

Jméno: _____ Datum: _____

Spoj, co k sobě patří

České báje a pověsti pro děti · doplňovačka 1 ze 4

Spojovačka

Ke každé postavě vlevo patří jedno slovo vpravo. Spoj je čarou.

Bivoj	hora Říp
Libuše	Golem
Horymír	hrad Děvín
Rabi Löw	kňour
Krakonoš	Tetín
Praotec Čech	Praha
Vlasta	hory
Ludmila	kůň Šemík

Přesmyčky

V každém řádku se schovalo jedno jméno z pověstí. Písmena jsou zpřeházená. Napiš je správně.

KÍMEŠ

VOJIB

MOLEG

KÍNALB

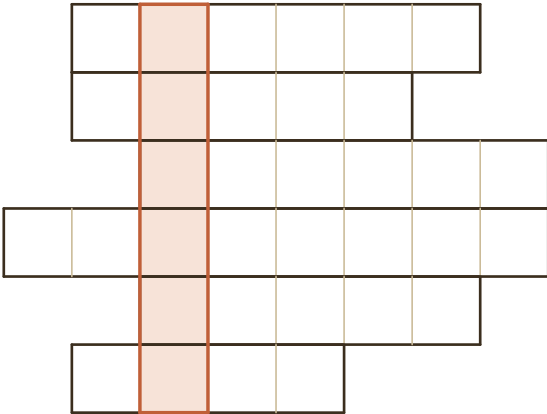
VALCÁV

ŠOKONARK

Křížovka s tajenkou

České báje a pověsti pro děti · doplňovačka 2 ze 4

Doplň odpovědi do řádků. V barevném sloupci se objeví jméno kněžny, která viděla budoucnost.



- 1. Hora, ve které spí rytíři.
- 2. Muž, který přivedl kňoura na knížecí dvůr.
- 3. Dívka od studánky, ze které se stala kněžna.
- 4. Rytíř, který si přivezl lva.
- 5. Kůň, který skočil z hradeb Vyšehradu.
- 6. Praotec, který dovedl lid pod horu Říp.

Tajenka

--	--	--	--	--	--	--

Osmisměrka

České báje a pověsti pro děti · doplňovačka 3 ze 4

V mřížce se schovalo dvanáct slov z pověstí. Slova jsou napsaná rovně i šikmo, dopředu i pozpátku. Když nějaké najdeš, obtáhni ho a odškrtni v seznamu.

T	T	U	I	D	J	Á	H	Č	E	C	H	K
Z	J	Í	I	Ř	D	Ř	P	R	A	H	A	R
I	O	Ú	S	C	Y	H	Ž	L	Č	R	É	A
Á	V	Ř	B	Ž	V	Á	C	L	A	V	E	K
I	I	Z	Y	K	Í	N	A	L	B	N	C	O
Z	B	J	I	Z	Y	Ú	A	S	Ž	J	Z	N
L	R	J	T	Y	O	B	N	J	U	Č	Ř	O
I	Z	Ř	M	T	S	Ž	Z	V	Ř	Y	D	Š
B	A	E	V	A	L	I	M	D	U	L	Ž	Š
U	Š	T	I	C	N	Í	V	Ě	D	H	A	O
Š	Á	N	Ú	J	E	S	Ú	G	O	L	E	M
E	Č	I	Ř	Í	T	Y	R	I	L	É	B	S
E	S	S	A	U	A	K	Í	M	E	Š	N	H

- ☐ ČECH
- ☐ LIBUŠE
- ☐ PRAHA
- ☐ BIVOL
- ☐ GOLEM
- ☐ ŠEMÍK
- ☐ BLANÍK
- ☐ KRAKONOŠ
- ☐ VÁCLAV
- ☐ LUDMILA
- ☐ DĚVÍN
- ☐ RYTÍŘI

Doplň, co chybí

České báje a pověsti pro děti · doplňovačka 4 ze 4

Doplň do vět

Do každé věty chybí jedno slovo. Vyber si ho z rámečku dole. Každé slovo použiješ jen jednou.

Praotec Čech vystoupil na horu _____ a uviděl novou zemi.

Kněžna Libuše řekla, že tam, kde muž tesá práh, vznikne _____.

Přemysl byl _____ a přišel k vládě od pluhu.

Bivoj přinesl na dvůr _____, kterého chytil holýma rukama.

Rabín vytvořil Golema z _____ na břehu řeky.

Kůň _____ přeskočil s Horymírem hradby Vyšehradu.

V hoře Blaník spí _____, kteří přijdou zemi na pomoc.

Kněžna _____ učila svého vnuka Václava.

Říp · rytíři · hlíny · Praha · Šemík · oráč · Ludmila · kňoura

Škrtni, co nepatří

V každém řádku je jedno slovo, které do příběhu nepatří. Přeškrtni ho.

Praotec Čech: hora, lid, domov, letadlo

Libuše: Vyšehrad, proroctví, Praha, ponorka

Bivoj: provaz, les, kňour, telefon

Krakonoš: hory, sníh, vítr, pouštní velbloud

Svatý Václav: kníže, dobro, odpuštění, počítač

Řešení

České báje a pověsti pro děti · doplňovačky

1. Spojovačka

Bivoj a kňour · Libuše a Praha · Horymír a kůň Šemík · Rabi Löw a Golem · Krakonoš a hory ·
Praotec Čech a hora Říp · Vlasta a hrad Děvín · Ludmila a Tetín

1. Přesmyčky

KÍMEŠ = ŠEMÍK · VOJIB = BIVOJ · MOLEG = GOLEM · KÍNALB = BLANÍK · VALCÁV = VÁCLAV ·
ŠOKONARK = KRAKONOŠ

2. Křížovka

1. BLANÍK · 2. BIVOJ · 3. BOŽENA · 4. BRUNCVÍK · 5. ŠEMÍK · 6. ČECH

Tajenka: LIBUŠE

3. Osmisměrka

Umístění slov je vyznačeno v mřížce níže. Ostatní písmena jsou výplň a nic neznamenají.

T	T	U	I	D	J	Á	H	Č	E	C	H	K
Z	J	Í	I	Ř	D	Ř	P	R	A	H	A	R
I	O	Ú	S	C	Y	H	Ž	L	Č	R	É	A
Á	V	Ř	B	Ž	V	Á	C	L	A	V	E	K
I	I	Z	Y	K	Í	N	A	L	B	N	C	O
Z	B	J	I	Z	Y	Ú	A	S	Ž	J	Z	N
L	R	J	T	Y	O	B	N	J	U	Č	Ř	O
I	Z	Ř	M	T	S	Ž	Z	V	Ř	Y	D	Š
B	A	E	V	A	L	I	M	D	U	L	Ž	Š
U	Š	T	I	C	N	Í	V	Ě	D	H	A	O
Š	Á	N	Ú	J	E	S	Ú	G	O	L	E	M
E	Č	I	Ř	Í	T	Y	R	I	L	É	B	S
E	S	S	A	U	A	K	Í	M	E	Š	N	H

4. Dopln do vět

1. Říp · 2. Praha · 3. oráč · 4. kňoura · 5. hlíny · 6. Šemík · 7. rytíři · 8. Ludmila

4. Škrtni, co nepatří

letadlo · ponorka · telefon · pouštní velbloud · počítač

České báje a pověsti pro děti. Edice Kořeny, vydání druhé, 2026. Vydalo Nakladatelství eKultura, eKultura, z. s. ISBN 978-80-909852-3-0 (audiokniha na USB). Součást projektu Úsměvná škola. Tyto listy smíte volně kopírovat, upravovat a šířit, licence CC BY 4.0, stačí uvést původ. nakladatelstvi.ekultura.eu · usmevnaskola.cz