

Akademia Pana Kleksa – ściąg

Jan Brzechwa · Po wojnie · 1946 · Klasy 4–6

W pięciu zdaniach

1. Dwunastoletni niezdarly Adaś Niezgódka trafia do akademii pana Kleksa, w której uczą się chłopcy o imionach na literę A, a lekcje są pełne czarów.
2. Szpak Mateusz opowiada Adasiowi, że jest zaczarowanym księciem, który zabił króla wilków i nie może odzyskać ludzkiej postaci, bo w jego czapce brakuje guzika.
3. Adaś przeżywa przygody: odwiedza sąsiednie bajki, znajduje gwizdek i kluczyk Królowny Żabki, leci do psiego rajy i śni sen o siedmiu szklankach.
4. Golarz Filip wprowadza do akademii synów, Anatola i mechaniczną lalkę Alojzego, która psuje wszystko wokół i w końcu niszczy sekrety pana Kleksa.
5. Akademia znika, pan Kleks zmienia się w guzik, a Mateusz, odzyskawszy ludzką postać, mówi Adasiowi, że jest autorem całej tej bajki.

Plan wydarzeń

1. Rodzice oddają niezdarnego Adasia Niezgódkę na naukę do Akademii pana Kleksa.
2. Adaś poznaje akademię: uczniów na literę A, szpaka Mateusza i furtki do bajek.
3. Wyprawa po zapałki do bajki Andersena i wizyta w bajce o śpiącej królownie.
4. Adaś zdobywa przyjaźń Mateusza, oddając mu zgubione piegi pana Kleksa.
5. Mateusz opowiada, jak był księciem, zabił króla wilków i został szpakiem.
6. Adaś zbiera guziki, ale nie znajduje guzika od czapki Mateusza.
7. Adaś poznaje osobliwości pana Kleksa: pompkę, wędrujące oko i latanie.
8. Życie w akademii: senne lusterka, kleksografia, przędzenie liter, geografia z globusem.
9. Adaś pomaga w kuchni, a z Arturem znajduje Królowną Żabkę, gwizdek i kluczyk.
10. Adaś odlatuje do psiego rajy, spotyka Rekxa i wraca dzięki listowi pana Kleksa.
11. Wycieczka do fabryki dziur i dziurek, a potem walka z plagą much.
12. Golarz Filip żąda przyjęcia do akademii dwóch nowych uczniów.
13. Pan Kleks odczytuje sen Adasia o siedmiu szklankach i podróży do Chin.
14. Filip przyprowadza Anatola i Alojzego, który okazuje się mechaniczną lalką.
15. Złośliwy Alojzy przerywa opowieść pana Kleksa o ludziach z księżycy.
16. Alojzy niszczy sekrety pana Kleksa, a ten rozkręca lalkę na części.
17. Akademia i pan Kleks maleją, pan Kleks zmienia się w guzik.
18. Mateusz odzyskuje ludzką postać i okazuje się autorem całej historii.

Bohaterowie

- **Adaś Niezgódka** – narrator, uczeń akademii
- **Pan Ambroży Kleks** – dyrektor akademii, czarodziej
- **Mateusz** – uczony szpak pana Kleksa
- **Doktor Paj-Chi-Wo** – lekarz i mędrzec z Chin
- **Filip** – golarz, czyli fryzjer
- **Alojzy** – mechaniczna lalka Filipa
- **Anatol** – nowy uczeń przyprowadzony przez Filipa
- **Reks** – dawny pies Adasia