



Řád rytíře Mrakošlapa

CHCEŠ-LI BÝT RYTÍŘEM TAJNÉHO ŘÁDU MRAKOŠLAPŮ,
MUSÍŠ BÝT ODVÁŽNÝ, ŠIKOVNÝ A CHYTRÝ. DOKAŽ TO SPLNĚNÝMI ÚKOLY A ŘÁD
TĚ PŘIJME MEZI SEBE. HODNĚ ŠTĚSTÍ!



1. TMA

Jen ten, kdo zvládne jít kus cesty poslepu, ten může být naším rytířem. Nech si zavázat oči a jdi kousek cesty po tmě.

2. TRPĚLIVOST

Jen ten, kdo má dost trpělivosti, může být pasován na rytíře. Postav na sebe nejméně 5 kamenů tak, aby ti nespadly.

3. PŘESNOST

Jen ten, kdo má dobrou trefu, se může přidat k Mrakošlapům. Najděte s průvodcem vhodné místo, kde můžeš házet na cíl, a aspoň 5x se tref.

4. KLOKAN

Jen ten, kdo umí opravdu skákat, může být pasován na rytíře. Dokaž to způsobem, na kterém se domluvíte s průvodcem.

5. HUDBA

Jen ten, kdo umí písničkou rozveselit kamarády, je opravdový rytíř. Vymysli si jednoduchou písničku o svém putování a zazpívej ji.

6. ZVÍRÁTKA

Jen ten, kdo spatří a pozná po cestě alespoň 5 zvířátek, může být zván pravým Mrakošlapem. Dívej se kolem sebe a poznávej.

7. LÉTÁNÍ

Jen ten, kdo umí vzlétnout do koruny stromů, může být pasován na rytíře řádu Mrakošlapů. Najdi strom a vylez na něj.

8. ROVNOVÁHA

Jenom ten, kdo umí chodit rovně a udržet rovnováhu, může být rytíř. Najdi dřívko, dej si ho na hlavu a ujdí s ním kus cesty, aniž by ti spadlo.

9. GRAVITACE

Jen ten, kdo umí ujit kus cesty a přitom se nohama nedotknout cestičky, se stane rytířem. Vymysli si jiný způsob a jdi tak nejméně 20 kroků.

10. ČISTOTA

Jen ten, kdo se umí postarat, aby příroda byla čistá, může nosit rytířský řád. Posbírej po cestě alespoň 5 věcí, které do lesa nepatří, a vyhoď je do koše.

11. VODA

Jen někdo tak pečlivý, že ochrání i kapku vody, je v srdci Mrakošlap. Naber si vodu do dlaní a ujdí s ní alespoň 10 kroků.

12. VŮNĚ

Jen ten, kdo zná květiny a umí z nich udělat kytičku, může být naším rytířem. Nasbírej kvítka a dej je na konci putování tomu, koho máš rád.

13. KUŘÍ NOHA

Jen ten, komu stačí na cestu jen jedna noha, může být náš vyvolený rytíř. Po jedné noze ujdí kus cesty.

14. NEVIDITELNOST

Jen ten, kdo se dokáže schovat, se může stát rytířem. Najdi schovku, ve které tě nikdo nenajde až do zavolání „Konec schovky!“

15. STAVITELSTVÍ

Jen ten, kdo dokáže poskytnout útočiště ostatním, je tím pravým rytířem. Postav domek pro skřítky.