

Zadání 1 dne:

Pověst o Přemyslu Oráčovi

Na pravém břehu řeky Vltavy na vysoké skále vystavěl kníže Krok opevněný hrad – Vyšehrad.

1. Po spuštění programu se na obrazovce objeví řeka a kopec. Na kopci bude malý hrad s palisádami.

Kníže Krok měl 3 dcery – Kazi, Tetu a Libuši. Po smrti knížete Kroka se Kazi se vdala za Bivoje a odešla sbírat bylinky do okolí řeky Mže, kde se i usadila. Teta se odstěhovala na svůj hrádek na Tetín a Libuše zůstala na Vyšehradě a místo svého otce Kroka spravovala celou zemi.

2. Po stisku klávesy uvidíme na Vyšehradě knížete Kroka (může to být Baltazar) a jeho 3 dcery.
3. Po dalším stisku zůstane na hradě jen kněžna Libuše. Program čeká na stisk.

Jednou řešila spor mezi dvěma rozlícenými muži, oba měli pravdu, ale i vinu, spor se táhl, až nakonec jeden prohlásil: „Běda mužům, kterým žena vládne.“ A druhý: „Dlouhé vlasy, rozum krátký“. Libuše promodlila celou noc, pak svolala radu starších a pravila jim: „V kraji Lemuzů směrem na sever u řeky Bělina v obci Stadice oře pole muž se dvěma voly. Ten bude vaším knížetem. Cesty se nebojte, dovede vás k němu můj bělouš, zná i zpáteční cestu“

4. Objeví se scéna, kde kněžna Libuše soudí dva vzteklé muže. Jeden prohlásí: „Běda mužům, kterým žena vládne“ a druhý „Dlouhé vlasy, rozum krátký“. Písmo musí být čitelné a texty budou na obrazovce současně a nesmějí se překrývat.
5. Na hrad Vyšehrad dorazí rada starších – ke kněžně Libuši postupně dojdou různé postavičky – nejméně 7 a bude na ně čekat bílý kůň. Program čeká na stisk.
6. Na ploše se objeví bludiště, bílého koníka budeme ovládat pouze šipkami, cesta koníka povede z pravého dolního rohu. Jako překážky budou stromy, kameny a močály. Bludiště bude mít dva levely.
7. Koník dojde do Stadice – objeví se scéna kde je pole, v pozadí řeka a na poli Přemysl, který orá se dvěma voly (samozřejmě můžete použít obrázek krávy z Baltíka),
8. Po stisku písmene O opravdu uvidíme Přemysla pouze s jedním volem (jsou v zákrytu☺) jak oře. Vůl, radlice i Přemysl se budou pohybovat zároveň stejným směrem a po nich bude zůstat zoraná brázda. Postačuje, když zoře více jak půl řádku.

Jsou, to jsou Stadici,“ řeklo jim pachole. „A tam hle Přemysl v poli voly pohání.“

Spatřili opodál muže vysoké postavy, an v lýčených střevících za pluhem statně kráčel a pobízel ostnem spřežení strakatých volů. Jeden z nich měl hlavu bílou, druhý byl od čela po hřbetě bílý a měl zadní nohy též jako sníh. I jeli k oráči širokou mezí a když se mu přiblížili, zastavil se kněžnin kůň, pak se v ráz vzbočil, vzepjal, radostí řehtaje.

Přemysl mlčky pak zabodl do země otku, kterou měl v ruce, a pustil voly.

9. Po stisku klávesy se volové objeví někde na krajích plochy a před Přemyslem se objeví prut. Přemysl zmizí a z prutu postupně vyroste krásný strom.
10. Po stisku klávesy se na obrazovce objeví památník Přemysla Oráče.