



**Knihovna  
Blansko**

# PRACOVNÍ SEŠIT

# RUFUSOVA VÝZVA



**#rufusovavyzva**

# RUFUSOVA VÝZVA

pro děti i hravé dospělé

29. 7. – 7. 8. 2024

šifrování orientace všímavost hravost

Pro zapojení se do výzvy je potřeba něco speciálního – odvahu a chuť poznávat. Dále **pracovní sešit k Rufusově výzvě** (k vyzvednutí na dětském oddělení nebo ke stažení na webu knihovny), propisku a fotoaparát (protože #rufusovavyzva – dokumentujte svoje putování a sdílejte s ostatními, budeme rádi!).

Účastnit se může jedinec, ale i celá skupina.

Stanoviště se mohou přeskakovat, při závěrečném luštění je však potřeba dodržet pořadí stanovišť a informací, které jsi na nich zjistil.

Bez projití všech stanovišť si jinak u klíče k šifře nebudeš vědět rady.

Chceš-li se zúčastnit soutěžního slosování, vyplň poslední list pracovního sešitu a ten odevzdej do schránky na dětském oddělení knihovny (případně vhod' do poštovní schránky před knihovnou).

**Slosování proběhne po knižním čtení ve středu 7. 8. 2024,  
na které tě srdečně zveme!**

Při plnění úkolů buď férový, čestný a ohleduplný k přírodě, dbající na bezpečnost sebe i celé skupiny a třeba i ve flanelové košili ;-)) právě jako Rufus.



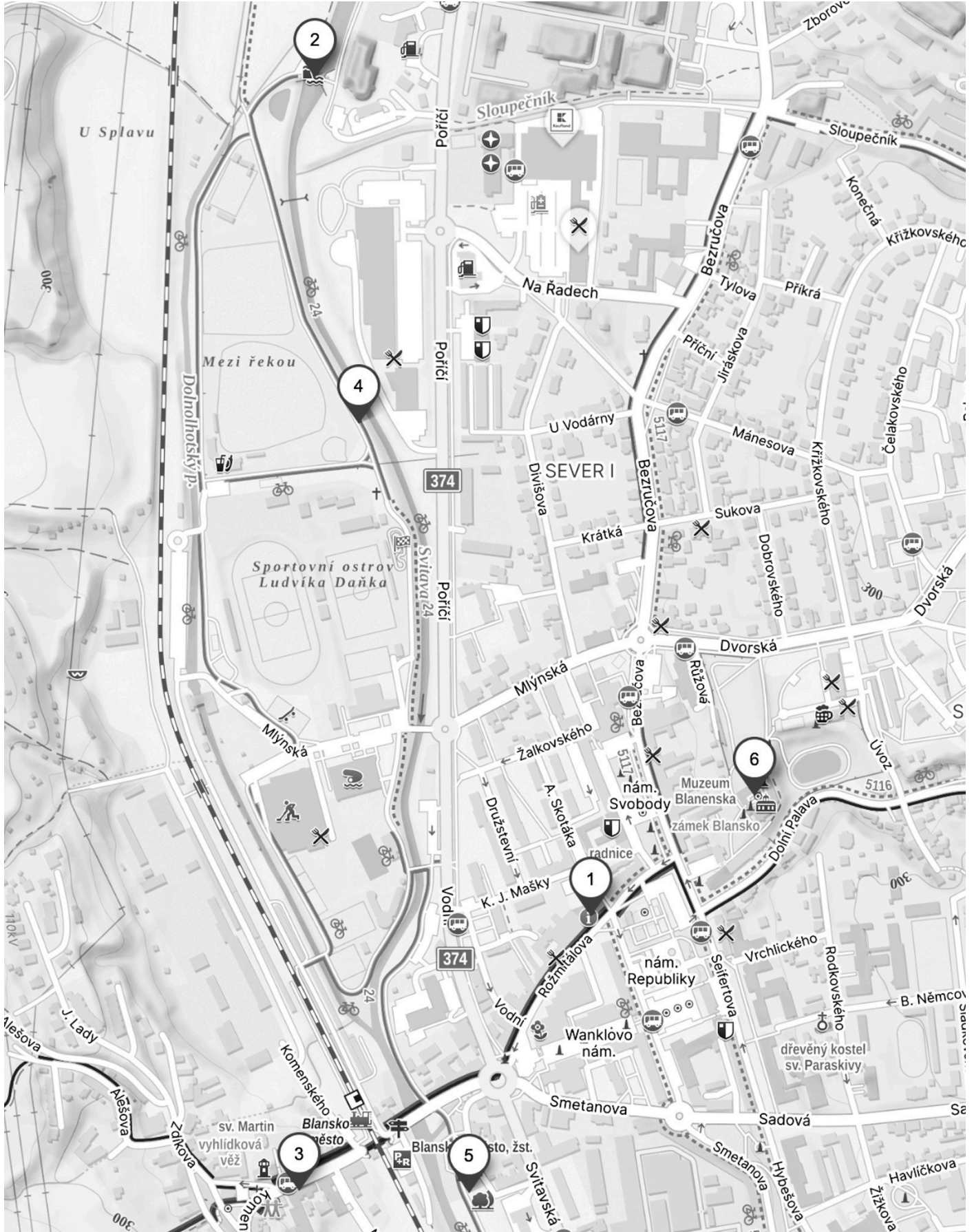
#rufusovavyzva



**Knihovna  
Blansko**



# MAPA

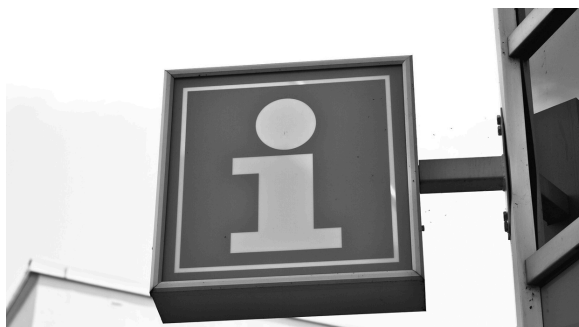




# 1. STANOVIŠTĚ

Pozorně se dívej okolo sebe! Hledej postupně krok po kroku dle čísel jednotlivé objekty na následujících fotografiích. Dovedou tě k úkolu. Nezapomeň pokračovat na další stránce, kde se vše dozvíš.

1.



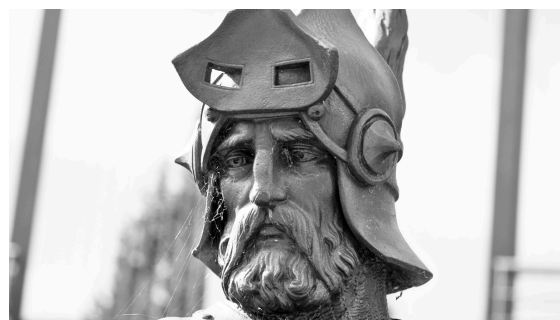
5.



2.



6.



3.



7.

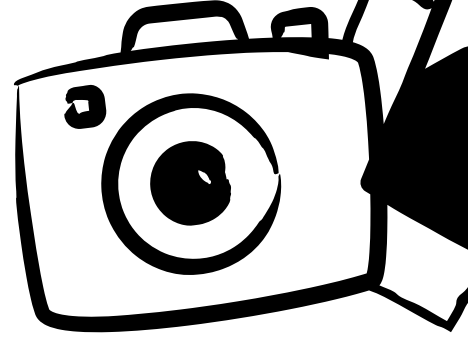


4.



8.





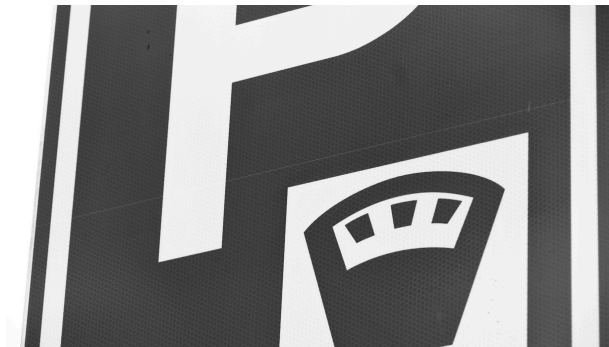
9.



10.



11.



V blízkosti posledního stanoviště je značka, na které jsou zřetelně vidět dvě písmena a mezi nimi je znaménko sčítání.  
O která písmena se jedná? Zapiš si níže.  
Budou se ti hodit na konci hry.

+

-

-

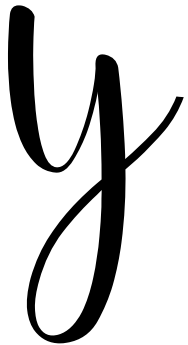
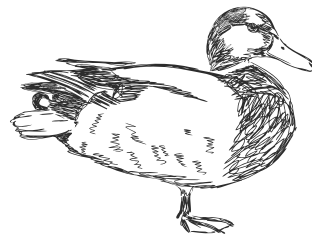
# 2. STANOVIŠTĚ

Vypočítej příklad a zapiš si výsledné číslo, které použiješ v samém závěru hry:

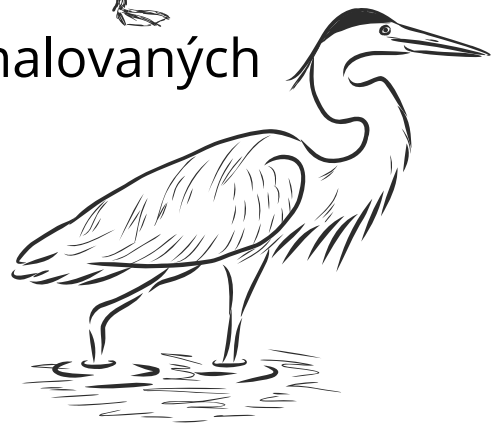
$$\times - y + z = ?$$



Počet kačerů a kačen namalovaných na budovách.



Počet volavek namalovaných na budovách.



Počet ledňáčků namalovaných na budovách.



# 3. STANOVISŤE

Doplň tajenku dle rébusu:

1. 

	<b>□</b>				
--	----------	--	--	--	--

2. 

		<b>□</b>			
--	--	----------	--	--	--

3. 

<b>□</b>					
----------	--	--	--	--	--

4. 

			<b>□</b>			
--	--	--	----------	--	--	--

5. 

<b>□</b>						
----------	--	--	--	--	--	--



Na konci hry použiješ první a poslední písmenko z výsledku tajenky.





# 4. STANOVIŠTĚ

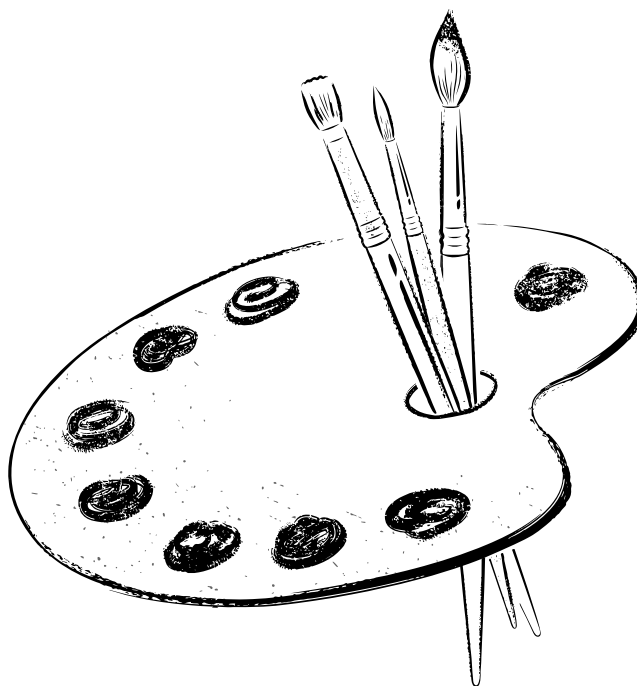
**Najdi lampu č. 13!**

Na této lampě je připevněná cedulka, na které je znak kola, dvou linek a je opatřena nápisem a číslem.

Jakou má cedulka barvu?

Jaká barva by vznikla smícháním barvy na cedulce s modrou barvou?

- a) černá
- b) zlatá
- c) fialová
- d) zelená



Písmenko označující správnou odpověď ti poslouží k vyluštění šifry na konci hry.

# 5. STANOVIŠTĚ

Který z těchto stromů se NEnachází v blízkosti tohoto stanoviště? Tato otázka obsahuje dvě správné odpovědi.

1) Douglaska tisolistá

2) Lípa velkolistá

3) Olše lepkavá

4) Javor klen

5) Jírovec maďal

6) Borovice lesní



Čísla správných odpovědí budeš potřebovat k závěrečnému vyluštění šifry.



# 6. STANOVIŠTĚ

Jaký je název této sochy?  
Zapiš si níže.

— — — — —

— —

○ — — — ○



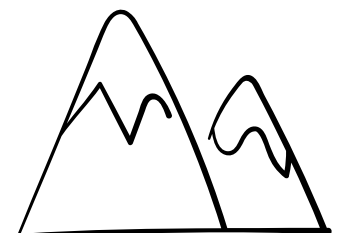
Zakroužkovaná písmena budeš potřebovat při luštění šifry na konci hry.



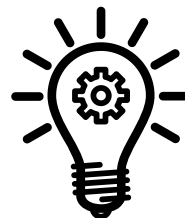
# 7. STANOVIŠTĚ

Vyrazit na víkend nebo na pár dnů do lesa, spát pod širákem, vařit si čaj ze smrkového chvojí, sbírat houby, zírat do ohně. **K**do z nás to nemá rád? Les, a příroda vůbec, jsou **N**ejlepší učitelé, jak ví každý zálesák, skaut, tramp **I** snílek. Rufus bydlí ve městě, ale je **H**o kostkovaná košile voní jehličím, kouřem táboráků a ostružinovým čajem. **I** když je to **mO**derní zálesák, dává přednost křesadlu před zapalovačem a jeho **V**ousatou bradu často zdobí zahnutá fajfka. Je to skvělý průvodce, který ví, kde hledat **N**ejčistší studánku, k čemu se hodí březová kůra a také z kterého lišejníku se dělá nejlepší zálesácká polévka **A**.

Poslední stanoviště není na mapě.  
Přiďteš na to, kde ho hledat?



# HURÁÁÁ!

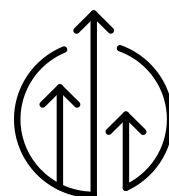


**Jsi u cíle. Gratulujeme ti ke splnění  
Rufusovy výzvy!**

**Podařilo se ti vyluštit šifru?**

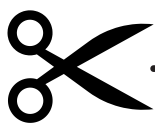
Doufáme, že se ti průběh a podoba hry líbily. Budeme rádi za zpětnou vazbu. Můžeš nám ji zaslat e-mailem na [soutez@mk.blansko.cz](mailto:soutez@mk.blansko.cz).

## POJĎ SI ZASOUTĚŽIT!



**Motto, které ti v tajence vyšlo,  
napiš níže a vhod' do vytvořené schránky na  
dětském oddělení knihovny (případně do naší  
poštovní schránky před knihovnou).**

Slosování o zajímavé ceny proběhne  
ve středu **7. 8. 2024** po knižním čtení.



Tajenka:

— — — — —

Jméno soutěžícího: .....

E-mail: .....