSKÁ PRÁVA
- ▶ VYUŽITÍ IA

PRVNÍ MYŠLENKA

4. TŘÍDA

NAVRHNOUT STRUKTURU A TÉMA
společně

NAPSAT KAPITOLY
jednotlivě

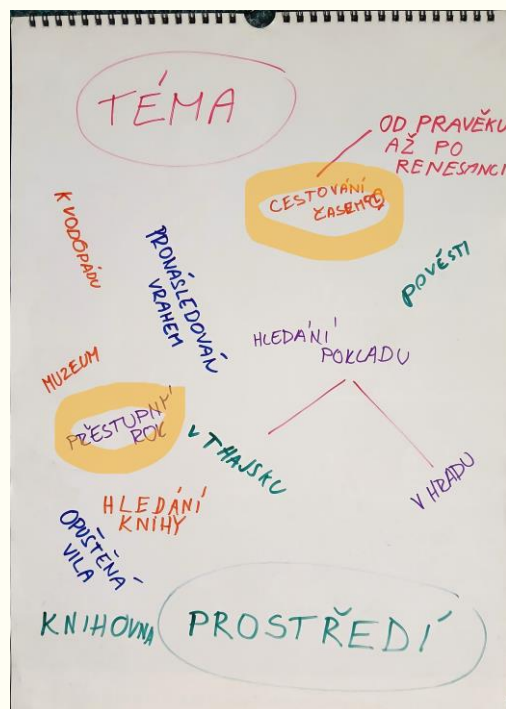
VYTVOŘIT ÚKOLY
jednotlivě

PROPOJIT
společně

PLÁNOVÁNÍ, STRUKTURA a TÉMA

4. TŘÍDA

brainstorming



rozpis

THŮSKO 2038
HRAD 1236 SVATA ANEŽKA
MUZEUM 2. SVĚTOVÁ 1940 ALBERT EINSTEIN
OPUŠTĚNÁ VILA 1872 FRANTIŠEK KRÍŽEK
SANTA MARIA 1492 KRISTOV KOLUMBUS
ITALIE 1504 LEONARDO DA VINCI A MONA LISA

osnova

OCITL SES KDE . KOLEM SEBE
VIDÍŠ CO (CHARAKTERISTIKA MÍSTA) ,
ZAUJALO TĚ CO (CHARAKTERISTIKA OBDOBÍ) .
POTKAŠ KOHO . OSOBA NĚCO ŘEŠÍ ,
TY JÍ PORADÍŠ . ODMĚNÍ SE TI NÁPOVĚDOU
(ÚKOL, ŠIFRA) .

CO TO CHTĚLO

4. TŘÍDA

- ▶ ZNALOSTI HISTORIE
- ▶ GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ
- ▶ DOTAŽENÍ JEDNOTLIVCI

rozjede si název knihy.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	P	Z	X	W	CH	R	Q	L	B	T
B	K	V	C	J	Z	N	V	E	A	Z
C	A	Z	S	A	Q	O	E	X	X	
D	CH	X	E	X	N	E	S	V	I	CH
E	K	L	E	K	U	T	C	X	A	V
F	S	B	G	Z	E	D	Y	E	L	A
G	F	R	G	M	U	A	S	K	A	L
H	M	T	A	V	Z	T	E	K	CH	
I	S	W	Y	CH	J	I	K	H	X	Z
J	B	O	O	D	L	B	V	M	C	N

5B, 3H, 8I, 1C, 4J, 1X

	ANO	NA
Kniha, má být zabavná a zajímavá	H	M
Kniha musí mít správnou gramatiku	U	L
Kniha pesmi dávat smysl	A	G
Kniha má mít děj	O	S
Kniha musí být tak dobrá aby ji nikdo nepřesl	O	K
Kniha má být napísná tvůrčí	M	R
Kniha musí mít hlavní postavu	K	A

PODEJ MI SPRÁVNÝ STROJEK! Křičí Einstein. A jaký je ten správný, víš jen jak vypadá otvor. Pokud si myslíš nějakou možnost přejdi tuto s

PS: M
VELI
ALE
A V



KDE TO DRHLO

4. TŘÍDA

JAK TO DOPADLO

4. TŘÍDA



Vystavujte pouze kopie!

🔥 ZKUSTE TO ZNOVU

🔥 ZKUSTE TO ZNOVU

🔥 SUPER, POSTOUPILI JSTE DÁLE, VYŘEŠTE NÁSLEDUJÍCÍ ÚKOL

KONSTANTIN A METODĚJ

Které z následujících tvrzení je pravdivé.

Konstantin a Metoděj ...

(úkol: rozluštěte text psaný hlaholicí, následujte stranu u pravdivé odpovědi)

ᚠᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱ

Přejdi na stranu 7. 📖

ᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱ

Přejdi na stranu 12. 📖

ᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱ

Přejdi na stranu 21. 📖



🔥 ZKUSTE TO ZNOVU

🔥 ZKUSTE TO ZNOVU

🔥 SUPER, POSTOUPILI JSTE DÁLE, VYŘEŠTE NÁSLEDUJÍCÍ ÚKOL

GOTICKÝ SLOH

Gotika navazuje na románský sloh. Vznikla v druhé polovině 12. století ve Francii. V Evropě se pak tento styl užíval až do 16. století – a to především na církevních a chrámových stavbách.

Znaky:

- Vertikalita – stavby směrem do výšky
- Lomený oblouk
- Opěrný systém – ze stavebních materiálů převládají kameny a cihly
- Ozdobné prvky – gotické okno je úzké, vysoké a zakončené lomeným obloukem. Otvor je dále dekorován kružbou.

Kolik celých kruhů napočítáš v tomto gotickém okně?



18 kruhů Přejdi na stranu 3. 📖

3 kruhy Přejdi na stranu 18. 📖

21 kruhů Přejdi na stranu 22. 📖

🔥 ZKUSTE TO ZNOVU

🔥 ZAČÍNÁME - VYŘEŠTE NÁSLEDUJÍCÍ ÚKOL

DOBA KAMENNÁ

Největším vynálezem starší doby kamenné bylo používání ohně. Nejstarší dokázaný způsob rozdlavání ohně je křesání pazourku o kámen. Kámen ale musí obsahovat železo, používá se pyrit nebo markazit. Malé kousíčky železa se odštěpí a úderem rozžhaví, tím vytváří žhnoucí jiskru. Křemen při křesání vydává jen chladnou jiskru, která oheň nezapálí.

Rozhodněte, který z textů je napsaný gramaticky správně.

Ve skalním výklenku najdete PAZOUREK a KŘEMENY. V lese na stěelém kmeni vedle vysoké lísky naleznete TROUDNATEC, KŮRU a cestou zpátky do tábořiště nasbírejte MALÉ KLACIKY a TRÁVU.

Přejdi na stranu 9. 📖

Ve skalním výklenku najdete PAZOUREK a KŘEMENI. V lese na stěelém kmeni vedle visoké lísky naleznete TROUDNATEC, KŮRU a cestou zpátky do tábořiště nasbírejte MALÉ KLACIKY a TRÁVU.

Přejdi na stranu 5. 📖

Ve skalním výklenku najdete PAZOUREK a KŘEMENY. V lese na stěelém kmeni vedle vysoké lísky naleznete TROUDNATEC, KŮRU a cestou zpátky do tábořiště nasbírejte MALÉ KLACIKY a TRÁVU.

Přejdi na stranu 12. 📖



🔥 ZKUSTE TO ZNOVU

🔥 ZKUSTE TO ZNOVU

🔥 SUPER, POSTOUPILI JSTE DÁLE, VYŘEŠTE NÁSLEDUJÍCÍ ÚKOL

VELKÁ MORAVA

Poté, co Karel Veliký porazil ve střední Evropě Avary, se zde objevila dvě knížectví. První na Moravě - Moravské s centrem v Mikulčicích, kde sídlil kníže Mojmir a druhé na Slovensku - Nitranské s centrem v Nitre, kde sídlil kníže Pribina. Roku 833 Mojmir Pribinu vyhnal, obě knížectví spojil a vznikla Velká Morava. Po Mojmirově smrti vládl jeho synovec Rostislav (nebo také Rastislav). Ten se potýkal se silicím tlakem Franské říše, která sem protlačovala křesťanství v latině (tomu ale Slované nerozuměli). Rostislav měl vlastní vojenskou družinu a budoval opevněná hradiště. Jeho následovníkem byl Svatopluk, za jeho vlády měla Velká Morava největší rozmach. Mojmir II., syn Svatopluka, byl při své vládě pod náporom kočovných Maďarů - Velká Morava se rozpadla a roku 906 zanikla.

Která z varianty ukrývá jména knížat velké Moravy? (vylušti přesmyčky)

BSLAOLEV II., DŘCHOL, ETBISLÁV, TISVRLAVA II.

Přejdi na stranu 18. 📖

JÍMORM I., SLITAVRASV, TAVOSPUKL, RÍMJOM II.

Přejdi na stranu 5. 📖

NAJ CELUMBUSKÝR, RALEK IV., CLAVÁV IV., DMUZIKN

Přejdi na stranu 13. 📖



🔥 ZKUSTE TO ZNOVU

MYŠLENKA NEZAPADLA!

PRVNÍ MYŠLENKA

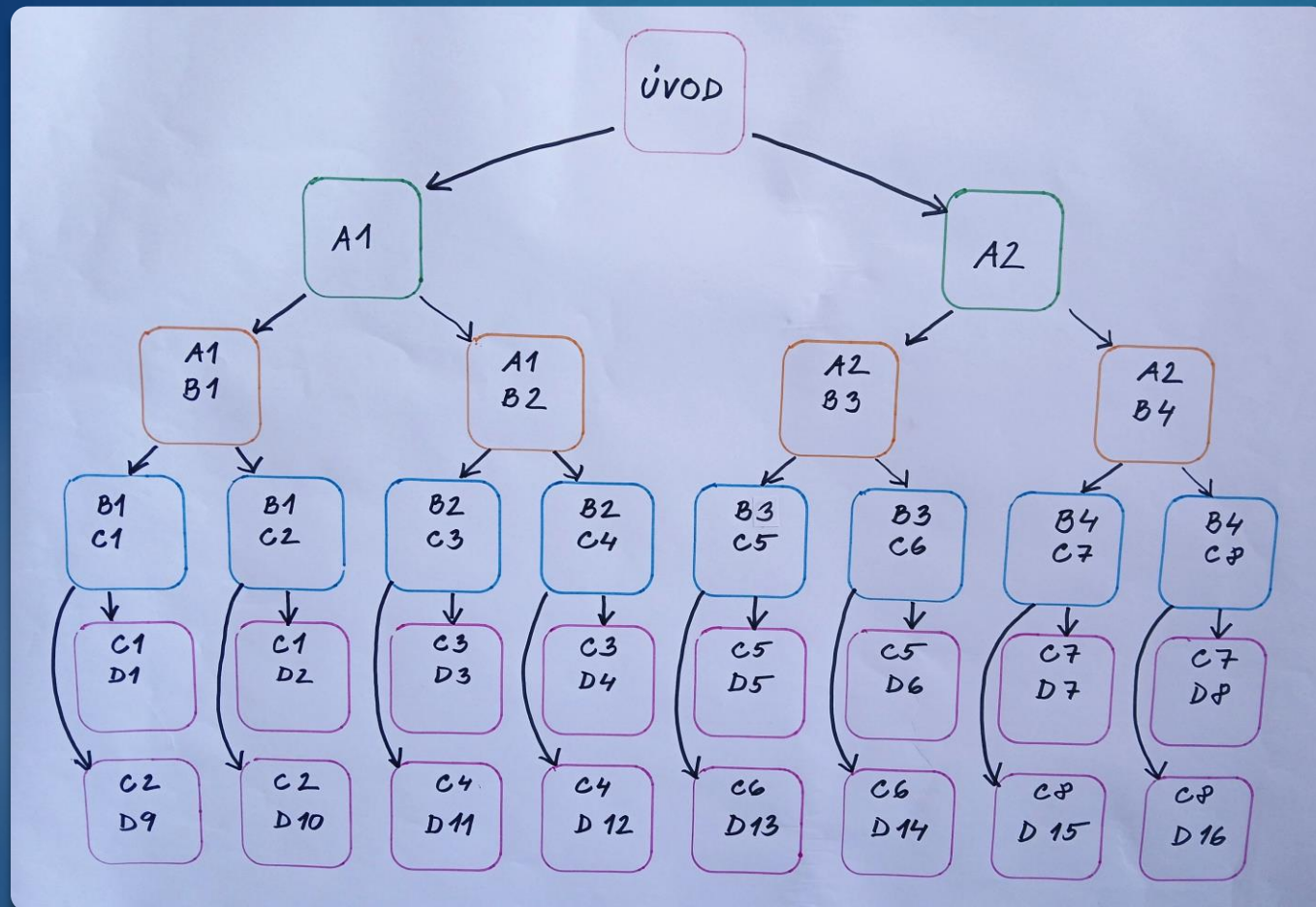
3. TŘÍDA

ÚVOD JE DANÝ
společná práce

STROMOVÁ STRUKTURA
dělení týmu

KRITÉRIA TEXTU
délka, slohová pravidla

ZNAČENÍ
písmena, čísla, barvy

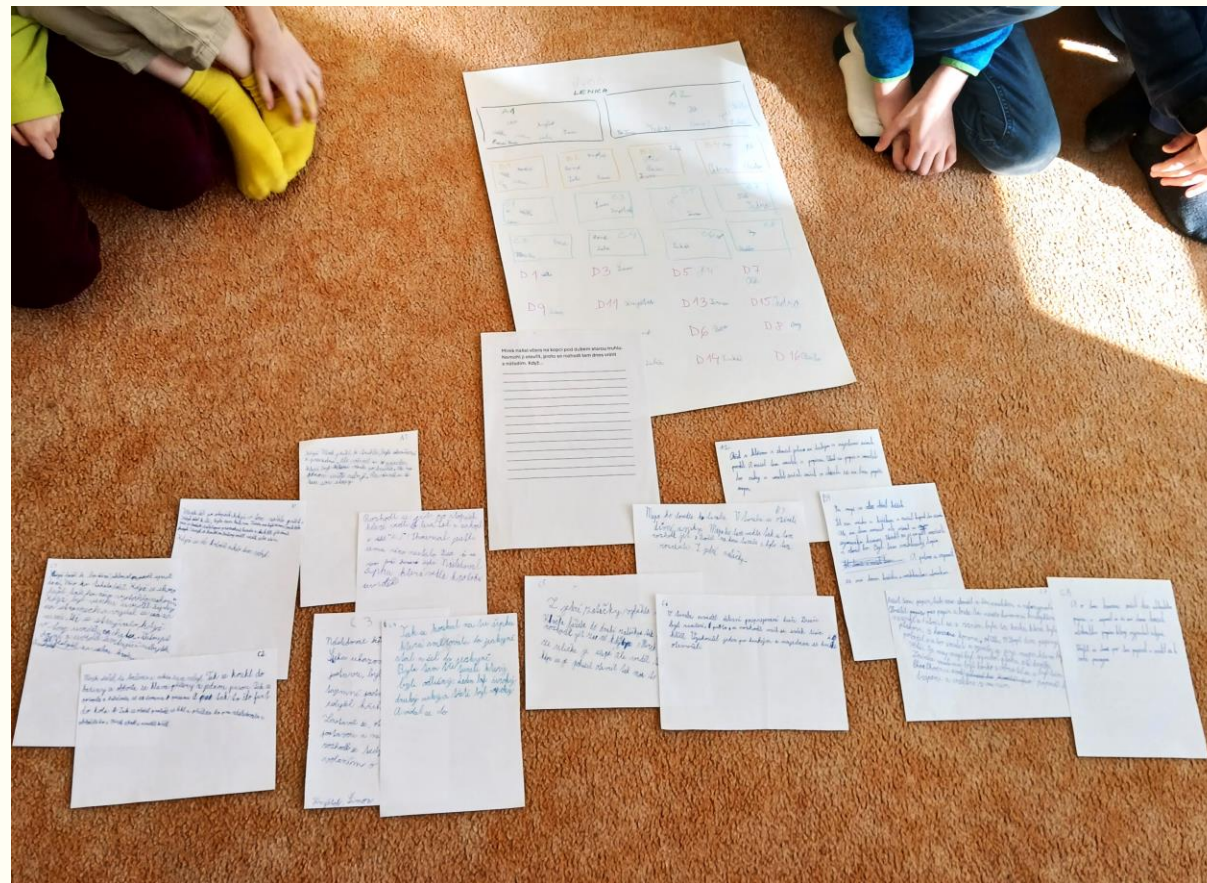


STROMOVÁ STRUKTURA

3. TŘÍDA

PROPOJENÍ LINÍÍ

3. TŘÍDA



DOTAŽENÍ

3. TŘÍDA

▶ SLOH

▶ ČTENÍ

▶ PSANÍ

▶ VV

▶ DÚ

Julian M. Martin L. Adh. H. Limon O.
Ema M. David L. Adam W. A1

Když Mirek přišel k družce, byla ple-
něná a krásná. Pak si vzpomněl, že
když byl někde, že družce ale na
pánem místě nebyl. Začal družce
proskoumávat. Dokoupil ji parťáka, oká-
tel ji a náhle si všiml, že tam jsou
sloupky.



M

Limon. Olavinski Julia Kellneri
David. P. P. B2

Rozhodl se jít na sloupky křiží vidky
do spánku a nakopat a dík. Ať. Skončil.
Jestli si mu přiče města to lidí, že na
seme. Ježíš kamná špka. Jel. tam, kam
směřoval. Špka. Typka vedla k pokou.



M

Josef. Maronovi. Barbara. Zupkovi
Rudolf. V. V. B3

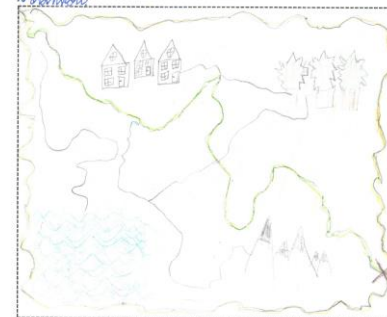
Mapa ho dovedla k humlu.
V humlu se objevil divný zvuk.
Rozhodl se, jestli tam půjde nebo ne.
Měl si hohe divný pocit.
Ale nakonec tam šel.
Jel a šel a nakonec tam nakonec.



M

Mich. Zelený. Amel. Adam. Jhon
Václav. P. P. B4

Na mapě se objevil křížek.
Jel na místo s křížkem a rozal kopač do zemi.
Ale nic nenalel.
Najednou si všiml nějakého kamene.
Vzhlédl se ze země a rozhlédl se.
Byl tam rozhlédl se.
A potom si vzpomněl, že má doma křížek s rozhlédl se.
S křížkem.



M

JAK TO DOPADLO

KOMPETENCE

K UČENÍ

K ŘEŠENÍ
PROBLÉMŮ

KOMUNIKATIVNÍ

SOCIÁLNÍ
A PERSONÁLNÍ

PRACOVNÍ

DIGITÁLNÍ

SOFT SKILLS

EFEKTIVITA,
VÝKONNOST

STRUKTUROVANÉ
MYŠLENÍ

KOOPERACE,
VYJEDNÁVÁNÍ

TVŮRČÍ MYŠLENÍ

KONSTRUKTIVNÍ
KRITIKA

SEBEREFLEXE

TIPY

PRO KLID V HLAVĚ I DUŠI

NEDRŽET SE STRIKTNĚ
SVÝCH PŘEDSTAV

PLÁNOVAT
SPOLEČNĚ

MYŠLENKY
ZAZNAMENÁVAT

STANOVIT KRITÉRIA

UDRŽET MANTINELY

PROPAGACE

INKLEWRITER

TUTORIÁL

FAQ

INKLEWRITER



NASTAVENÍ



MAPA,
OBSAH



PSANÍ



VLOŽENÍ
OBRÁZKŮ



ČTENÍ

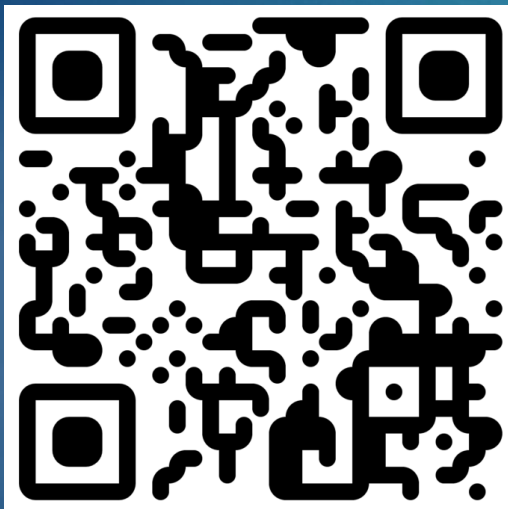
ZDROJE

IMAGO

Lesk a bída gamebooků

Jak napsat gamebook
a nezbláznit se

POZVÁNKA



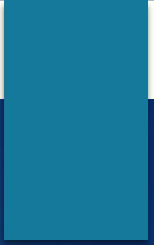
DIDABOOST

LETNÍ DÁVKA ENERGIE PRO UČITELE

nadaní – formativní hodnocení – zážitková pedagogika –
badatelství – klima třídy – AJ clil – centra aktivit

Brno
21. 8. 2025





DĚKUJI ZA POZORNOST

IRENA MATUŠKOVÁ