

# O Otesánkovi

aneb klikat bez  
rozmyslu se nevyplácí



**TVŮJ TABLET  
JE OHROŽEN!**

KLIKNI

SVĚ SOUBORY!

**STAŇ SE  
NEJBOHATŠÍM  
KLUKEM  
NA SVĚTĚ!**



**KYBERCENTRUM**

Centrum kybernetické bezpečnosti, z.ú.

Tento příběh je součástí knihy Kyberpohádky 3

**Autoři:** Jan Krejčí a Gabriela Dědková (Univerzita J.E. Purkyně)

**Editoři:** Šárka Plzáková, Petr Jirásek

**Grafika:** David Vlček s využitím nástrojů AI

**Vydal:** Centrum kybernetické bezpečnosti, z.ú.

Copyright © 2025

# O OTESÁNKOVI

aneb klikat bez  
rozmyslu se nevyplácí



Centrum  
Kybernetické  
Bezpečnosti

**STAŇ SE BOHÁČEM!**

Illustration of a woman and a child standing in front of a large golden vault door with a dollar sign icon.

**VYHRAJ ZLATÝ POKLAD!**

Illustration of a woman standing next to an open treasure chest on a beach.

**! TVŮJ TABLET JE OHROŽEN!**

**KLIKNI, ABYS OCHRÁNIL SVÉ SOUBORY!**

**STAŇ SE NEJBOHATŠÍM KLUKEM NA SVĚTĚ!**

Illustration of a boy surrounded by money and toys.



# 0 Otesánkovi

## aneb klikat bez rozmyslu se nevyplácí

Byl jednou jeden malý chlapec jménem Otesánek, který žil v moderním světě plném technologií. Tatínek mu jednoho dne jako dárek přinesl nový tablet a hned Otesánka varoval: „Otesánku, dávej si pozor! Na internetu není všechno tak, jak vypadá. Neměl bys klikat na vše, co uvidíš.“ Otesánek přes velké nadšení z dárku tatínka vůbec nevnímal a hned začal stahovat různé hry a koukat na videa. Tablet skrýval nová tajemství a zábavu.

Jakmile zůstal Otesánek sám, hned začal klikáním prozkoumávat internet a hledat nové hry. První dny to bylo jen pár kliknutí, ale brzy jeho chuť po hrách a videích rostla. Postupně přestal chodit ven, nehrál si se svými hračkami ani s kamarády a tablet se stal jeho jedinou zábavou a klikání každodenní činností.

Jednoho dne Otesánek narazil na zvláštní blikající reklamu s nápisem „Staň se nejbohatším klukem na světě“. Nad ničím nepřemýšlel a okamžitě klikl. Jakmile to udělal, objevila se stránka plná dalších lákavých odkazů a slibů, jak se stát bohatým. Mohl se ponořit do nových her či získat úžasné odměny a bohatství. Otesánek nemohl uvěřit, jak skvělý digitální svět objevil a dál klikal na vše, co se mu nabízelo. Jeho hry se hromadily, účty přibývaly a data rostla, takže jeho zvyk otevírat každý odkaz, který viděl, měl důsledky. Tablet začal zpomalovat. Otesánek si toho ale nevšiml, byl příliš zaneprázdněný klikáním na další odkazy.

Za nějaký čas se stalo něco hrozného. Na obrazovce tabletu vyskočila varovná hláška „Tvůj tablet je ohrožen! Klikni, abys ochránil své soubory!“ Otesánek se zděsil: „Co když přijdu o všechny hry a soubory? To nemohu dopustit!“ a bez dalšího přemýšlení klikl. Jenže místo toho, aby se něco zlepšilo, tablet se zpomalil ještě víc. A pak najednou všechny aplikace zamrzly. Obrazovka

se zasekla a tablet přestal fungovat. V tu chvíli Otesánek propadl panice. „Mami! Tati! Můj tablet nefunguje!“ volal vyděšeně. Rodiče přiběhli. Tatínek se podíval na tablet a pochopil, co se stalo. „Otesánku, okamžitě vypneme wifi,“ řekl a šel odpojit přístup k internetu.

Maminka se podívala na tablet a smutně dodala: „Otesánku, co jsi to udělal?“ Otesánek rodičům vyprávěl, jak se chtěl stát nejbohatším klukem na světě a prozkoumat všechna tajemství, která mu tablet nabízel. „Ach jo, Otesánku! Varovali jsme tě, abys byl opatrný a ty jsi nás neposlechl. Klikal jsi na vše, co ti tablet nabízel a díky tomu sis nainstaloval programy, které nyní ničí všechna tvá data.“ Otesánek zůstal sedět s otevřenou pusou a nemohl uvěřit, co se právě dozvěděl. „Ale co moje hry? Co moje účty? Přijdu o všechno?“ zeptal se roztřeseným hlasem.

Maminka přikývla: „Ano, ty programy ti smazaly hry, soubory i účty, které sis vytvořil. A to vše jen proto, že jsi bez rozmýšlení otvíral odkazy a stahoval věci, kterým nerozumíš.“ Otesánek se rozplakal. Všechno, co na tabletu měl a dokázal, bylo najednou pryč. „Co mám teď dělat?“ ptal se zoufale.

Tatínek si sedl vedle něj a řekl: „Musíš se naučit, že internet není hračka, na kterou můžeš klikat, jak chceš. Některé věci mohou být nebezpečné, i když vypadají slibně a lákavě. Příště se vždy zeptej mě nebo maminky, než nějaký odkaz otevřeš.“ Maminka se usmála a dodala: „Neboj, tablet opravíme, ale všechno musíš začít znovu. Měl bys být na internetu mnohem opatrnější.“ Otesánek se zamračil: „Ale vy jste mi neřekli, že se něco takového může stát!“ Tatínek a maminka se na sebe podívali a uznali, že i oni měli být důslednější. „Máš pravdu, Otesánku,“ přikývla maminka, „příště si s tatínkem dáme větší pozor a všichni si společně řekneme a ukážeme, jak se na internetu máme chovat, aby se to nestalo znovu.“

Otesánek se zamyslel a dodal: „A co když se to i přesto stane znovu?“ Tatínek odpověděl: „Budeme dělat zálohy, abychom mohli všechno vrátit zpátky, kdyby se něco podobného opět přihodilo.“

A jestli nezapomněli klikat opatrně a s rozvahou, používají Otesánek a jeho rodiče bezpečně tablet s internetem až dodnes.



# Vysvětlivky

*Milí čtenáři Kyberpohádek,*

*ptají se Vás děti na počítačové termíny v Kyberpohádkách? V této kapitole „první pomoci“ jsme pro Vás připravili velice stručné a základní vysvětlení odbornějších pojmů.*

**Data.** Informace uložené na zařízení, například fotografie, videa, hry nebo dokumenty.

**Internet.** Celosvětové propojení počítačových sítí, které jsou samy o sobě tvořeny různými elektronickými zařízeními, např. počítači, mobilními telefony, tablety atd. Toto propojení umožňuje téměř všem lidem na světě mezi sebou komunikovat, posílat si např. fotografie, videa, texty a sdílet informace s ostatními uživateli nebo si informace dohledávat.

**Odkaz.** Klikací text nebo obrázek, který nás přenese na jinou stránku na internetu. Ne každý odkaz je bezpečný. Je to jako kouzelné tlačítko, které tě přenese na jinou stránku, když na něj klikneš.

**Program.** Program je sada instrukcí, které umožňují počítači vykonávat specifické úkoly.

**Stahovat.** Přenášet soubory, například hry, videa nebo hudbu, z internetu do tabletu, počítače nebo telefonu.  
Viz **Reklama**.

**Reklama.** Obrázky nebo texty na internetu, které se snaží někoho přesvědčit, aby něco koupil, stáhl nebo udělal. Některé reklamy mohou být nebezpečné a obsahovat viry.

**Tablet.** Přenosný počítač ve tvaru desky s displejem o velikosti mezi chytrým telefonem a notebookem. Celou jednu stranu tvoří displej, který slouží pro zobrazování obsahu a ovládání přístroje. Ovládá se dotykem prstu na displeji či zobrazené klávesnici nebo také speciálním dotykovým perem – stylusem. Tablet je určen pro práci i zábavu. Je možné na něm kreslit v kreativních aplikacích, procházet obsah internetu, prohlížet fotografie a videa či hrát hry.

**Účty.** Osobní profily, které se vytvoří na různých stránkách nebo v aplikacích. Každý účet má (měl by mít) přihlašovací jméno a heslo.

**Wifi.** Bezdrátová síť, která umožňuje připojení k internetu bez použití kabelu.

**Zálohy.** Kopie důležitých dat, které jsou uloženy na jiném místě, abychom mohli data obnovit, pokud se něco stane.

# Poděkování

Kniha Kyberpohádek 3 navazuje na první knihu Kyberpohádek vydanou v roce 2022 (ISBN 978-80-908388-3-3) a elektronickou knihu Kyberpohádek II (ISBN 978-80-908388-7-1), která byla podpořena v rámci projektu „National Coordination Centre in the Czech Republic“, project number: 101127941.

Rádi bychom vyjádřili upřímné poděkování zejména tvůrčímu týmu Centra kybernetické bezpečnosti, z.ú., jehož členové se podíleli na tvorbě textů, korekturách, grafickém zpracování a dalších nezbytných činnostech.

Děkujeme rovněž Ministerstvu, školství, mládeže a tělovýchovy ČR, které udělilo projektu KYBERPOHÁDKY 3 záštitu a Národnímu úřadu pro kybernetickou a informační bezpečnost, který projekt KYBERPOHÁDKY podpořil.

Dále bychom chtěli poděkovat organizacím, které nás podpořily a umožnily vznik tištěného vydání knihy Kyberpohádky 3. Poděkování bezpochyby patří i všem čtenářům a těm, kteří nás podporovali a povzbuzovali při vydání předchozích verzí knihy Kyberpohádek. Vaše ohlasy a podpora pro nás znamenají velkou motivaci.

Děkujeme za Vaši přízeň a přejeme Vám mnoho příjemných chvil při čtení tohoto díla.

V Praze dne 31. 8. 2025

**Petr Jirásek**

**Centrum kybernetické bezpečnosti, z.ú.**





Spolufinancováno  
Evropskou unií



**NCC-CZ**  
CZECHIA CYBERSECURITY  
COORDINATION CENTRE

Kniha Kyberpohádky 3 navazuje, rozšiřuje a upravuje elektronickou knihu Kyberpohádky II, jejíž vydání bylo podpořeno v rámci realizace projektu „National Coordination Centre in the Czech Republic“, project number: 101127941



**SYNERIQ**



**GORDIC**

**deepview**

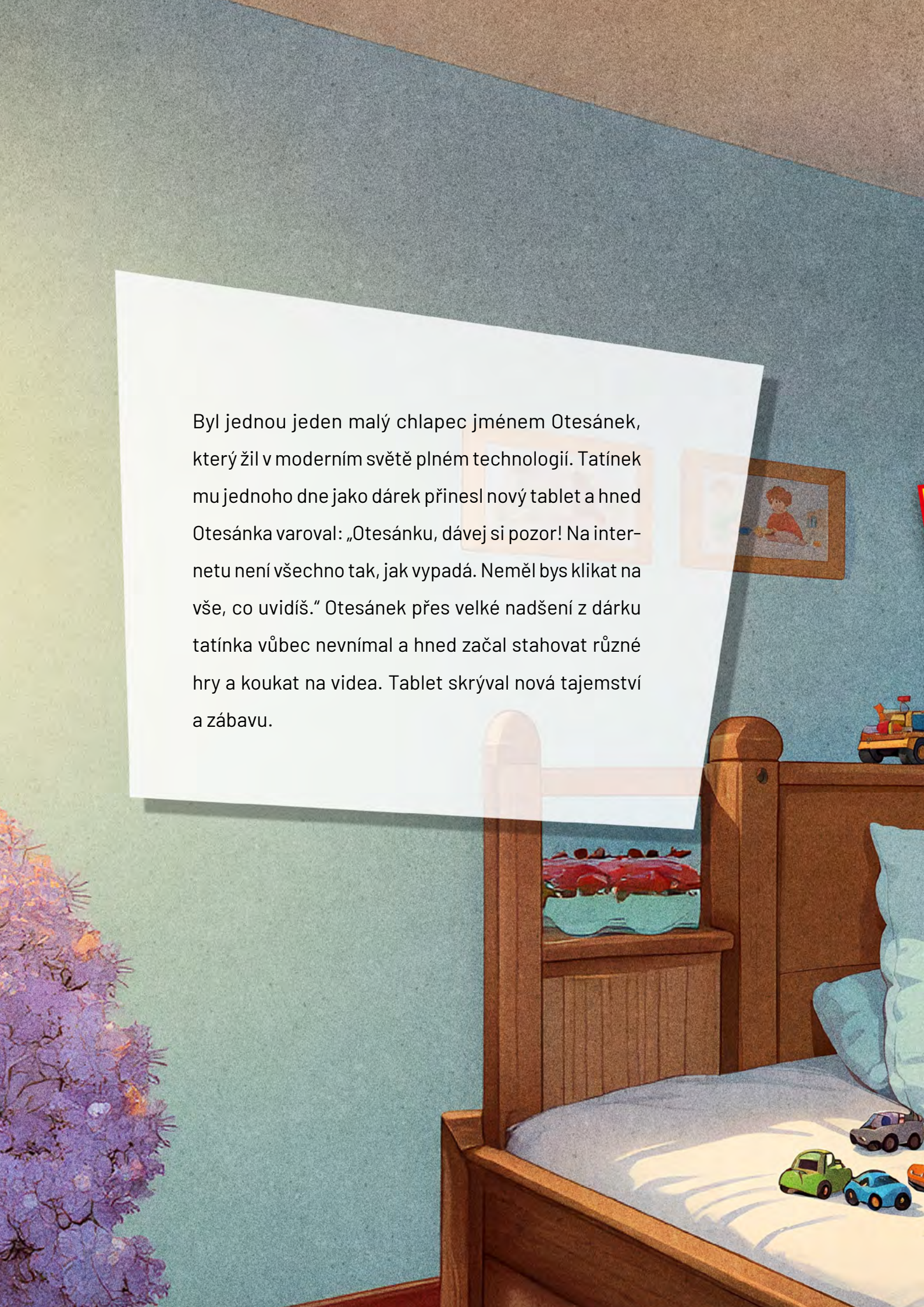


**ROHDE & SCHWARZ**  
Make ideas real

**FUTURE  
FORCES  
FORUM**

Mezinárodní platforma  
pro trendy a technologie  
v obraně a bezpečnosti



An illustration of a child's bedroom. A white rectangular text box is overlaid on the left side of the image. The room features a wooden bed with a white sheet and a blue pillow. On the bed, there are several toy cars: a green one, a blue one, and a grey one. A red toy truck is on the headboard. A framed picture of a child is on the wall. A purple tree is visible on the left side of the frame. The walls are light blue and green.

Byl jednou jeden malý chlapec jménem Otesánek, který žil v moderním světě plném technologií. Tatínek mu jednoho dne jako dárek přinesl nový tablet a hned Otesánka varoval: „Otesánku, dávej si pozor! Na internetu není všechno tak, jak vypadá. Neměl bys klikat na vše, co uvidíš.“ Otesánek přes velké nadšení z dárku tatínka vůbec nevnímal a hned začal stahovat různé hry a koukat na videa. Tablet skrýval nová tajemství a zábavu.