

KOPIRETINA



PRE

Pražská energetika, a. s.
dětem od 4 do 12 let

zdarma

číslo 13

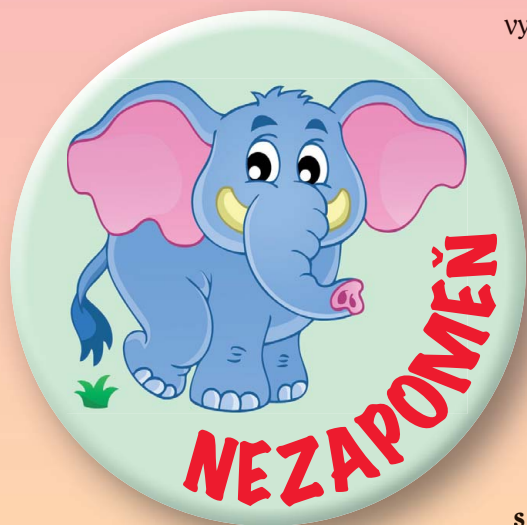
MAGNETKY NA LEDNICI

Co budeš potřebovat:

magnetickou samolepicí fólii, kork o síle asi 2–3 mm (můžeš použít korkové podtácky), bezbarvý smaltovací prášek, silnou čtvrtku, barvy nebo pastelky na malování, nůžky, lepidlo, pečicí papír



Na čtvrtku namaluj či nakresli svůj obrázek a okolo něj tužkou tvar magnetky – čtverec, obdélník, kolečko nebo i něco složitějšího. Vystřižni obrázek ze čtvrtky, stejný tvar vystřižni také z korku a ze samolepicí magnetické fólie. U složitějšího tvaru je nejjednodušší obkreslit vystřižený obrázek na kork a magnetickou fólii a pak vystřižnout. **U magnetické fólie pozor na správnou stranu** – musíš obkreslovat na stranu, která lepí.



Nalep čtvrtku s obrázkem na kork, magnetickou fólii přilepíš až později.

Nyní popros někoho z rodičů o pomoc. Na plech dejte pečicí papír, položte na něj obrázek nebo více obrázků a rovnoměrně je posypte vrstvou smaltovacího prášku tak, aby kresba nebyla vidět. Lepší je trochu silnější vrstva prášku.

Plech vložte do rozehřáté trouby a nechte vypalovat při teplotě 170–180 °C asi 10 minut. Správný čas poznáte podle toho, že se smaltovací prášek rozpustí, zprůhlední a bude pod ním obrázek vidět (když necháte čtvrtku v troubě příliš dlouho, připálí se a zhnědne). Potom **s pomocí ochranných rukavic** vyjměte plech z trouby a nechte vychladnout.

Po vychladnutí přilep na stranu s korkem samolepicí magnetickou fólii a magnetka je hotová.



NOC V MUZEU

„Děti, v sobotu bude Muzejní noc,“ řekl tatínek hned po příchodu domů, „všechna muzea budou otevřená a vstup je zadarmo, tak jich pár navštívíme.“ Maminka dodala, že by mohli jít společně s Procházkovými, kteří mají také děti a se kterými se už dlouho neviděli. Adélka a Kuba byli šťastní, že se uvidí s kamarády a že nebudou muset jít brzy spát. Navíc v muzeích je spousta zajímavých věcí, minule je rodiče vzali do technického a bylo to moc prima. V sobotu se tedy všichni sešli s Procházkovými a s jejich dětmi Tomášem a Kačkou. Maminky prosadily návštěvu muzea čokolády, pak společně zavítali do přírodovědného muzea a nakonec se před půlnocí vydali do muzea pražské energetiky. To naopak rozhodli tatínkové, protože jsou oba elektrotechničtí inženýři.

V muzeu energetiky se maminkám nejvíc líbily staré vysavače, ždímačky, žehličky a fény. Tátové zase dětem ukazovali různé měřáky, jističe a zvláštní žárovky a říkali jim, k čemu se používají. „Podívejte se třeba na tenhle elektroměr, do něj se musejí házet mince, aby tekla elektřina,“ řekl tatínek Adélky a Kubu. „Představte si, že kdybysme ho měli doma, tak by do něj maminka při vaření nedělního oběda musela házet pětikoruny,“ dodal a všichni se rozesmáli. Pak se šli podívat na staré varovné plakáty, které ukazovaly, na co si dát u elektřiny pozor, na svítící modely rozveden a do promítacího sálu.



Když se přiblížila jedna hodina po půlnoci a muzeum zavírali, Kuba s Tomášem se rozhodli, že se někde schovají a zůstanou tam přes noc. To bude dobrodružství! Rodiče si mysleli, že šli napřed, ale kluci ve skutečnosti zaběhli za velký rozváděč, který připomínal šedivé skály, kterým se říká sloní hřbety, a přikrčili se. Kolem přešel pan správce, který kontroloval, jestli v muzeu někdo nezůstal, ale neviděl si jich a šel dál. Za chvíli zhasla všechna světla a v muzeu se rozhostilo ticho.

Jenže pak něco zašramotilo a o kousek dál zase a objevila se nazelenalá záře. Co to může být? Kluci začali mít strach. Přesto ale vykoukli ze svého úkrytu a spatřili něco neuvěřitelného.

Na prostranství před rozváděčem se vznášela bílá poloprůhledná postava a kolem ní kroužil otevřený kufřík, ze kterého vycházelo zelené světlo. Postava rukou ukazovala na různé strany a na její pokyn k ní vzduchem připlouvaly ty staré domácí přístroje, které si s rodiči předtím prohlíželi. Jenže teď byly živé! Postupně se přidávaly další a další i z vedlejších sálů, až byla místnost plná.

Pak postava kývla na rádio, to se zapnulo, naladilo veselou písničku a všechny přístroje začaly tančit. Ždímačka se pohupovala, jističe cvakaly do rytmu, vysavač kroutil svým dlouhým krkem a magický zářící kufřík, kterému říkali Ozonit, měnil barvy světla podle hudby.

Nakonec postava mávla na Tomáše s Kubou, kteří s otevřenou pusou sledovali, co se děje. „Jsem Duch muzea, připojte se k nám. Takhle se tu veselíme skoro každou noc, když tu nejsou žádní lidé. Hlavně dospělí, ti pro to nemají pochopení,“ usmál se. Kluci se přestali bát a začali si s Duchem i s ostatními povídat.

Bavili se už pěknou chvíli, když tu náhle Duch zpozorněl, mávl rukou a všechny přístroje se zastavily. „Někdo sem jde,“ řekl, „všichni zpátky na svá místa!“ Ozonit zhasnul a přístroje se rozprchly. Jen rádio si ještě potichu broukalo, ale když se na něj Duch zamračil, ztichlo a usadilo se na své policiče.

Duch Kubovi a Tomášovi zamával, usmál se na ně a zmizel taky. Pak se rozsvítila světla a kluci slyšeli blížící se kroky. Ve dveřích se objevil správce muzea. „Kluci, co tady děláte?“ zeptal se.

„My jsme tu zabloudili,“ řekl nejistě Kuba.

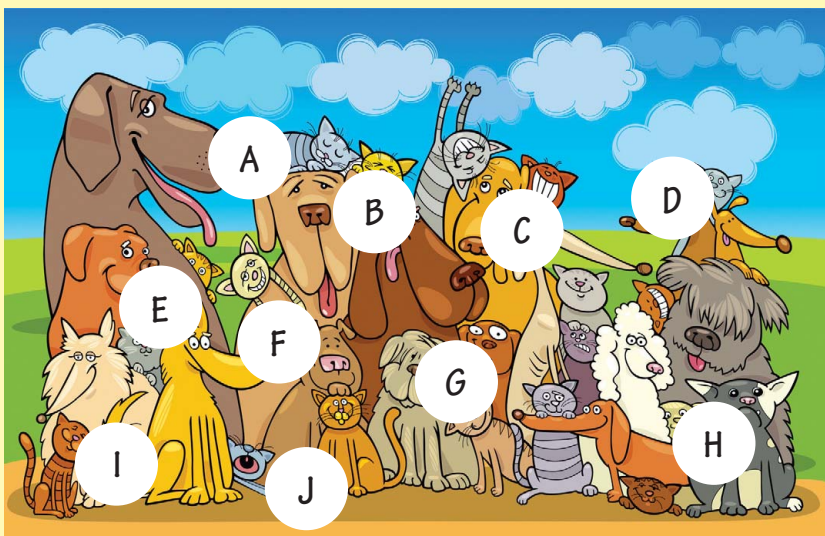
„Samí tu nesmíte být – a taky už je noc,“ dodal správce a odvedl je před muzeum, kde na ně čekali rodiče a Adélka s Kačkou.

„To nám nebudete věřit, co všechno jsme zažili,“ volali Kuba a Tomáš a vyprávěli rodičům o Duchovi muzea, o rádiu, které se samo ladí, tančících přístrojích i o svítícím kufříku Ozonitovi.

„Už si přestaňte vymýšlet,“ řekla po chvíli paní Procházková a zatvářila se přísně, „je pozdě, musíme domů.“ Když kluci říkali, že jim to jejich vyprávění rodiče neuvěří, měli pravdu. Jen Adélka s Kačkou jim věřily. A taky jim to jejich dobrodružství trochu záviděly.

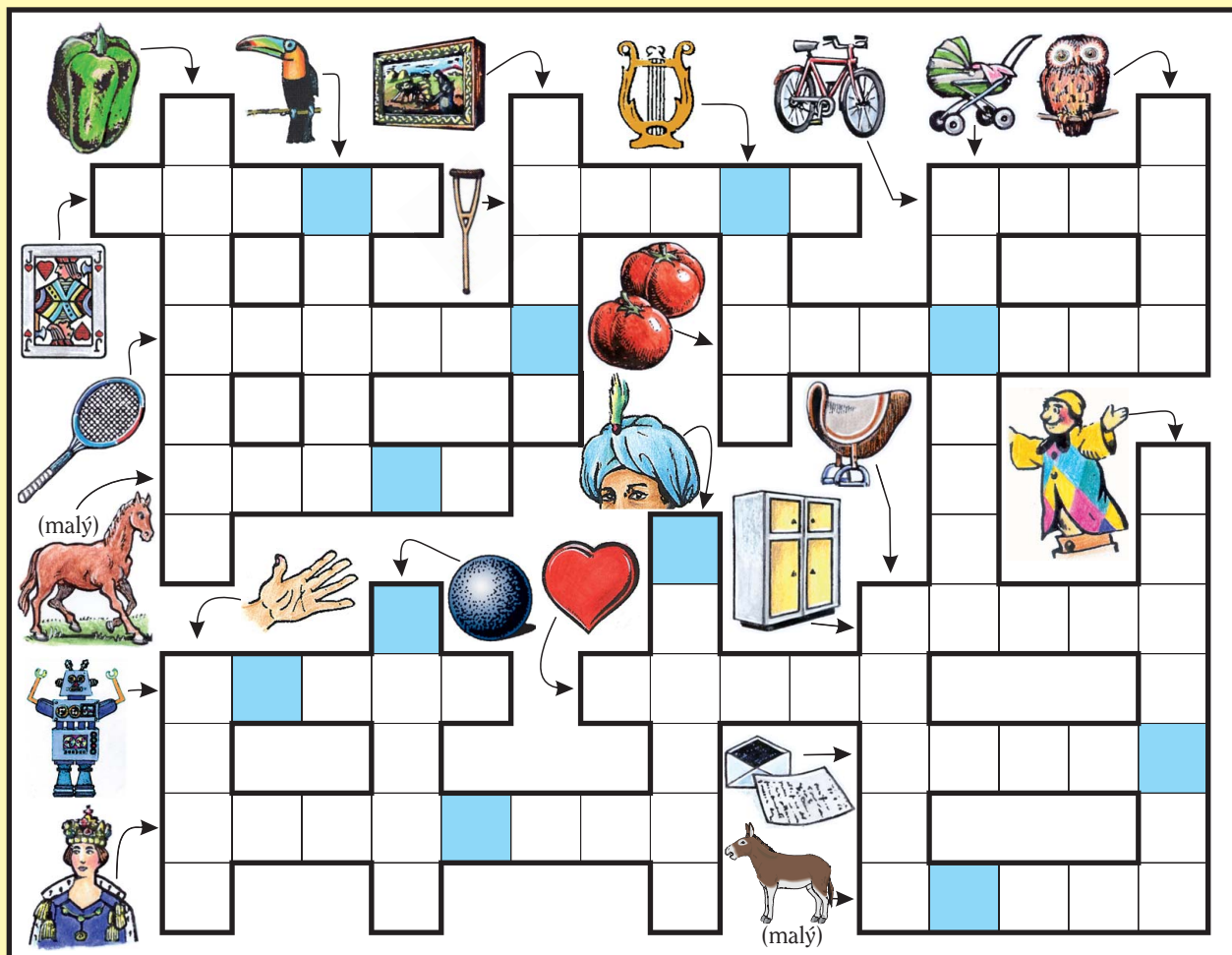
Kam patří?

Přičiřad' správně deset výřezů do prázdnych míst v obrázku.




KRIS-KROS ZONN-ZINN

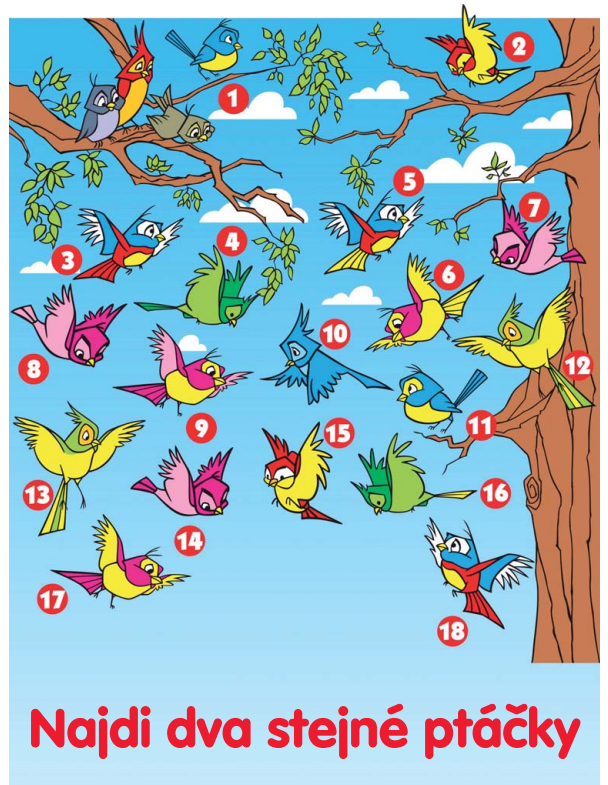
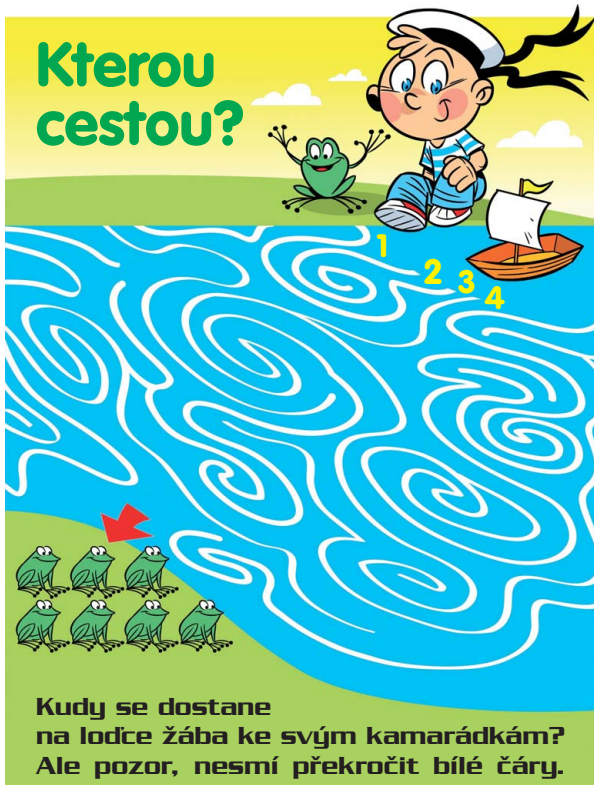
Na mnoha místech v Praze jsou instalovány „chytré lampy“. Vedle svícení umožňují i dobíjení elektromobilů, šíří wi-fi signál, měří kvalitu ovzduší a mají i ... (viz tajenku z písmen v podbarvených políčkách).



KŘÍŽOVKA

Baterie průměrného auta na elektřinu má kapacitu asi jako ... (viz tajenku) baterií mobilního telefonu.

Pomůcka: alka, atol			RUSKY „NEBO“	NIKOLI		POMŮCKA: AUS, DRIL ILI, SY	KTERÝ ČLOVĚK	SETINA HEKTARU	2. DÍL TAJENKY
LEGRACE									
						CEPOVÁNÍ 			
1. DÍL TAJENKY				 OPĚT				SPZ AUT SVITAV AFRICKÝ VELETOK	
PŘEDLOŽKA			ŠPATNOST VYJÁDRĚNÍ POMĚRU				DOLEJI UVNITŘ		
									
NĚMECKY „Z“									





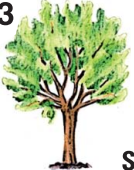














KOMU PATŘÍ KTERÁ POKRÝVKA HLAVY?

1 				
2 				
3 				
4 	5 	6 	7 	8 

OSMISMĚRKOVÉ OBRÁZKOVÉ BLUDIŠTĚ

První slovo začíná v levém horním rohu, každé další slovo začíná posledním písmenem předešlého slova. Směr vyškrtávání je vždy určen značkou světové strany. V tajence z nevyškrtaných písmen je jméno státu, v němž se rozjel roku 1835 první elektromobil na světě.

1  V	2  JZ	3  S	4  V	5  J
6  Z	7  SV	8  J	9  SZ	10  SV
11  Z	12  J	13  SV	14  JV	15  Z

B	A	T	E	R	K	A	N
I	M	I	M	I	N	K	O
R	O	T	K	A	R	T	S
E	R	Z	N	O	R	K	T
J	T	A	Z	E	E	R	R
N	S	S	Č	Č	E	Á	U
O	O	M	Í	Í	S	L	Ž
K	K	L	O	T	L	Í	I
L	A	R	E	V	O	K	N
M	U	I	R	Á	V	K	A

O ALADINOVÍ A CHYTRÉ LAMPĚ

Matěj se těšil na jarní prázdniny, s rodiči totiž pojedou na zájezd do Egypta. Nemohl se dočkat krásné čisté mořské vody, celý rok sice trénoval v bazénu, ale v moři to je něco úplně jiného. Tatínek také rád plaval, když ještě chodil do školy, tak se potápěl, ale teď už jenom šnorchloval. Matěje hodně podporoval a při každém závodu mu fandil. Letos dostal Matěj k narozeninám úplně nové značkové ploutve. O narozeninové noci si je vzal s sebou do postele, a když usnul, zdálo se mu o moři a delfínech.

Už před rokem doplaval s tatínkem bez problémů podél korálového útesu až na konec zálivu. Dívali se spolu na krásné barevné rybičky a Matěj se je učil rozenávat. Viděli i murénu, různé rejnoky a několikrát hledali v zálivu želvy – karety, teprve až poslední den je viděli na dně, jak se pasou na mořské trávě. To Matěje moc bavilo, a tak se pořád ptal rodičů, kdy už do Egypta odjedou.

Konečně skončila škola, on měl ale kufr dávno zabalený a moc se těšil, až poprvé vyzkouší plavání s ploutvemi.

Když přiletěli do Egypta, ubytovali se v krásném hotelu, maminka začala vybalovat věci. Matěj ale uprosil tatínka, aby šli do vody, že si své věci uklidí, až se vrátí.

Byli ve vodě dlouho, Matějovi to s ploutvemi docela šlo a nechtěl vůbec ven. Tak mu tatínek řekl, že pokud vyleze, zaplatí mu jízdu na velbloudu, který vozil turisty po pláži. Když se odpoledne vraceli z pláže do hotelu, v bazénu hráli kluci pólo, cákali a smáli se. Matějovi se to moc líbilo a chtěl to také zkusit. Slíbil tatínkovi, že bude hodný a nezdrží se dlouho, a tak směl ještě zůstat v bazénu a hrát si s kluky.

Po návratu do hotelového pokoje se ale necítil nejlíp a maminka zjistila, že má teplotu. Tatínek usoudil, že asi přebрал sluníčka a má úpal.

„Musíš okamžitě do postele,“ dodala maminka, „uvařím heřmánkový čaj a dám ti prášek, zítra nepůjdeš do vody. Teď si lehni a můžeš si číst, jídlo ti doneseme.“



Matěj ležel, pil čaj a četl si pohádky, nejvíc se mu líbila ta o Aladinovi a kouzelné lampě. Nakonec usnul a zdálo se mu, že jede ve velbloudí karavaně a vedle něj sedí na velbloudu stejně starý kluk jako on. Pokukovali po sobě, až se Matěj rozhodl, že se s ním skamarádí.

„Ahoj, já jsem Matěj,“ zavolal na něj, „jak se jmenuješ ty?“ Kluk mu odpověděl: „Já jsem Aladin.“ „Jako ten z té pohádky?“ zeptal se Matěj.

„No ano, to jsem já.“

Oba si začali povídat, Matěj se ptal, kam s karavanou jedou, a Aladin zase, odkud Matěj pochází a jaké to tam je.

„Aladine, v knížce jsem četl, že máš kouzelnou lampu, tak bychom se mohli přenést do města, kde bydlím. Třeba na kouzelném koberci, o tom jsem také četl. U nás je to úplně jiné než tady, teď je tam právě zima a padá sníh.“

„To je opravdu zvláštní, nikdy jsem sníh neviděl. A co je tam ještě zajímavého?“ zeptal se Aladin.

„Představ si, že tam máme také kouzelnou lampu, ale je mnohem větší a umí neuvěřitelné věci,“ řekl Matěj. Oba se dohodli, že odletí na koberci do země, kde se Matěj narodil a bydlí tam.

Aladin vyndal lampu a chvilku ji třel, až se objevil džin – duch, který splní majiteli lampy každé přání. Aladin po něm chtěl kouzelný koberec, a jen to dořekl, koberec ležel před nimi a duch zmizel.

„Nebojíš se létat?“ zeptal se Aladin. „Samozřejmě, že ne. Vždyť jsme do Egypta přiletěli!“ usmál se Matěj. Nasedli na koberec a Aladin říká Matějovi: „Teď si myslí, ať doletíme na místo, které si přeješ.“ Matěj se rychle rozhodl, že bude nejlepší, když přistanou v parku, v tom, co je kousek od domu, kde bydlí. Tam je i chytrá lampa, se kterou se chce Aladinovi pochlubit.

Letěli docela dlouho, potom ale Matěj poznal, že už jsou nad Prahou, a řekl Aladinovi: „Snad si nás nikdo nevšimne, až budeme přistávat. Lidé by se divili, kdyby uviděli létající koberec.“ Konečně přistáli v Riegrových sadech, Aladin měl široké kalhoty a vypadal velmi exoticky. Ale měli štěstí, nikdo je neviděl. Matěj se rozhodl, že půjdou k nim domů a Aladin se převlékne do jeho oblečení, aby nebyl tak nápadný. Konečně byli oba připravení, aby se šli podívat na chytrou lampu. Aladin už se nemohl dočkat a byl hodně zvědavý. Taky byl nadšený sněhem, kterého bylo všude hodně.

Matěj vzal s sebou tablet, aby se mohl k lampě připojit. „Aladine, podívej se, jaké ta lampa umí úžasné věci – nejenže v noci svítí, abysme mohli bezpečně chodit po ulici, ale když chce vědět, jak velké je horko nebo zima, můžu se podívat, kolik je stupňů. A taky na ní vidím, jaký vzduch dýcháme, lampa to změří.“ A dál mu vyprávěl, co všechno lampa umí a proč se jí říká chytrá.

Aladin se divil, o spoustě věcí, o kterých Matěj mluvil, nikdy neslyšel, a tak mu Matěj vysvětlil, co je to mobil a tablet a co wifi, a že může i bez kouzel mluvit s někým, kdo žije na druhém konci světa. A také, že máme kola, která jsou elektrická a jezdí skoro sama. Jen se občas musejí dobít, ale s tím pomůže právě chytrá lampa.

„Můj tatínek jezdí na elektrokole do práce, tady si ho občas nabíjí, aby mohl jezdit po Praze. A můj strýček nabíjí svoje elektroauto v další chytré lampě u našeho domu,“ dodal Matěj.



Rozhodli se, že se podívají dále do parku. Minul je starší pán s holí, ale o kousek dál uklouzl a upadl. Matěj se běžel podívat, co se mu stalo, jenže to už byl u staříka nějaký muž, sklonil se k němu a začal ho ošetřovat. „Jsem doktor,“ řekl Matějovi, „rychle utíkej k chytré lampě a zavolej pomoc. Musíš jim vysvětlit, že potřebujeme sanitku.“

Matěj doběhl k chytré lampě a zmáčkl na ní tlačítko SOS. Vysvětlil paní, která se mu ohlásila, co se stalo, a za chvíli přijela sanitka s panem doktorem, který kluky pochválil, že pomohli zachránit lidský život.

Matěj chtěl ukázat svému novému kamarádovi ještě hodně dalších věcí, třeba připojení k internetu, ale pak si uvědomil, že je dlouho pryč a rodiče ho budou hledat. „Už se musíme vrátit, maminka bude mít o mě strach,“ řekl.

Aladin tedy zase přivolal ducha z kouzelné lampy a požádal ho, ať připraví létající koberec. Kluci se na koberci pohodlně uvelebili a letěli zpátky. Matěj se těšil, jak si bude zase užívat koupání v moři. A až se vrátí z Egypta, pojedou k babičce.

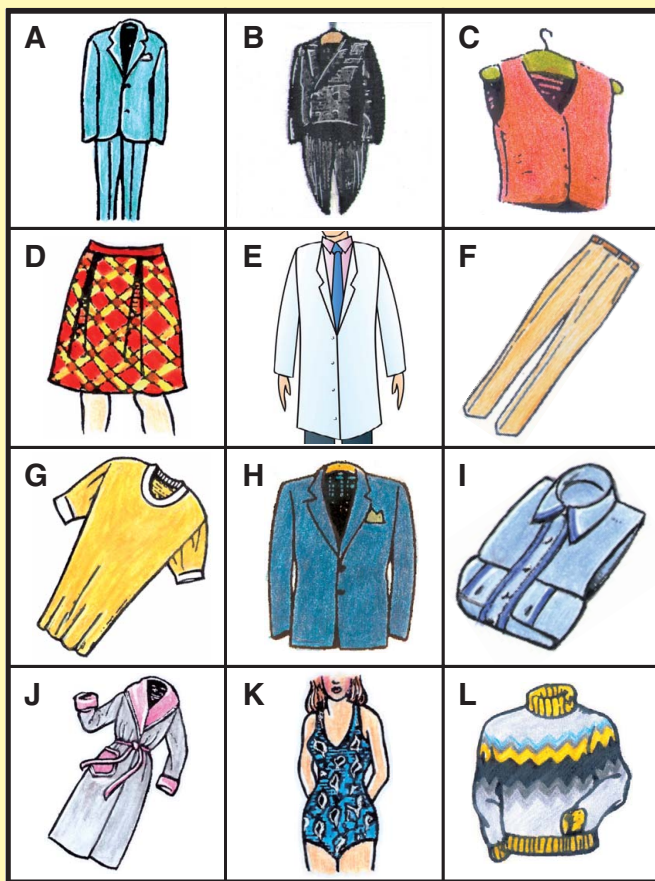
Když se probudil v hotelovém pokoji, byl velmi překvapen, že tam Aladin není. Najednou přišla maminka, přinesla jídlo, změřila mu teplotu a řekla: „Usnul jsi, už je to lepší, teplotu nemáš. Tady jsem ti donesla něco dobrého.“

Matěj si uvědomil, že se mu vše jen zdálo, a bylo mu líto, že už Aladina nevidí. Moc si spolu užili.

SKRÝVAČKY

V následujících větách se skrývají pojmenování různých součástí oblečení – v každé větě jedna. Až je všechny odhalíš, určitě pro tebe nebude problém přiřadit k nim správné obrázky.

Hladový pes ve trávě našel starou kost.
Muž se skryl v křoví – polekal ho tygr.
Na výletě si kluk umazal svetr i košili.
Neposlušný kluk se opět rve s tatínkem.
Při troše opatrnosti si neumažu pantofle.
Příliš teplá šťáva z rajčat neosvěžuje.
Rychle jedoucí skibob léká bojácné dívky.
Sestra měla pouze jeden kufr a kabelku.
Slušivé sako šil elegantní dáme krejčí.
Svůj úlovek odnesu k některé sousedce.
Tatínek přinesl z lesa košík křemenáčů.
Zase se kazí vlivem tepla v kyblíku voda.



Technické a dokumentační muzeum pražské energetiky

Jankovcova 960/40, Praha 7- Holešovice
(vchod z ulice Vrbenského)

Otevírací doba: úterý a čtvrtek 8–15 hod.
(návštěvy po domluvě; začátky prohlídek v 8, 10 a 13 hodin)

Tel.: 267 052 315, e-mail: muzeum@pre.cz

www.pre.cz/muzeum



Hra Muzeum PRE

Hra je určena pro 3–4 hráče. Hráči/návštěvníci procházejí muzeum a u exponátů získávají body. Po zhlédnutí všech exponátů se vydají k východu, kde mohou získat další body. Hráč/návštěvník s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

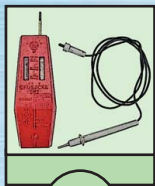
Potřebujete figurky z *Člověče, nezlob se* (po jedné pro každého hráče) a kostku. Před hrou vystřihněte **žetony** (s hodnotou 1 až 4 body), které jsou pod herním plánem, a umístěte je na příslušné obrázky exponátů podle barvy a počátečního písmene. Postavte figurky návštěvníků muzea na počáteční pozice v dolní části.

Hráči/návštěvníci postupně **házejí kostkou** a popojedou o příslušný počet políček. Procházejí muzeum po jednotlivých exponátech (v libovolném pořadí) a u každého exponátu získávají body podle pořadí, ve kterém k němu dorazí (vezmou si vždy žeton s nejvyšším číslem). Kdo přijde první tedy získá 4 body, druhý 3 body, třetí 2 body a na posledního zbyde jen 1 bod. Ten, kdo obejde **všechny exponáty**, se vydá k východu v horní části herního plánu. Až některý hráč východu dosáhne, dohraje se kolo a hra končí. Za dosažení políčka **VÝCHOD** návštěvník (návštěvníci) obdrží další 3 dodatečné body (v posledním kole může dosáhnout východu i více hráčů, ale pouze ti, kteří již obešli všechny exponáty). **Hráč/návštěvník s nejvyšším počtem bodů vyhrává** (přitom nemusí nutně dojít až k východu).

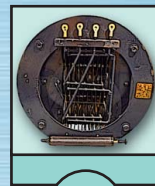
Figurky návštěvníků se mohou přesakovat, ale nevyhazují se navzájem. Pokud by figurka měla skončit na již obsazeném poli, zastaví se o pole dřívě. To platí i o políčkách jednotlivých exponátů (barevná kolečka u obrázků). Návštěvník, který dorazí k obsazenému exponátu, musí počkat, až předchodí návštěvník odejde. Jedinou výjimkou je políčko **VÝCHOD**, kde může být více figurek. Pro dosažení exponátu a východu nemusí vyjít počet „kroků“ přesně (pokud je např. exponát či východ vzdálen 3 políčka a hráči padne na kostce trojka, čtyřka, pětka nebo šestka, dojde k exponátu či východu a tam se zastaví).

Nápověda: Ne vždy je výhodné procházet exponáty postupně. Někdy je lepší některý vynechat (hlavně na začátku), a tím předběhnout ostatní návštěvníky a sbírat žetony s vyšším počtem bodů. K vynechanému exponátu je ale nutno se pak vrátit.

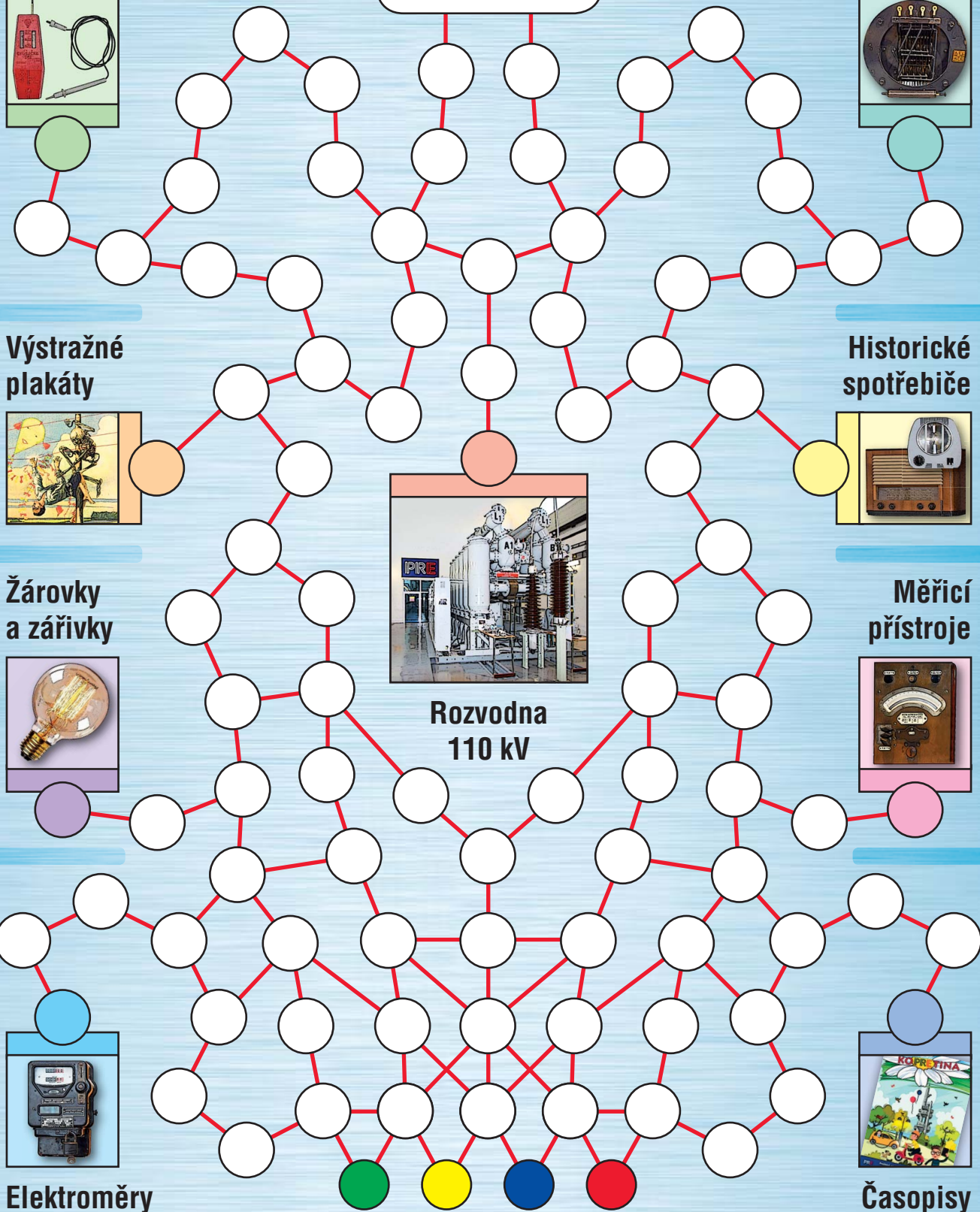
Zkoušečky



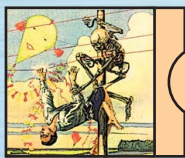
Transformátory



VÝCHOD



Výstražné plakáty



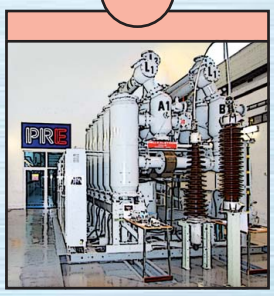
Historické spotřebiče



Žárovky a zářivky



Měřicí přístroje



**Rozvodna
110 kV**

Elektroměry

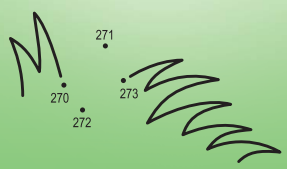
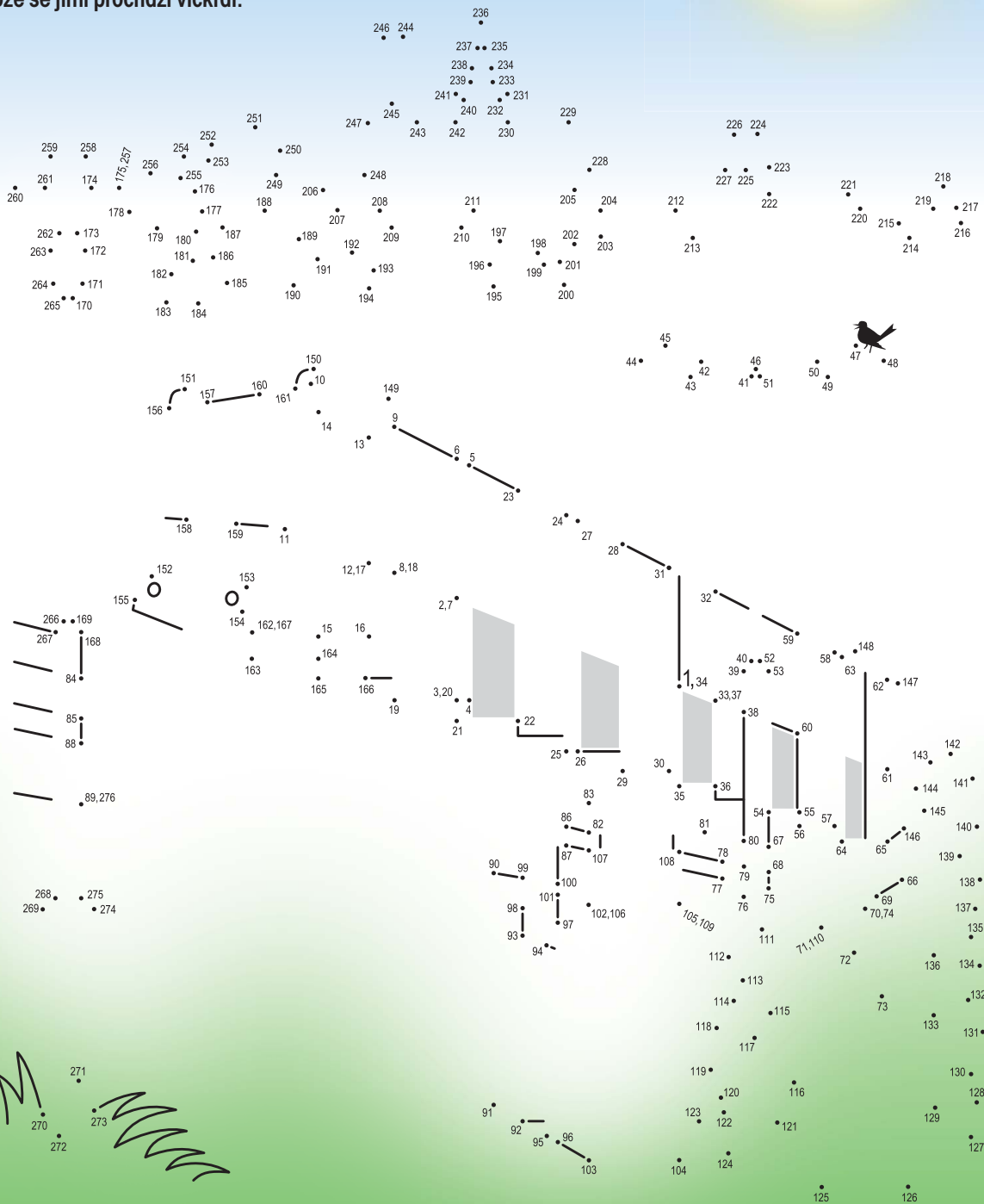
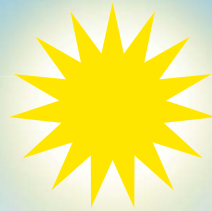


Časopisy

E 4	E 3	Č 4	Č 3	Ž 4	Ž 3	M 4	M 3	R 4	R 3	V 4	V 3	H 4	H 3	Z 4	Z 3	T 4	T 3
E 2	E 1	Č 2	Č 1	Ž 2	Ž 1	M 2	M 1	R 2	R 1	V 2	V 1	H 2	H 1	Z 2	Z 1	T 2	T 1

SPOJOVAČKA

Spoj postupně všechny body od 1 do 276.
Některé body jsou označeny více čísly,
protože se jimi prochází víckrát.

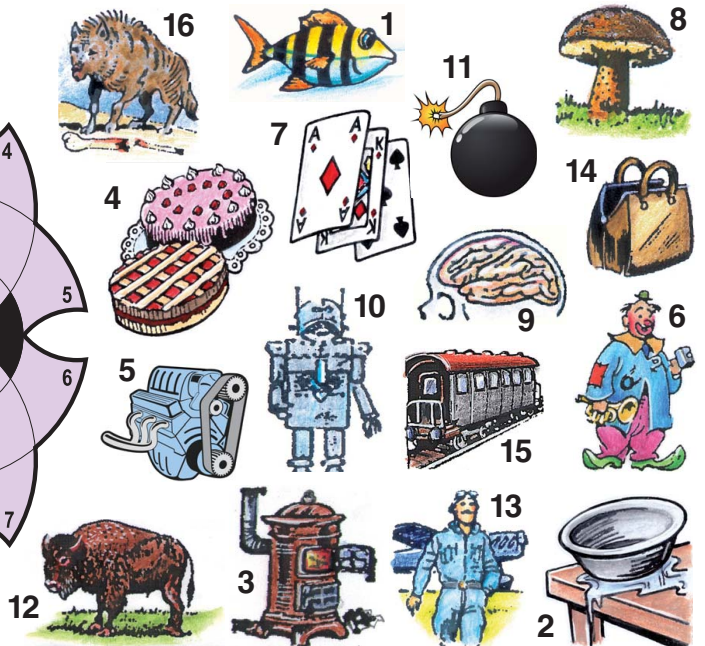
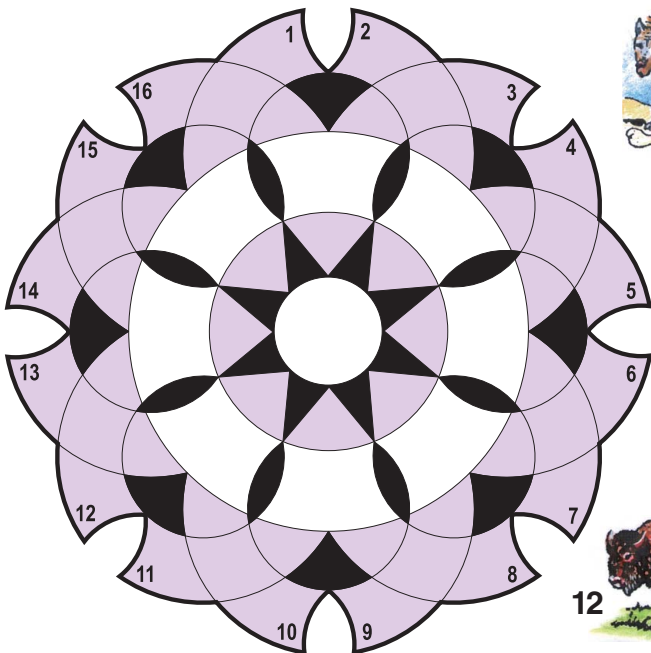




CO JÍ
KTERÉ ZVÍŘE?

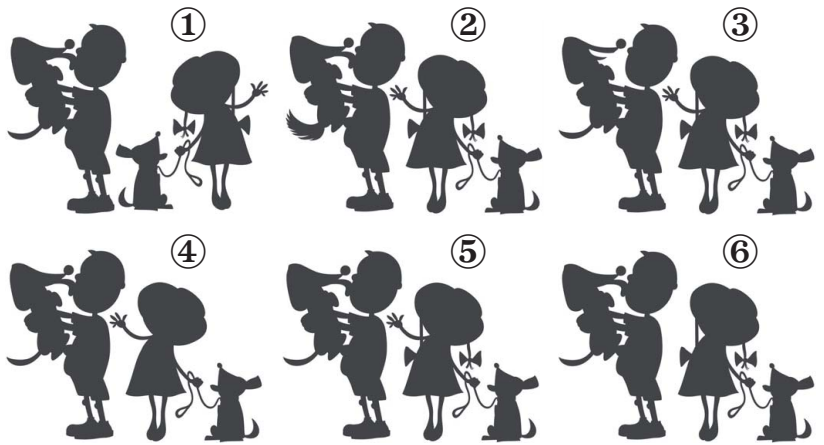
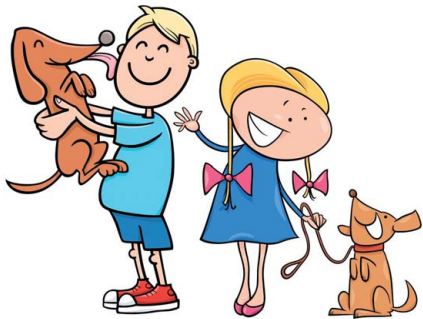
Ornamentovka

V tajence z předposledních písmen slov se dozvíš, co si můžeš mimo jiné dobít u chytrých lamp.



stíny

Který ze stínů vpravo odpovídá barevnému obrázku?

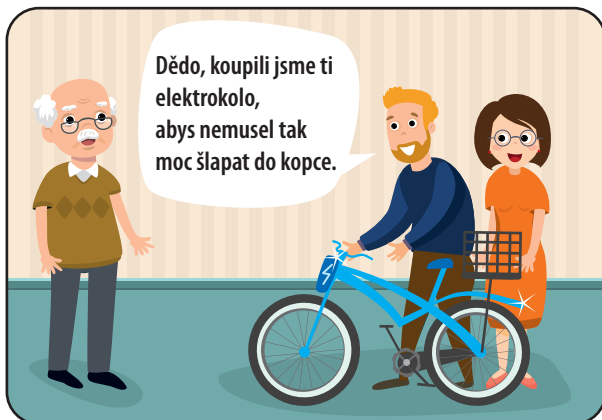


V obrázku najdi 15 hraček

Hračky, které máš hledat, jsou pod obrázkem. Některé ale mohou být částečně schovány za jinými předměty.

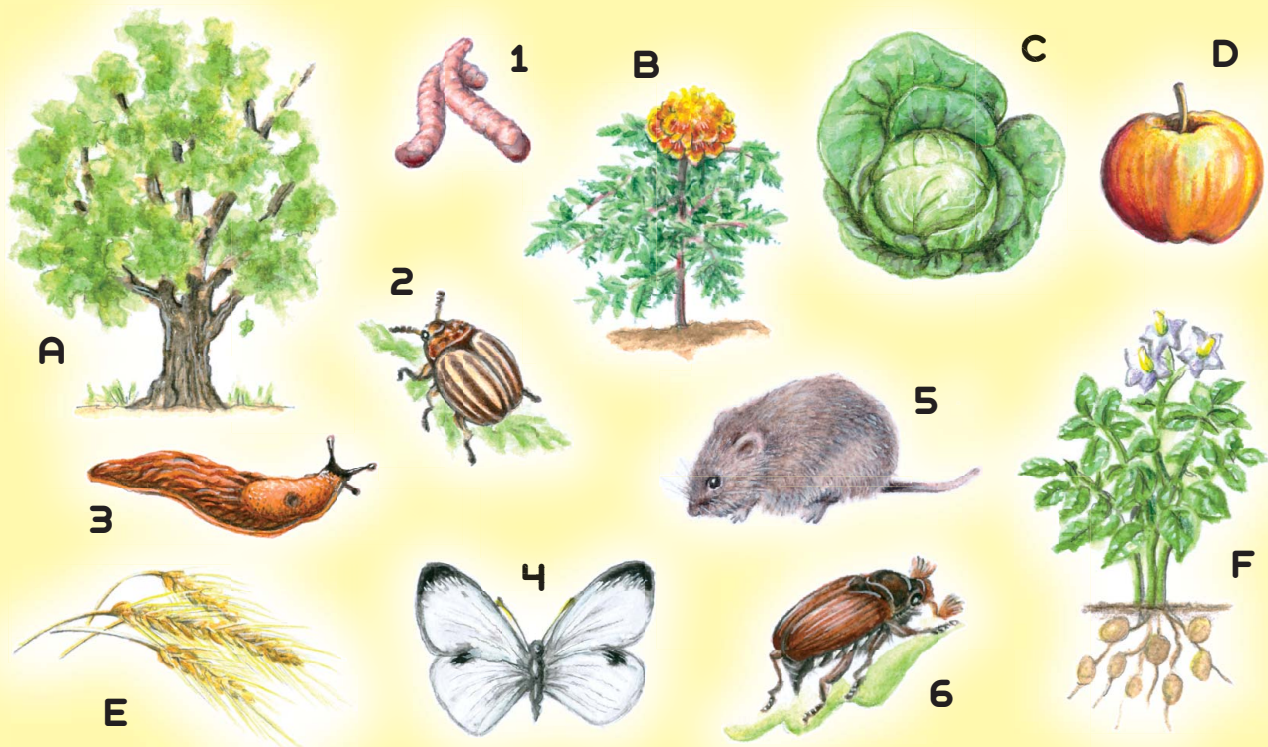


Dědečkovy narozeniny



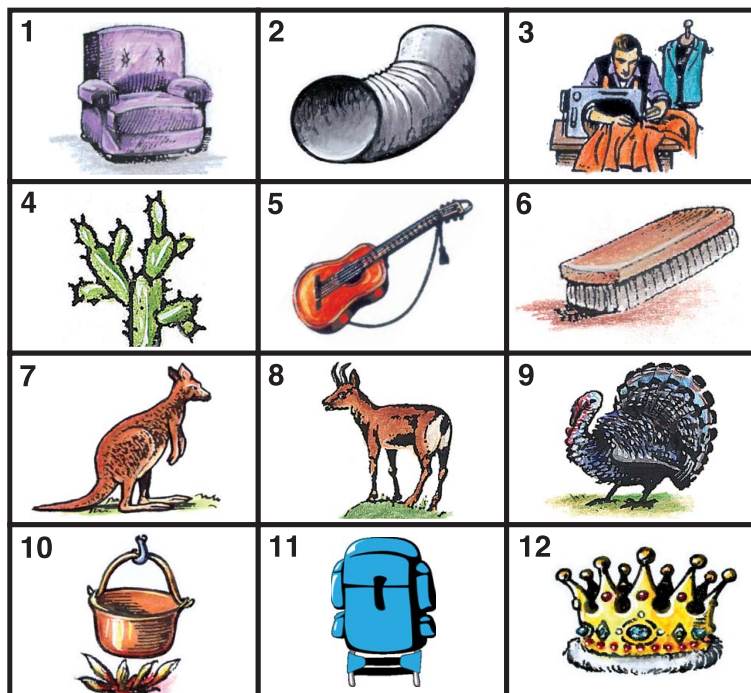
Plodiny a škůdci

Víš, který živočich škodí na kterých rostlinách?
Umiš škůdce i rostliny pojmenovat?



DOPLŇOVAČKA

Před 125 lety zkonstruoval František Křižík hybridní pohon, který pohá-
něl spalovací motor i stejnosměrný ... (viz tajenku) o výkonu 3,6 kW.



1	K				
2	K				
3	K				
4	K				
5	K				
6	K				
7	K				
8	K				
9	K				
10	K				
11	K				
12	K				

ČTYŘSMĚRKA

Začátek tajenky tvoří nevyškrtaná písmena čtená po řádkách, její konec písmena, která je do obrazce nutno doplnit. V tajence je název míst, kde elektromobily získávají energii.

Y	N	I	D	O	H	A	R	A	K	E	T	A	
D	Á	O	K	P	A	R	U	K	A	B	L	V	
A	M	L	A	P	R	A	H	A	R	F	A	T	
K	O	Č	K	A	M	T	U	K	A	N	M	O	
Ž	Ř	Í	T	A	O	Y	A	B	V	L	A	K	
Ě	N	S	U	K	N	K	F	U	A	J	A	B	
B	Í	E	S	V	I	P	A	R	N	Í	K	U	
O	K	K	E	O	K	A	R	T	Á	Č	S	L	
L	V	E									N	A	K
O	T	R	I	K	O	D	Ž	B	Á	N	M	C	
K	Í	A	B	A	Ž	A	N	T	Á	B	A	K	

Sečti tečky na beruškách

1 + 1 = 2

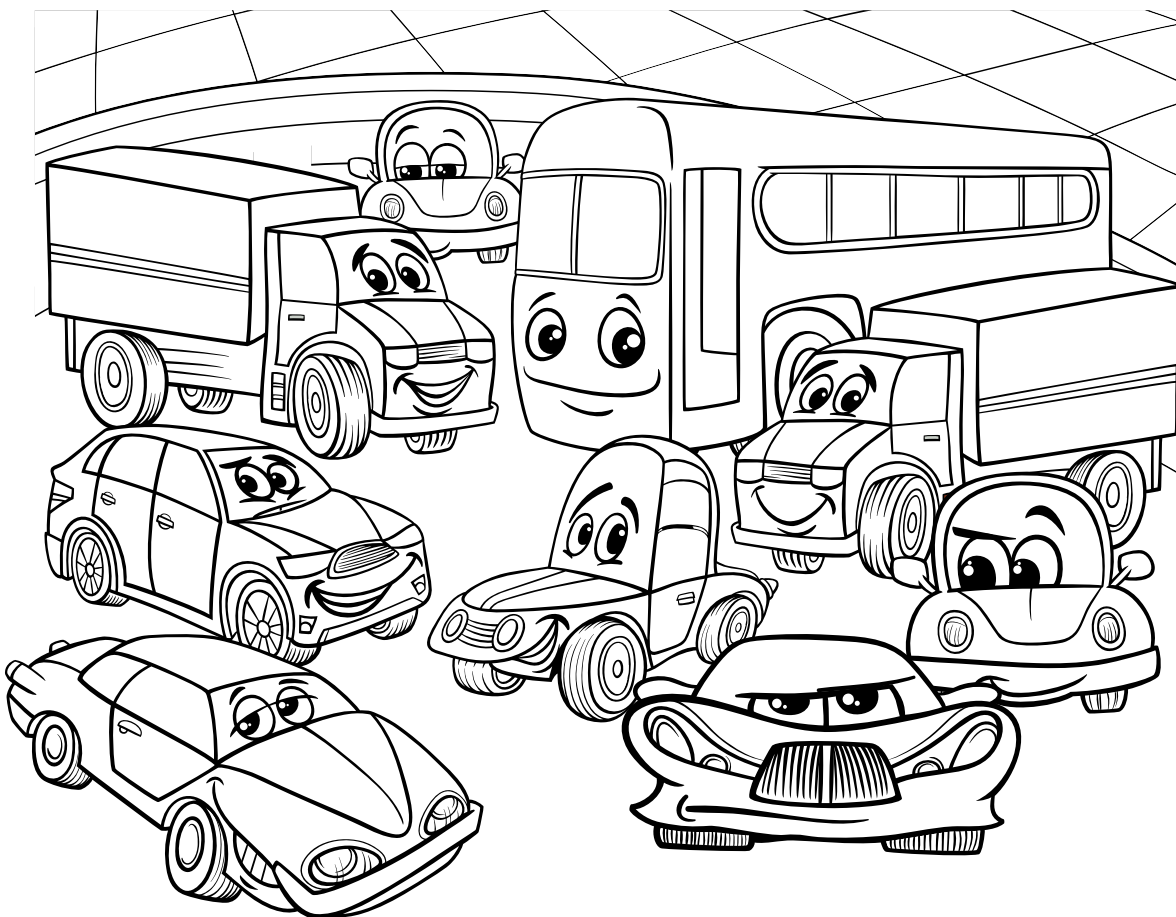
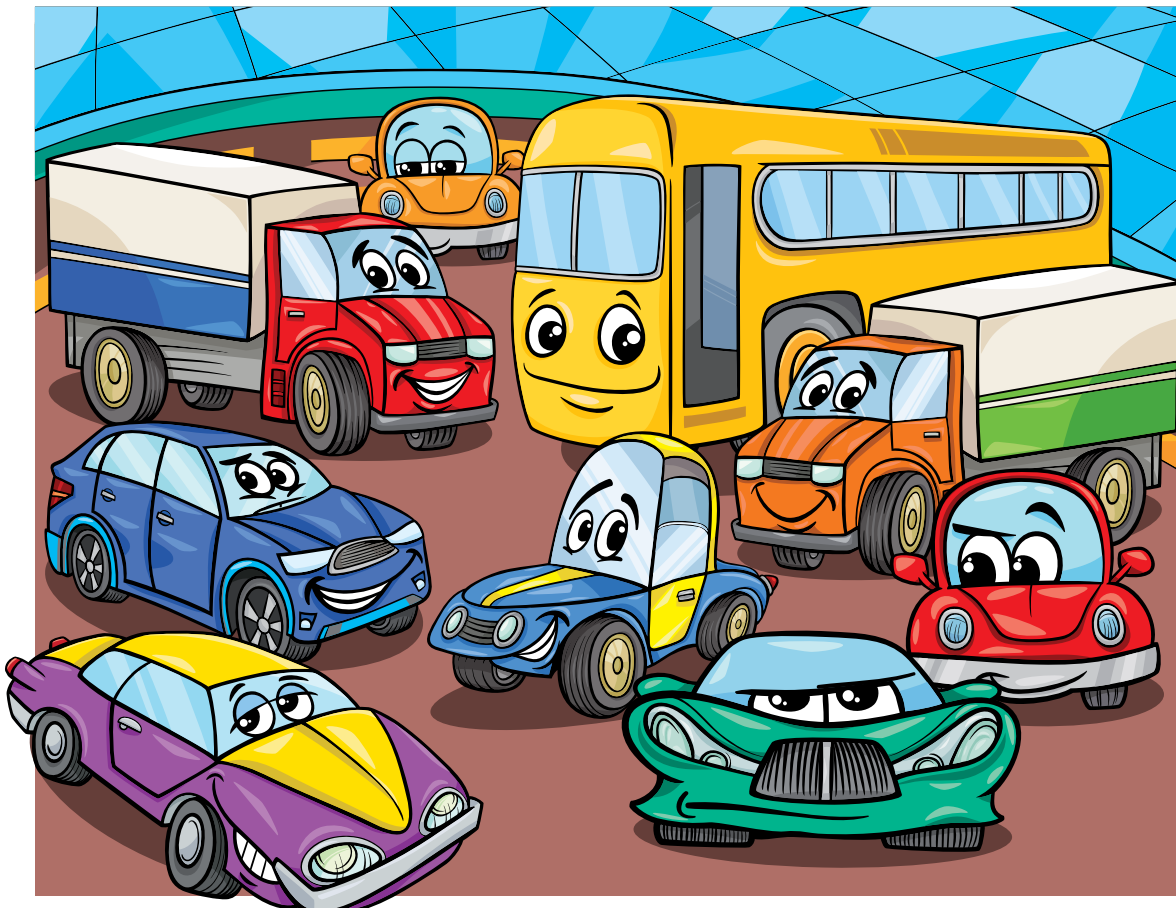
2 + 1 = 3

3 + 1 = 4

4 + 1 = 5

5 + 1 = 6

Najdi druhou polovinu skořápky



ŘEŠENÍ ÚLOH

Strana 2

Kam patří:

1J, 2H, 3F, 4D, 5G, 6I, 7E, 8C, 9A, 10B

Kris-kros:

Tlačítko SOS

Strana 3

Křížovka:

Tři tisíce

Kterou cestou:

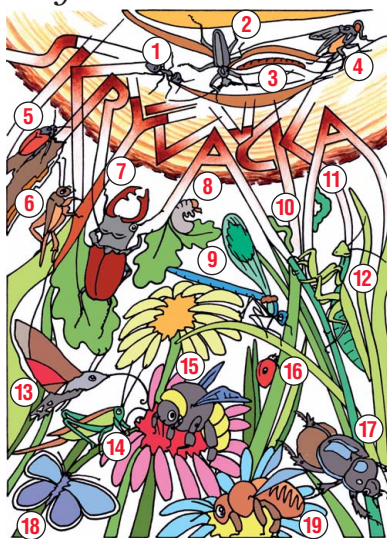
Cesta č. 4

Najdi dva stejné ptáčky:

Ptáčci č. 3 a 18

Strana 4

Skrývačka:



- 1: mravenec černolesklý
- 2: tesařík obrovský
- 3: larva kovaříka
- 4: moucha domácí
- 5: kovařík nachový
- 6: cvrček domácí
- 7: roháč obecný
- 8: larva chrousta
- 9: motýlice lesklá
- 10: píďalka
- 11: housenka
- 12: kudlanka nábožná
- 13: dlouhohobka svízelová
- 14: kobylka luční
- 15: čmelák zemní
- 16: slunéčko dvojtečné
- 17: chrobák hladký
- 18: modrásek obecný
- 19: včela medonosná

Strana 5

Komu patří která pokrývka hlavy?:

A2, B6, C4, D1, E7, F5, G8, H3

Osmisměrkové obrázkové bludiště:

Nizozemsko

Strana 8

Skrývačky:

svetr (L): ... pes ve trávě...

kalhoty (F): ... polekal ho tygr.

triko (G): ... svetr i košili.

vesta (C): ... rve s taťínkem.

župan (J): ... neumažu pantofle.

plášť (E): ... teplá šťáva...

oblek (A): ... skibob lekár...

frak (B): ... kufr a kabelku.

košile (I): ... sako šil elegantní...

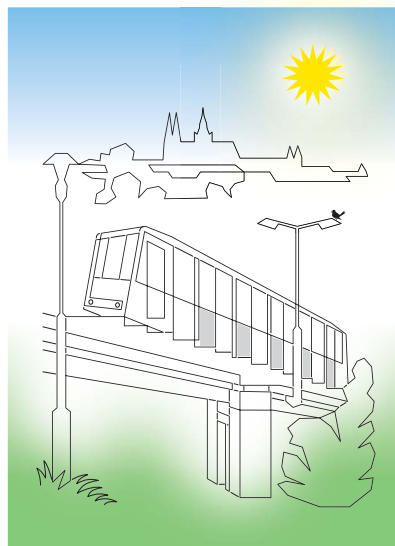
sukně (D): ... odnesu k některé...

sako (H): ... z lesa košík...

plavky (K): ... tepla v kyblíku...

Strana 10

Spojovačka:



Strana 11

Co jí které zvíře?:

1D, 2F, 3I, 4G, 5E, 6B, 7A, 8H, 9C

Ornamentovka:

Notebook

Strana 12

Stíny:

Stín č. 5

V obrázku najdi 15 hraček:



Strana 14

Plodiny a škůdci:

A6 (dub/chroust),

B3 (afrikán/slimák),

C4 (zelí/bělásek zelný),

D1 (jablko/červi),

E5 (obilí/hraboš),

F2 (brambory/mandelinka
bramborová)

Doplňovačka:

Elektromotor

Strana 15

Čtyřsměrka:

Dobíjecí stanice

Sečti tečky na beruškách:

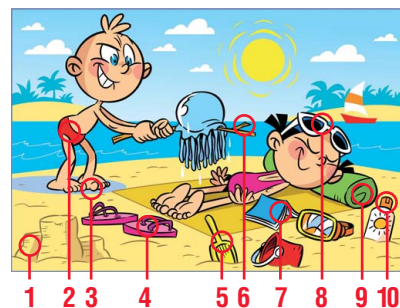
(8), 5, 7, 5, 9

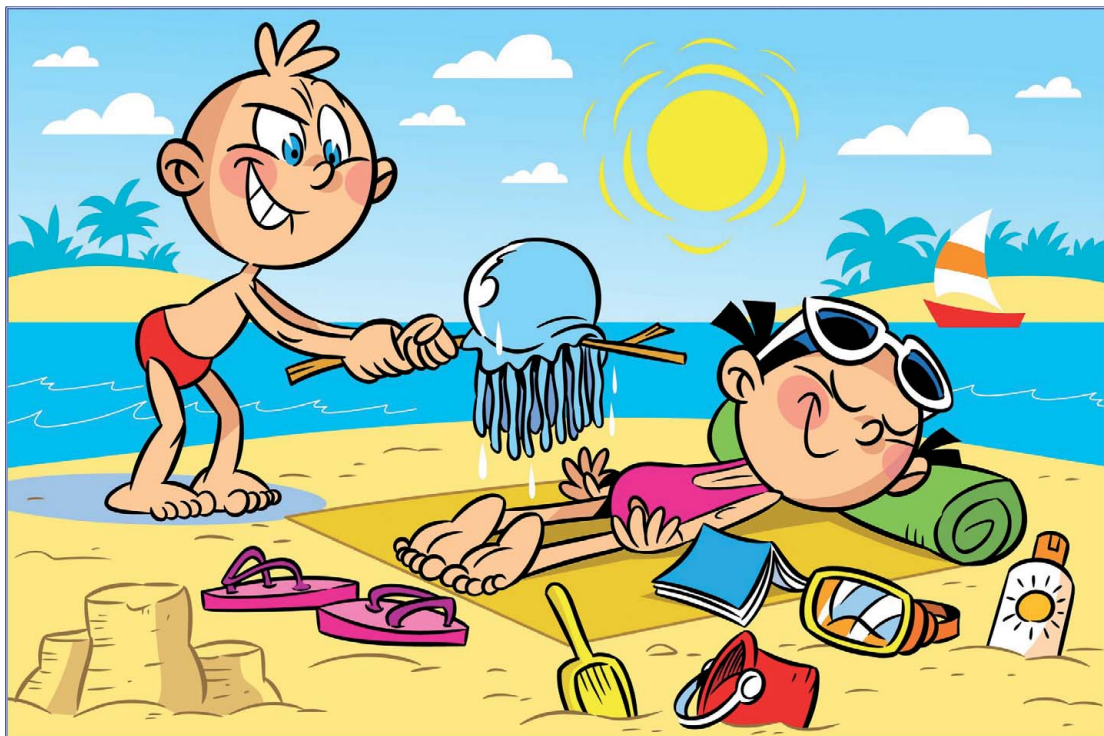
Najdi druhou polovinu skořápky:

Skořápka č. 4

Poslední str. obálky

Najdi deset rozdílů:





NAJDI DESET ROZDÍLŮ

