

Pískova dobrodružství: Případ otrávené řeky

Zápletka:

Písk je statečná myška, která žije v myším údolí obklopeném lesy a horami. Všechna zvířátka v údolí se spoléhají na řeku, která jim poskytuje vodu. Ale jednoho dne se stane něco hrozného. Řeka se zbarví do fialova a každý kdo se z ní napije okamžitě usne. Písk se rozhodne, že musí zjistit, proč se tak stalo, a najít způsob, jak pomoci probudit očarovaná zvířátka.

Rozuzlení:

Písk se rozhodne vydat se pramenem řeky zpět až k jejímu zdroji. Na cestě se setkává s **moudrou starou sovou**, která mu poví o zlé kouzelnici jménem **Zvěřina**. Zvěřina se zlobila že ji zvířátka svým dupáním a šramocením nenechají v noci spát a tak seslala kouzlo, které otrávil pramen řeky. Písk se rozhodne, že se postaví Zvěřině a pokusí se ji přesvědčit, aby kouzlo zrušila. Musí splnit několik úkolů které mu Zvěřina dá a přinést jí několik věcí. Pomocí těchto věcí Zvěřina provede tisící kouzlo na svou chaloupku aby mohla v noci v klidu spát. Zvěřina pak dá Pískovi lektvar který nalije do řeky a dá všem uspaným zvířátkům která se pak probudí. Zvířátka v údolí jsou zachráněna, a všichni slaví. Myšák Písk se stane hrdinou protože všechny zachránil. **ALE PŘÍBĚH POKRAČUJE!!!**

STOPY KTERÉ DOVEDOU PÍSKA ZA ZVĚŘINOU:

1. **Průzkum řeky:** Zlatý medailon ve křoví
2. **Pátrání podél řeky:** Zvířecí a lidské stopy u pramene
3. **Vyplašená veverka:** Veverka mu poví, že večer předtím než byl pramen otráven viděla záblesk světla u pramene (záblesk z medailonu)
4. **Stará sova:** Sova se mu svěří s pověstmi, které vypráví o kouzelnici jménem Zvěřina.
5. **Netopýr:** Poví že slyšel jak někdo vyslovuje zaklínadlo: „Šup sem, šup tam, ať jsem tam!“ Cestu za Zvěřinou lze najít tak že si Písk pověsí medailon na krk a řekne zaklínadlo.

ÚKOLY KTERÉ DÁ PÍSKOVI ZVĚŘINA ABY ZRUŠILA KOUZLO:

1. **ZÍSKAT VODNÍ KVĚT:** Zvěřina vyzve Píska, aby našel vzácnou květinu jménem Vodní květ. Tato květina roste pouze na březích vyschlých potoků. Písk musí najít tento květ a přivést ho Zvěřině.
2. **PŘINĚST ŽALUD:** Zvěřina mu nařídí, aby navštívil starého duba, který je nositelem moudrosti stromů. Písk musí přinést Zvěřině jeho žalud, který ale nebude snadné získat. Musí odpovědět na 3 hádanky:
 - Jsem největší silák. Unesu i vlastní dům. Kdo jsem? (šnek)
 - Vždy po dešti celou oblohu vybarvím. Co jsem? (duha)
 - Okřídlenou tmavou myš, přes den létat nevidíš. Kdo je to? (Netopýr)
3. **NAJÍT ZTRACENÝ STÍN:** Zvěřina ho vyzve, aby pronikl do tmavého a záhadného lesa, kde musí nalézt a přivést zpět ztracený Stín. Stín Zvěřině utekl když kouzlila speciální noční kouzlo. Od té doby se cítí sama. Stín lze najít v lese pomocí nějakého světla.
4. **PŘINĚST ZVĚŘINĚ PRSTÝNEK:** Písk dostane pokyn, aby se vypravil k prameni u kterého kdysi ztratila kouzelný prsten. Díky němu může provádět složitá kouzla. Zjistí že to byla straka. Musí ji přesvědčit aby prsten vrátila.
5. **VODA Z KOUZELNĚHO PRAMENE:** Nakonec Zvěřina požádá Píska, aby se dostal do samotného srdce lesa, kde najde skrytý pramen a z toho přinést Zvěřině lahvičku vody.