SPRÁVNÁ ŘEŠENÍ



1 Pixely: Super Mario

2 Pac-Man má hlad: na řešení si musíte přijít sami

3 + 4 Námořní bitva: hru si musíte zahrát sami

5 První počítače: c), **První videohry:** pravda, **Smaragd:** 100

6 Psaní na tlačítkovém telefonu: Paris rad na kompu?

VÝSTAVY V JIHOČESKÉM MUZEU

STÁLÁ ARCHEOLOGICKÁ, PŘÍRODOVĚDNÁ A NÁRODOPISNÁ EXPOZICE

PŘÍBĚH MĚSTA ČESKÝCH BUDĚJOVIC

ZAJÍMAVOSTI Z MUZEJNÍCH SBÍREK (Jan Halla)

DOPLŇKY KRÁSY A ELEGANCE
21. 4. 2026 - 24. 2. 2027

HŘIBOVITÉ HOUBY V JIŽNÍCH ČECHÁCH
6. 10. 2026 - 24. 1. 2027

RETROGAMING
9. 10. 2026 - 31. 1. 2027

OČIMA, SRDCEM, RUKAMA
28. 10. 2026 - 10. 1. 2027

...NÁM, NÁM NARODIL SE
27. 11. 2026 - 3. 1. 2027

NEPROPÁSNĚTE...

11. 11. od 17:00 Poznejte Orty: přednáška pro veřejnost.
10. 11. od 16:30 PhDr. Jiří Chvojka, Dějiny Českých Budějovic v kostce
24. 11. od 16:30 prof. PhDr. Marie Ryantová, Památníky - kulturně historický fenomén
9. 11. od 16:00 PhDr. Daniel Kovář: Královské a císařské návštěvy v Českých Budějovicích.
23. 11. od 16:00 Mgr. Martin Slaba: Africké cesty Adolfa Schwarzenberga.

28. 11. 2026 Adventní jarmark v archeoskanzenu Trocnov 11:00 -17:00

Doprovodný program lidových tvůrců ve vánoční výstavě:
sobota 28.11. Bohdana Homolková, waldorfské panenky z ovčí vlny

EDUKAČNÍ PROGRAMY:

V PŘÍŠTÍM DÍLE

V dalším čísle se můžete těšit na vánočně zaměřené úkoly.

Měsíčník pro děti Muzejníček © Jihočeské muzeum v Českých Budějovicích
sestavilo: edukační oddělení JčM **úvodní kresby:** Tomáš Kolegar
www.muzeumcb.cz

JIHOČESKÉ MUZEUM V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

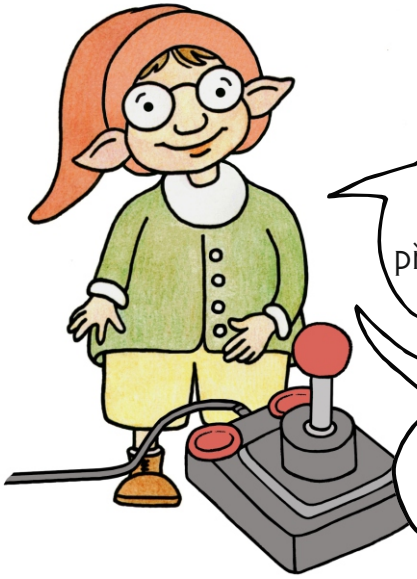
listopad/ 2026 12. ročník

č. 11



Muzejníček

Dětský měsíčník od skřítků Muzejníčků z Jihočeského muzea v Českých Budějovicích



Ahoj! Já jsem skřítek Muzejníček. S mými kamarády v muzeu každý měsíc připravujeme časopis plný úkolů pro chytré hlavičky.

V tomto čísle si ukážeme jedny z prvních her a co jsou to pixely.

RETROGAMING

Interaktivní výstava představuje historii výpočetní techniky od jejích počátků až do poloviny 90. let. Zaměřuje se na první počítačové hry, domácí počítače a herní konzole z 80. let. Součástí výstavy je herna, kde si můžete zahrát ikonické hry na historických počítačích nebo herním automatu.



Co jsou to pixely?

Pixely jsou úplně nejmenší čtverečky, ze kterých se skládá každý obrázek na obrazovce vašeho počítače, tabletu nebo telefonu.

Vybarvi pixely a odhal obrázek

V mřížce najdete písmenka, která určují, jakou barvou máte daný čtvereček vybarvit. Stačí postupovat podle barevného klíče a uvidíte, jak se před vašima očima začne objevovat známá postavička ze světa videoher.

barevný klíč

č = černá

r = rudá

t = tělová

m = modrá

h = hnědá

								č	č	č	č		č	č	č			
						č	č	r	r	r	č	č	č	t	t	č		
					č	r	r	r	r	r	č	č	t	t	t	č		
				č	r	r	r	č	č	č	č	č	č	t	t	č		
				č	r	r	r	č	č	č	č	č	č	č	t	č		
				č	č	č	č	t	t	t	t	t	t	č	č	č		
			č	č	č	č	t	t	t	č	t	č	t	č	r	r	č	
			č	t	č	č	t	t	t	č	t	č	t	č	r	r	č	
		č	t	t	č	č	č	t	t	t	t	t	t	t	č	r	č	
		č	t	t	t	č	t	t	č	t	t	t	t	t	č	r	č	
			č	t	t	t	t	č	č	č	č	t	t	č	r	č		
				č	č	t	t	t	t	č	č	č	č	č	r	č		
					č	č	č	t	t	t	t	t	t	r	r	č		
				č	r	r	r	č	č	č	č	č	č	r	č			
			č	r	r	r	r	r	č	č	r	r	č	č				
		č	r	r	r	č	č	č	m	č	r	r	r	č	č			
		č	r	r	č	t	t	t	č	m	č	r	r	r	č			
		č	r	č	t	t	t	t	t	č	m	č	č	č	č	č		
			č	č	t	t	t	t	t	č			m	m	č	č	č	
				č	č	t	t	t	č	m			m	č	h	h	č	
			č	h	h	č	č	č	m	m	m	m	č	h	h	h	č	
		č	č	h	č	m	m	m	m	m	m	m	č	h	h	h	č	
		č	h	h	č	m	m	m	m	č	č	č	č	h	h	h	č	
		č	h	h	č	m	č	č	č				č	h	h	č		
		č	h	h	č	č								č	č	č		
			č	č														

Psaní na tlačítkovém telefonu

Dnes většina lidí píše na dotykovém telefonu. Dříve ale telefony měly jen tlačítka. A jak se na takovém telefonu psalo? Na každém tlačítku bylo několik písmen. Pokud bys chtěl/a napsat určité písmeno, musíš stejné tlačítko zmáčknout jednou, dvakrát, třikrát nebo i čtyřikrát. Třeba písmeno C napíšeš třemi stisky tlačítka 2. Mezera mezi slovy se psala stisknutím tlačítka 0. **Rozlušti kód a zjisti tak, na co se chtěl klučina zeptat.**

7	2	777	444	7777	0	777	2	3	0	66	2	0	55	666	6	7	88	111



_ _ _ _ _

_ _ _

_ _

_ _ _ _ _ ?

První počítače...



a) byly tak malé, že by se vešly do kapsy.
b) byly velké asi jako školní batoh.
c) byly tak ohromné, že zabíraly i celou místnost.

První videohry...

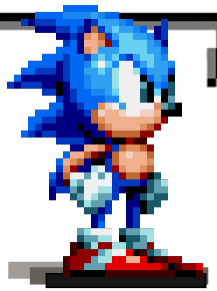
... bylo možné hrát na laboratorních přístrojích a počítačích, až později vznikly speciální videoherní automaty na žetony či mince.

PRAVDA

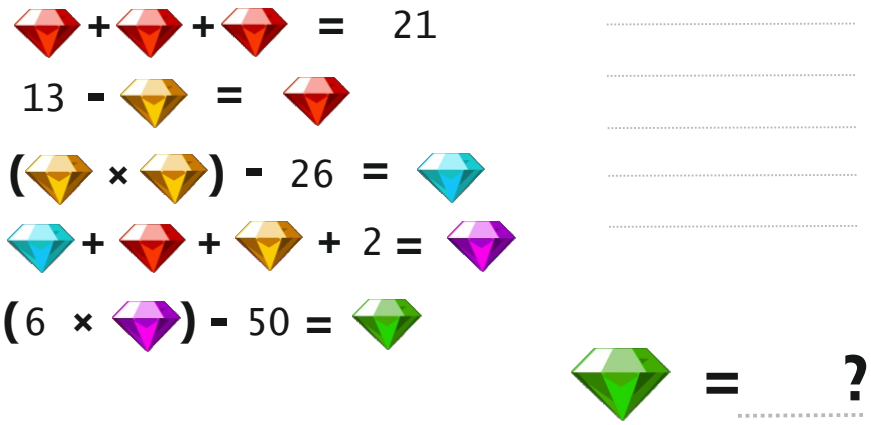
nebo

LEŽ

Pomůžeš mi prosím vyluštit tajnou rovnici a zjistit hodnotu zeleného smaragdu?

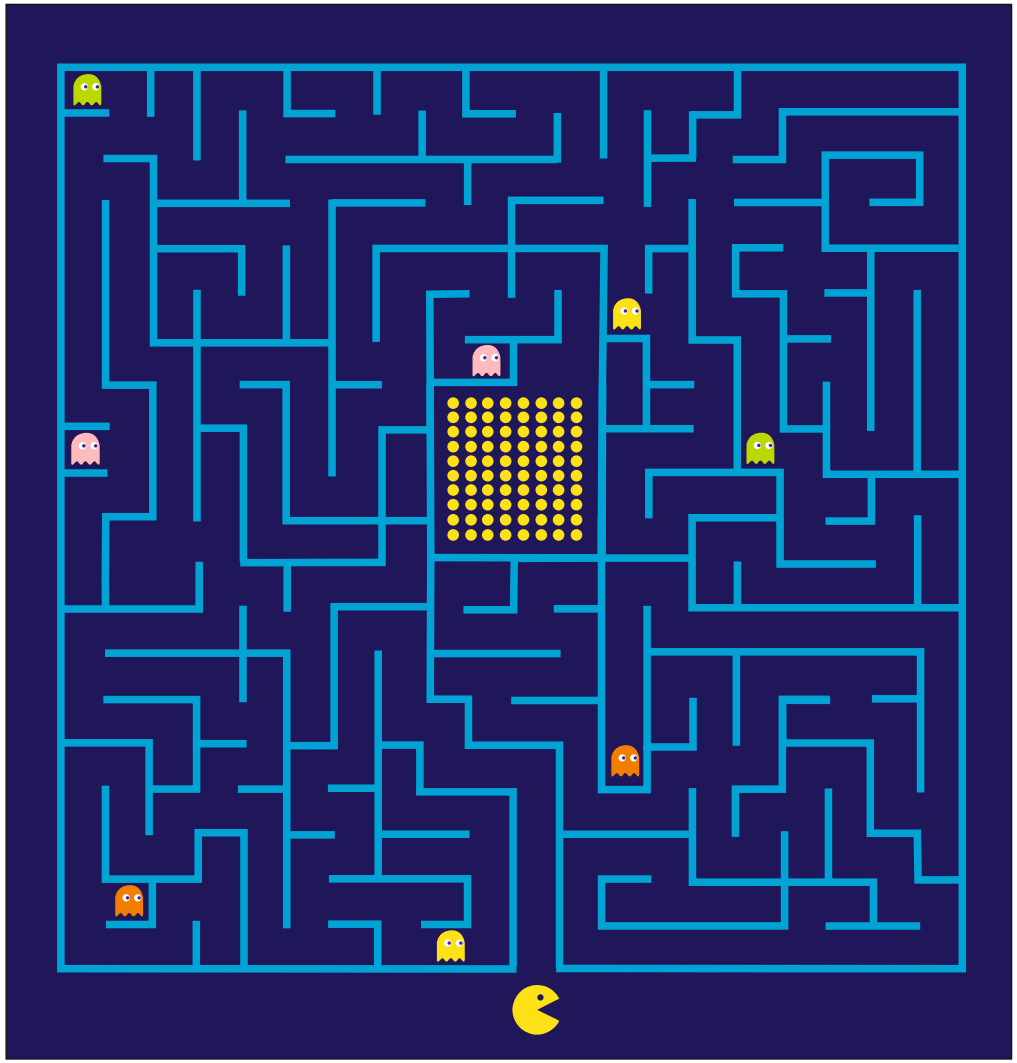


Modrého ježka Sonica všichni známe. Věděl jsi však, že **Sonic the Hedgehog** vznikl již v roce **1991** a dnes také patří mezi retro videohry?



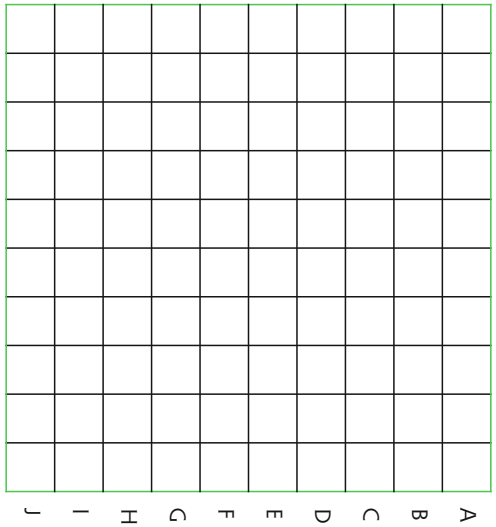
Pac-Man má hlad

Pac-Man má veliký hlad a potřebuje najít něco dobrého k snědku. Pomoz mu projít bludištěm až ke zdroji jídla. Dávej ale pozor na strašidelné duchy – kdyby Pac-Mana chytili, jeho dobrodružství by skončilo. **Najdeš bezpečnou cestu?**

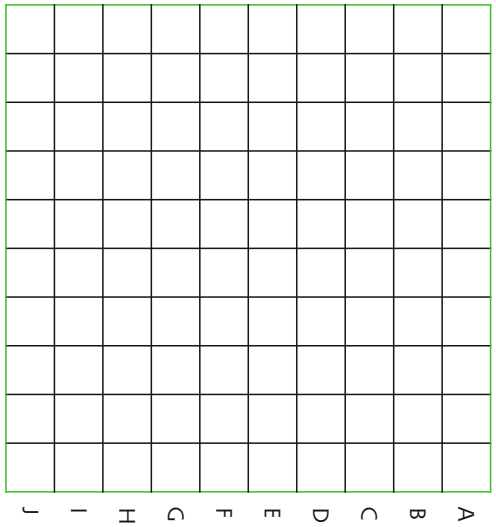


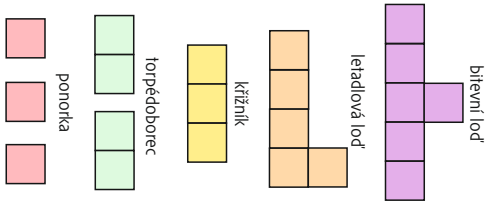
hráč 2

pole 1



pole 2





Námořní bitva - tradiční hra pro 2 hráče.

Hráči si do *pole 1* nasadí všechny lodě. Poté se střídají v hádání souřadnic (např. „B4"), kde by se mohly nacházet soupeřovy lodě. Do *pole 2* zaznamenávají soupeřovy odpovědi, aby se vyhnuli střelbě na stejná místa.

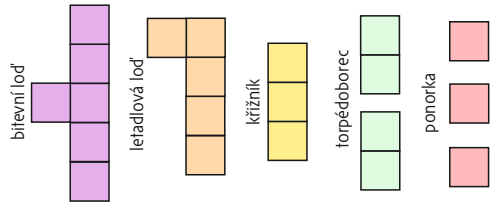
„Voda!": Na místě žádná loď není. Do tabulky se zaznačí křížek.

„Zásah!": Pokud hráč trefil část lodi. Zaznačí si kolečko.

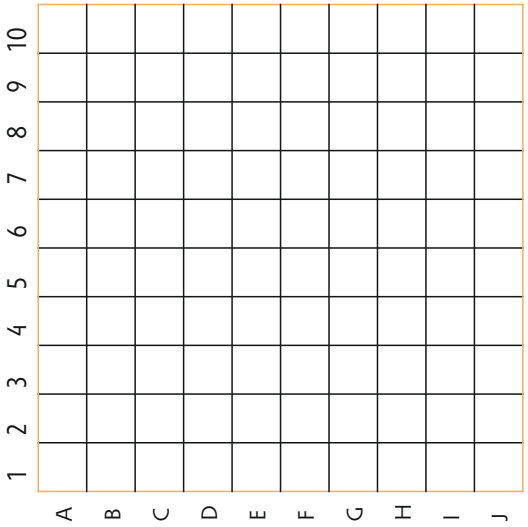
„Potopen!": Pokud byla zasažena poslední část lodi.

Pokud hráč zasáhne loď, hraje znovu.
Pokud mine (voda), předává tah soupeři.

Vyhrává hráč, kterému se jako prvnímu podaří potopit všechny soupeřovy lodě.



pole 2



hráč 1

pole 1

