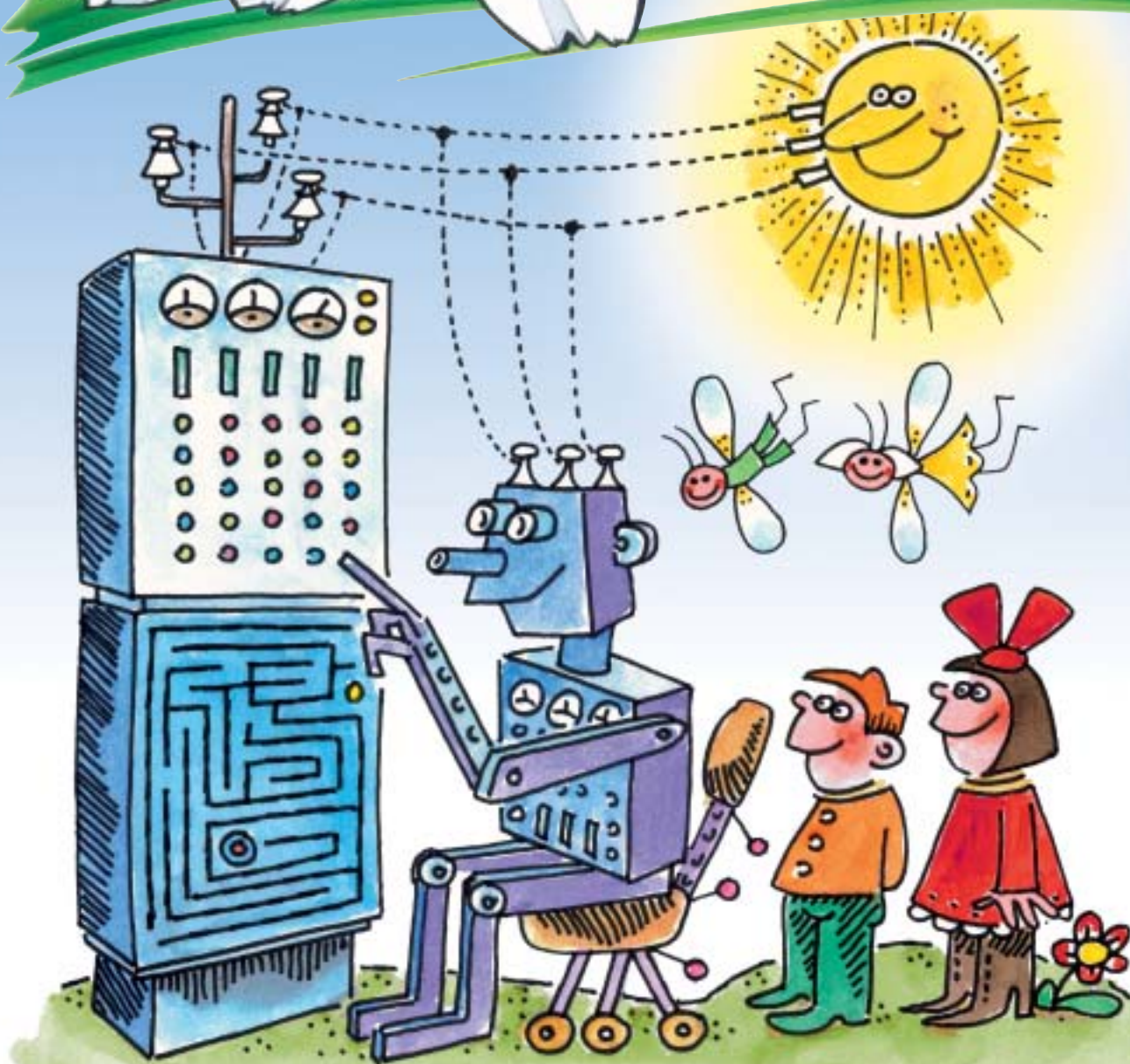


KO P R E T I N A



zdarma

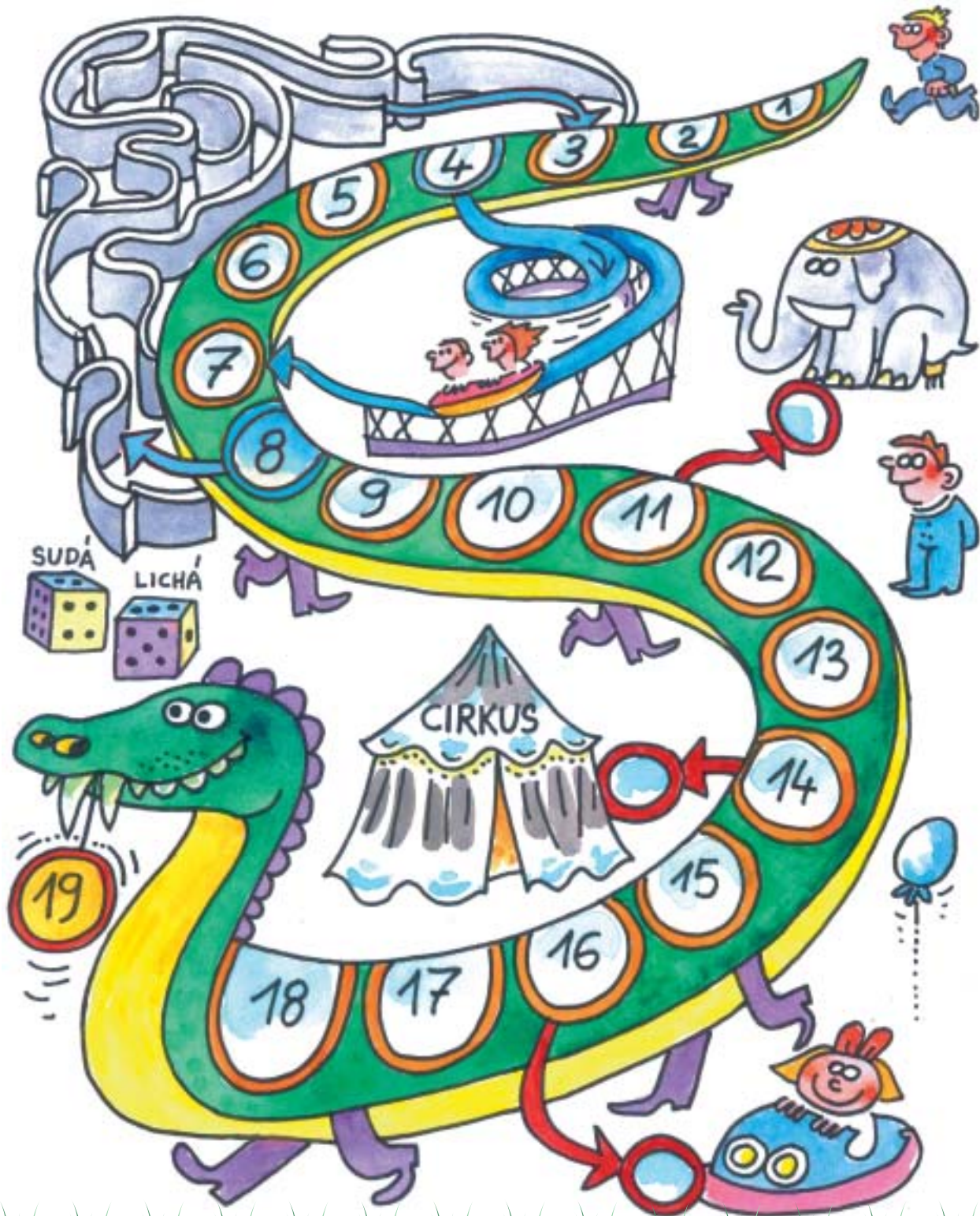
P R E

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

číslo **3**

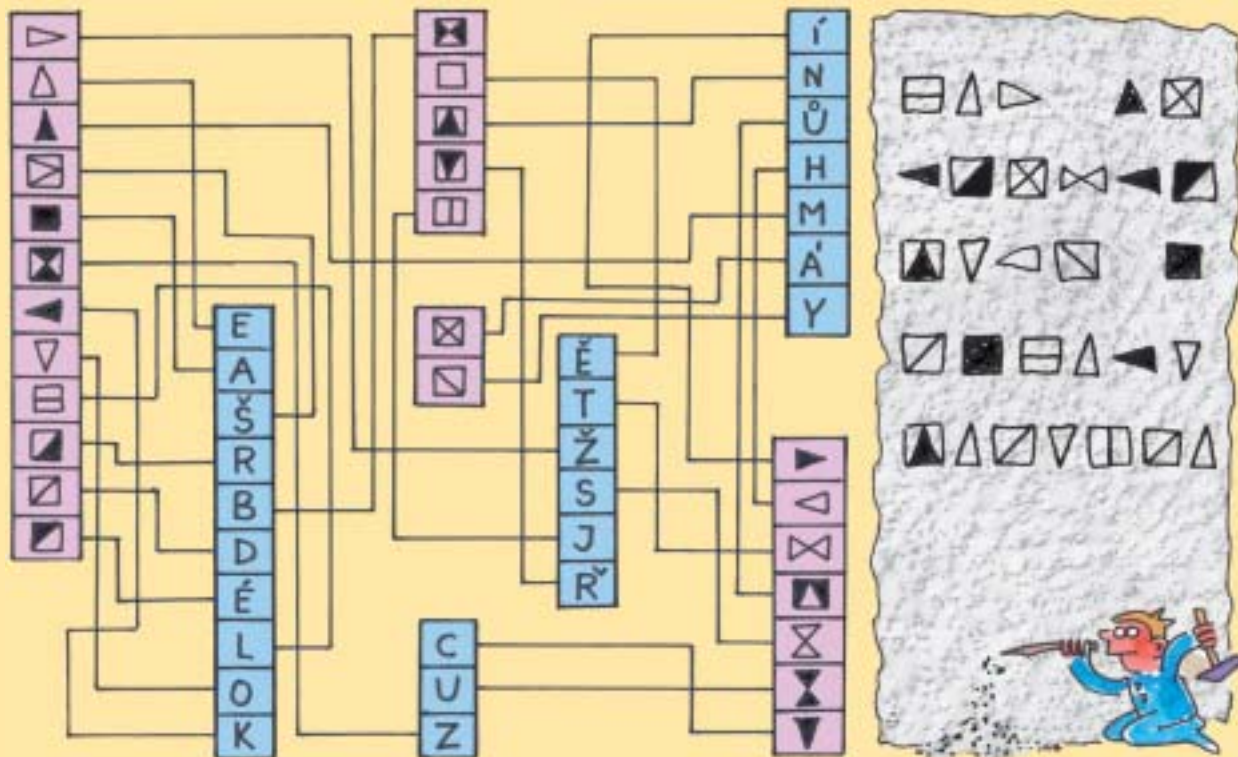
JÍZDA NA DRAKOVÍ

Každý hráč má jednu figurku, kterou postupuje od ocasu draka (č. 1) až k balónku (č. 19). Hází se kostkou. Když padne lichá, postoupí hráč o jedno políčko, při sudé postupuje o dvě. Pokud má figurka jednoho hráče postoupit na políčko obsazené jinou figurkou, vyhodí ji a vyhozená figurka se postaví na nejbližší volné políčko směrem dozadu k ocasu. Když se figurka zastaví na políčku, u kterého začíná červená šipka, přejde na pouťovou atrakci a zdrží se tam tak dlouho, dokud mu nepadne sudá. Na modré šipce projde bludištěm zpět nebo se svezde tobogánem o hezký kus dopředu. **Račte nastoupit!**



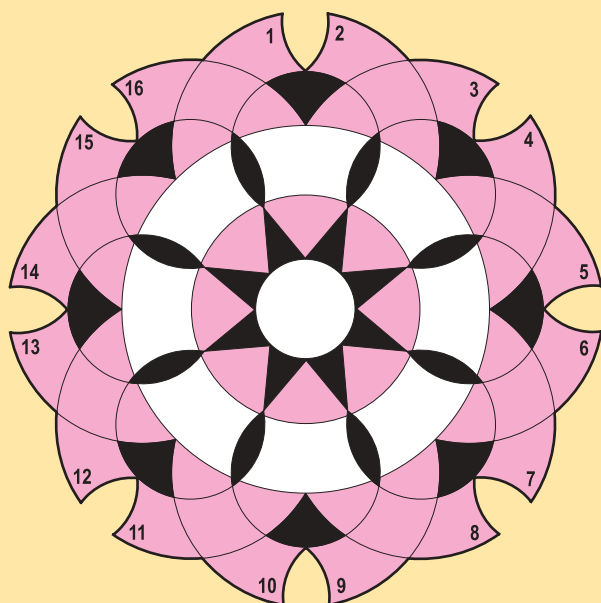
TAJEMNÝ NÁPIS

Tajemný nápis vytesaný do kamene přináší jednu starou moudrost.



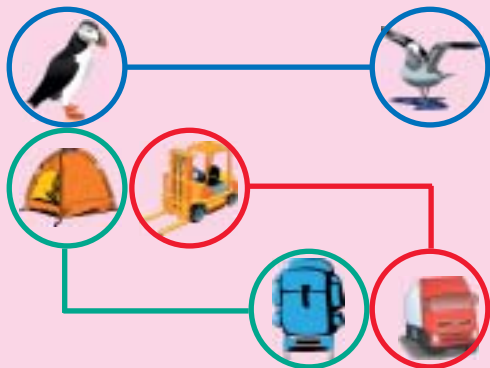
ORNAMENTOVKA

V tajence z předposledních písmen slov je obsažen název nejtěžšího hada na světě. Žije v Jižní Americe v pralesích řeky Amazonky a může vážit až dvě stě kilogramů.



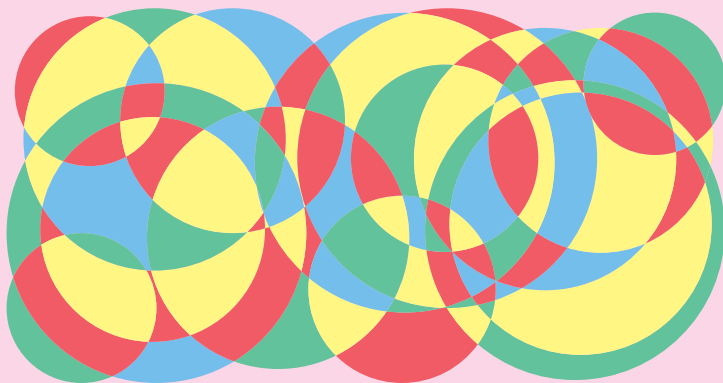
Spojování dvojic

Tvým úkolem je spojit dvojice předmětů nebo zvířat, která k sobě logicky patří, a to podle následujících pravidel. Spojovací linie musejí vést středy volných čtverečků pouze vodorovně nebo svisle (ne šikmo). Linie se nesmějí křížit ani dotýkat.



Kolik je kruhů?

Na obrázku vpravo jsou přes sebe náhodně umístěny barevné kruhy. Každé protnutí mění barvu jednotlivých částí. Dokážeš zjistit pouhým pohledem, kolik je těchto kruhů? Úkol není příliš jednoduchý, takže pokud se ti to nepodaří odhadnout pouhým zrakem, obtáhni si jednotlivé kruhy tužkou.



skřmzmaizO Osmisměrka

F	B	A	A	S	O	A	D	O	K	Š
A	E	T	G	U	A	U	D	I	D	R
R	N	D	L	Z	E	S	C	O	R	T
A	Z	A	O	U	M	T	I	A	A	O
M	D	T	V	K	A	I	O	M	K	B
A	U	S	K	I	Z	N	R	U	C	L
S	N	U	F	I	D	D	E	P	A	A
H	O	N	D	A	A	G	A	R	P	T

Třebaže auta většinou pohánějí benzínové a naftové motory, stále více se začíná prosazovat i elektromobily. Vyškrtáš-li z obrazce uvedené názvy značek a typů aut, přečteš ze zbylých písmen tajenku, v níž se skrývá další známá značka.

AERO	KIA	SAMARA
AUDI	LADA	SIMCA
AUSTIN	MAZDA	SUZUKI
BENZ	PACKARD	ŠKODA
DATSUN	PRAGA	TALBOT
ESCORT	PUMA	UNO
FIAT	RENAULT	VOLGA
HONDA	SAAB	

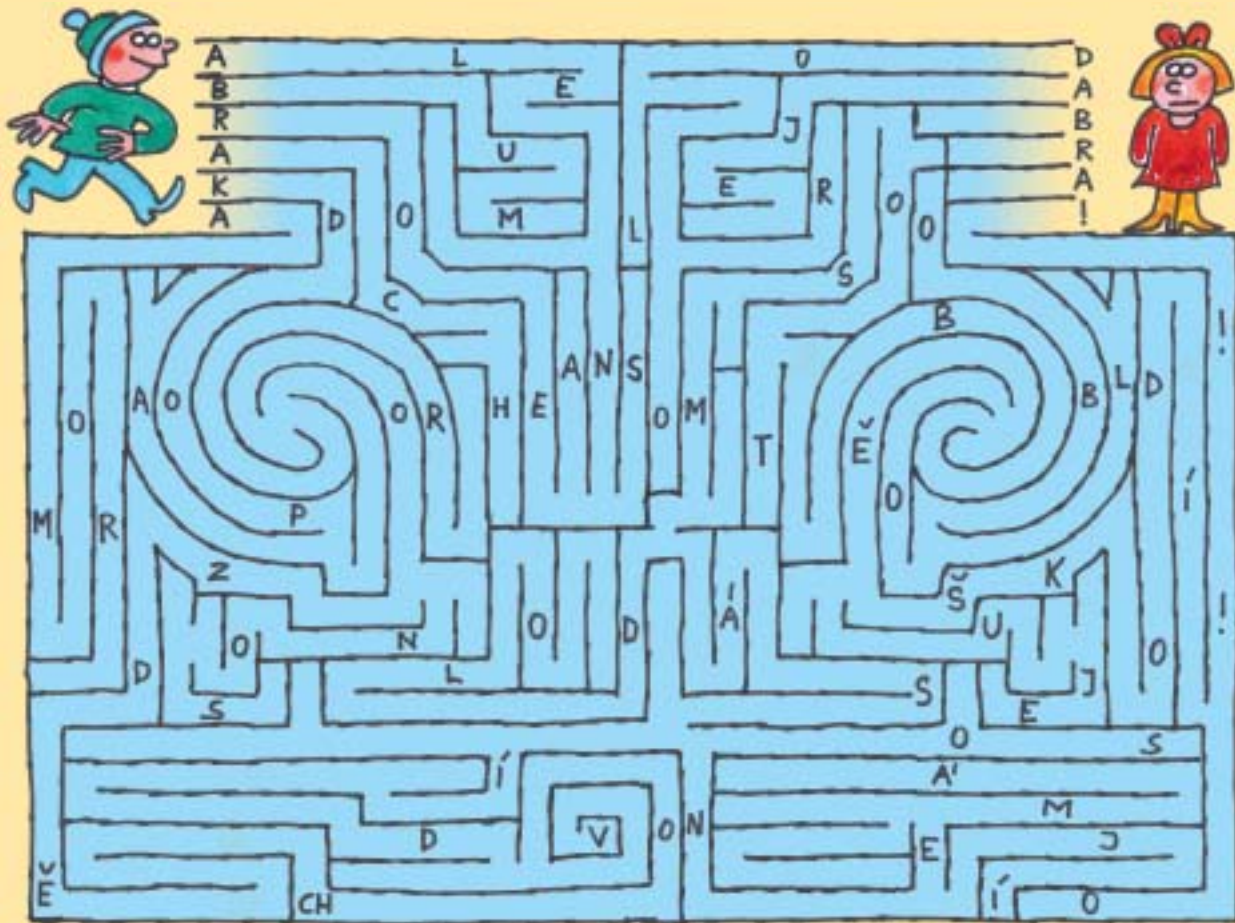
SPOJOVAČKA

Postupně spoj všechny body označené čísly od 1 do 240. Některými body se prochází vícekrát, takže jsou označeny více čísly.



BLUDIŠTĚ S TAJENKOU

Rychle proběhni bludiště zleva doprava a nezapomeň si cestou přečíst důležitou zprávu, složenou z písmen, která budeš míjet. Postupovat pomalu je snadné, ale zkus běžet bludištěm co nejrychleji.

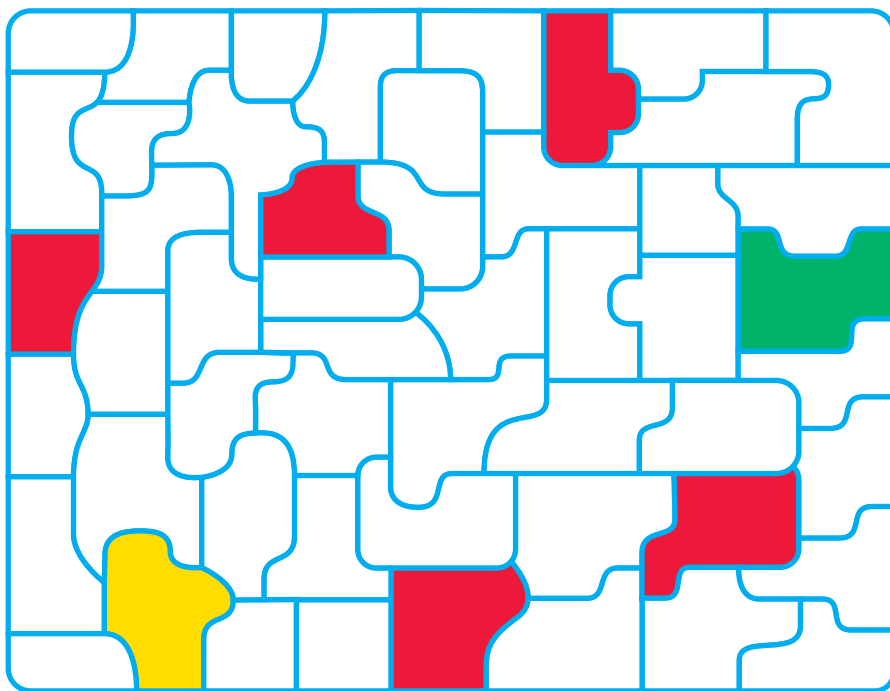


SKRÝVAČKY

V následujících větách se skrývají názvy dvanácti dopravních prostředků – v každé větě jeden. Až je všechny odhalíš, určitě pro tebe nebude problém přiřadit k nim správně obrázky.



Dívka jako rak zrudla a utekla.
Máma dala estragon do lahvičky.
Kluk oloupal rychle pomeranč.
Pelikán o expedici biologů nevěděl.
Tráva rostla u topolu pomalu.
Pavla koupila sestře zmrzlinu.
Záhumenek orá bratrovi soused.
Sestra k toreadorovi šla pomalu.
V kamnech palivo rychle shořelo.
Chystala se sestra k etapě závodu.
Na zkažený výtisk útrpně hledím.
Ve vodě se tableta dlouho rozpouští.



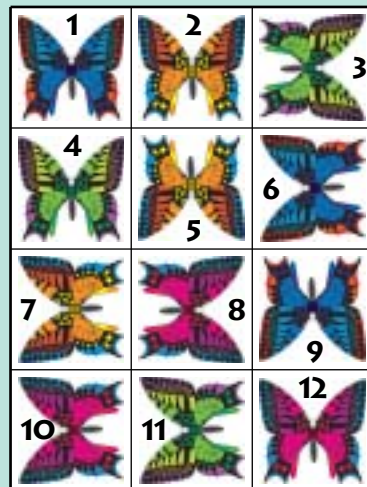
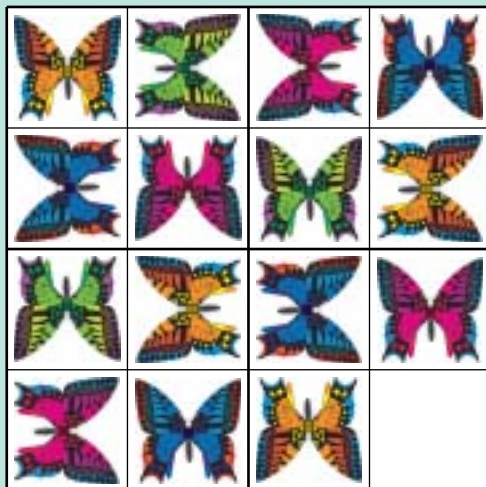
BARVOLAM

Obdélník je rozdělen na 52 dílků různého tvaru. K dispozici máš tři barevné pastelky – žlutou, červenou a zelenou. Úkolem je vybarvit všechny dílky tak, aby se navzájem nedotýkaly žádné dvě plošky stejné barvy. Každou barvou vyplň patnáct dílků kromě těch, které už vyplněny jsou.



KTERÝ MOTÝL PATŘÍ DO PRÁZDNÉHO ČTVERČKU?

Nejdříve si podrobně prohlédni levý obrázek. Je v něm zachován určitý způsob uspořádání, důležitá je barva i natočení. Když zjistíš, proč jsou motýli rozmístěni právě takto, bude pro tebe snadné rozhodnout, který z dvanácti motýlů z pravého obrázku patří do volného čtverečku v levé části.

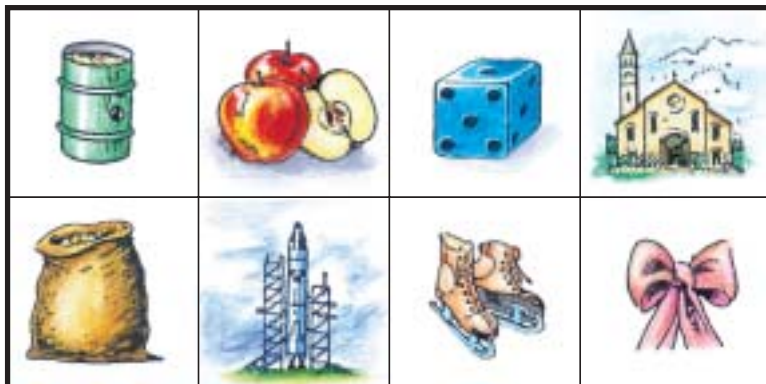


Osm přesmyček

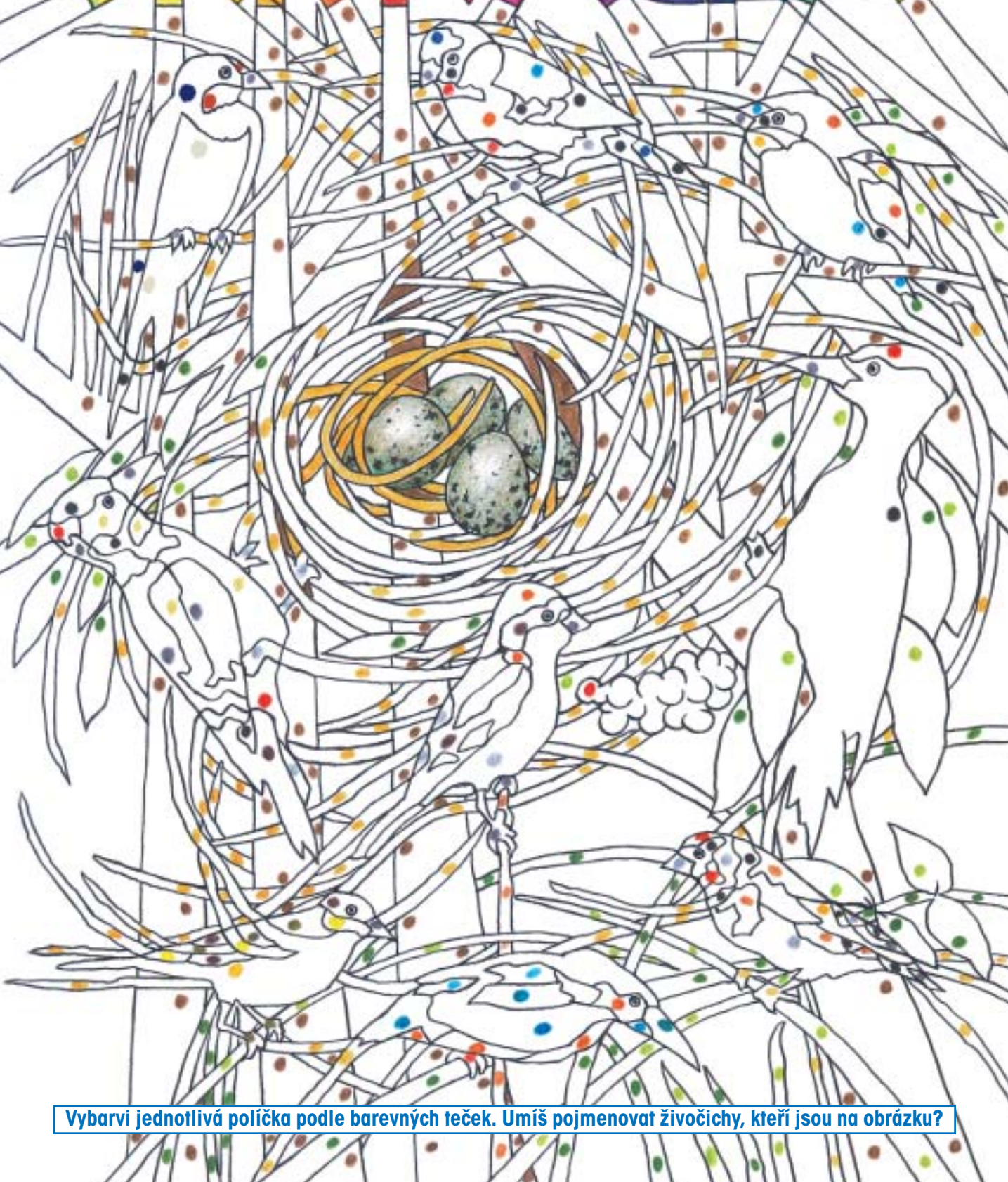
Přesmyknutím písmen každého uvedeného slova vznikne vždy úplně jiné slovo (příklad: PALMA - LAMPA). Určitě ti při luštění pomohou obrázky, i když jsou umístěny v jiném pořadí než řešení jednotlivých přesmyček.

ŠELMA
LEPTY
BERLA
BAJKAL

ELBRUS
KAKOST
KARATE
STOLEK



SKRYVÁČKA



Vybarvi jednotlivá políčka podle barevných teček. Umíš pojmenovat živočichy, kteří jsou na obrázku?

MAŠKARNÍ PLES

Heleďme se, koukejme se, jak se všichni baví na maškarním plesu!
Poznáš, kdo se schoval pod kterou masku?



DOPLŇOVAČKA

V tajence v prostředním sloupci se skrývá pojmenování jednoho z nejoblíbenějších domácích elektrických spotřebičů.

1 	2 	3 
4 	5 	6 
7 	8 	9 

1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				

NAROZENINOVÁ



Budeš oslavovat svátek nebo narozeniny? To je **Burčitě příležitost pozvat všechny kamarádky a kamarády, na kterých ti opravdu záleží. Dort má ale na své oslavě každý, chtělo by to nějaký nápad, jak ji udělat opravdu zajímavou. Vezmi si tužku a papír, zapoj fantazii a připrav kamarádům pár překvapení.**

Budeš potřebovat tužší barevné papíry, krepový papír, pastelky, nůžky, lepidlo, sešivačku, papírové talíře a kloboukové gumičky.

MASKY

Každému ze svých kamarádů můžeš udělat masku. Jako podklad použij papírový talíř. Na něj si nejdříve vyznač oči tak, aby jimi bylo vidět, a vystříhni je. Pak si předkresli zbytek obličeje. Postupně nalepuj po vrstvách kousky barevného krepového papíru, zbytek obličeje domaluj. Na vousy můžeš použít suchou trávu. Nakonec udělej po stranách dírký a provleč jimi gumičku, která bude držet masku na hlavě.

KYTIČKY POD BONBONY

Na tužší barevné papíry si nakresli různé tvary květů. Jednotlivé vrstvy se postupně zmenšují. Pod květ můžeš přidat i zelené lístky. Rozměr nejmenší části způsob velikosti bonbonu. Potom tvary vystříhni a okvětní lístky mírně ohni směrem dovnitř. Jednotlivé vrstvy uprostřed slep.



PARTY

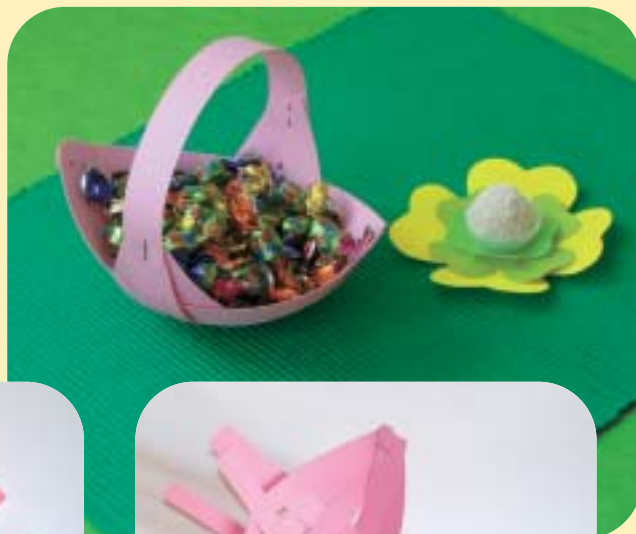


KELÍMEK

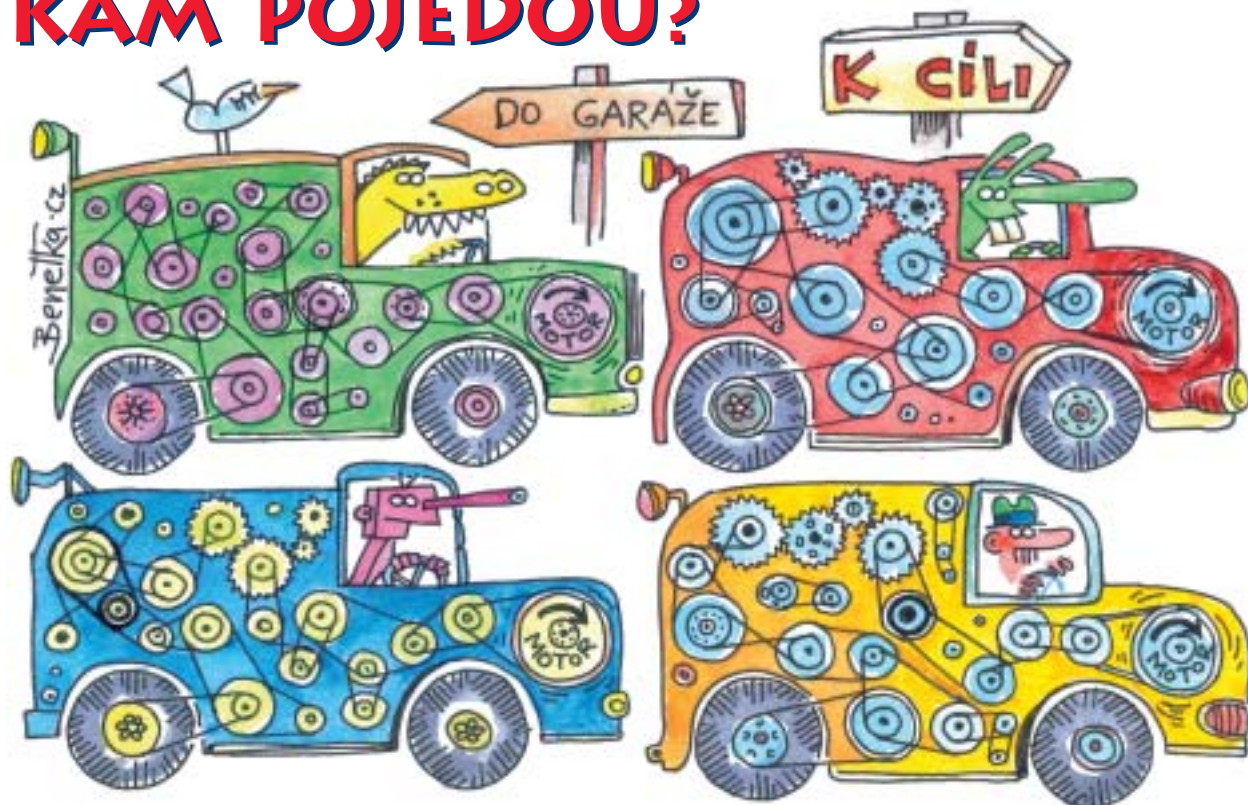
Z tužšího papíru nastříhej čtyři proužky asi 2 cm široké a 30 cm dlouhé. Slep z nich hvězdu, která bude tvořit dno. Na střed hvězdy postav skleničku a ohni podle ní proužky směrem nahoru. Dále si nastříhej asi devět proužků 1 cm širokých a přibližně 25 cm dlouhých. Ty postupně proplétej svislými pruhy. Začátek a konec vodorovného proužku slep a přečnávající část odstříhni. Proužky proplétej střídavě, jako se dělá košík. Svislé pruhy by měly nahoře asi o 2 cm přečnávat – vnější pruhy na konci ohni dovnitř a přilep, vnitřní zastříhni zároveň s posledním vodorovným proužkem. Můžeš kombinovat různé barvy papírů.

KOŠÍČEK NA BONBONY

K vytvoření košíčku potřebuješ devět proužků širokých asi 2 cm a dlouhých 21 cm. Z osmi proužků upleteš košíček, z devátého bude ouško. Pět proužků slož do vějíře podle obrázku (všimni si, že prostřední proužek je navrchu) a sešij je sešíváčkou. Další tři proužky střídavě propleť, prostřední proužek by měl končit jako vrchní (levý dolní obrázek). Konce pěti proužků spoj tak, aby prostřední z nich byl na vnějšku košíčku, a sešij je obdobně jako na protilehlé straně (obrázek vpravo dole). Tři zbývající proužky sešij podobně, nezapomeň k nim zároveň přišít ouško z devátého proužku.



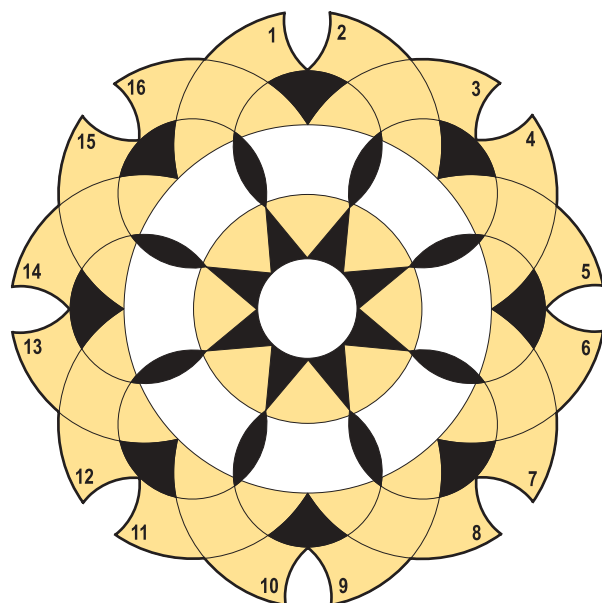
KAM POJEDOU?



Které z aut dojede do cíle? Červené, zelené, modré nebo žluté? Kdo zacouvá do garáže? Kdo se vůbec nerozjede?

ORNAMENTOVKA

Některé ryby dokážou produkovat poměrně silné elektrické výboje. Ta, jejíž jméno se skrývá v tajence, žije v Karibském moři a její výboje dosahují napětí až 200 voltů.



EKOLOGICKÁ ELEKTRĚNA – První moderní elektrárna na světě, která využívá ... (viz tajenku), byla postavena v ústí francouzské řeky Rance v Bretagni roku 1966.

	START LETADLA	2. DÍL TAJENKY	TENHLE	ŘÍMSKÝMI ČÍSLOCEMI 4	BICYKL	POMŮCKA IV, OK	PROUD	OZNAČENÍ NAŠICH LETADEL	1. DÍL TAJENKY	
PRODAVAČ BRÝLÍ						DOMÁCKY TOMÁŠ				ODVETY
MATERIÁL Z KMENŮ STROMŮ						OTÁZKA 6. PÁDU				
						POZDRAV				
KAPROVITÁ RYBA				NÁTĚROVÁ HMOTA				ZKRATKA ŘIDÍČHO STŘEDISKA		
				KOČKOVITÁ ŠELMA				POTOM		
NÁZEV PÍSMENE L			ZBRAŇ BÝKA				VÝZVA K TICHU			
			PŘEDLOŽKA				DĚTSKÝ POZDRAV			
JEHLIČNA- TÉ STROMY					PROTI- KLADY					
	VESNICE				KTERÝ					

OSMISMĚRKA

Vyškrtaš-li z osmisměrky pojmenování nakreslených osob, zvířat a věcí, přečteš tajenku po řádcích ze zbylých písmen.

K	L	O	K	A	N	K	I	O	S	K
A	T	K	H	Í	R	E	K	O	V	M
M	V	Y	N	Á	L	E	Z	C	E	T
E	A	T	V	Í	S	B	E	O	T	U
R	P	A	O	Á	Ž	L	O	S	R	O
A	A	R	Ň	K	Á	K	Y	H	K	H
M	L	A	A	V	R	T	A	L	L	O
A	M	A	L	A	O	K	T	S	O	K
N	A	V	V	H	V	A	O	E	B	D
Ž	R	A	L	O	K	L	B	L	O	K
I	T	A	K	B	Y	R	E	S	U	O
A	K	N	P	O	D	R	Á	Ž	K	A



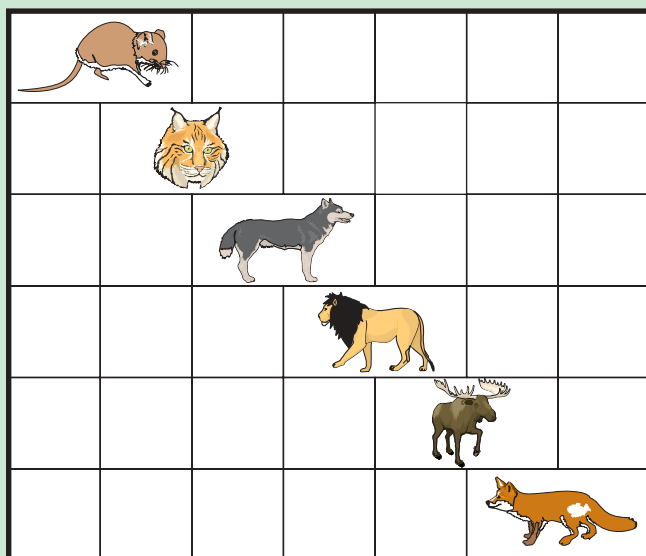
TO BYLA HOSTINA!

Ondra měl narozeniny a na oslavu pozval i Denisu. To byla hostina! Toho jídla! Jenže obrázky z oslavy se jim trochu pomíchaly. Poznáš, jak by měly jít správně za sebou?

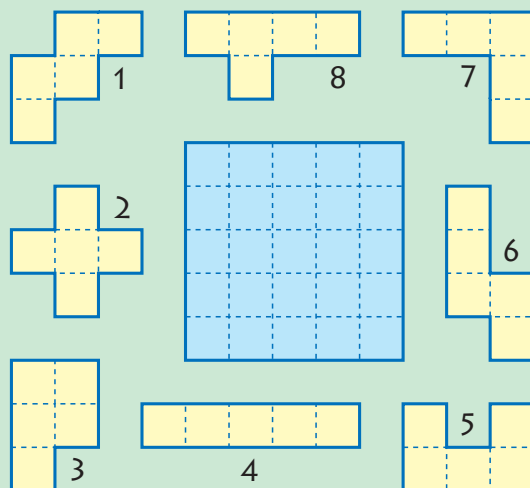


NAJDI SLOVA

Pokus se do každého řádku umístit nějaké slovo, v němž se na příslušném místě vyskytuje název nakresleného zvířete (např. ve slově OBLEVA se skrývá slovo LEV). Podaří-li se ti naplnit aspoň polovinu řádků, je to výborný výsledek! A pokud si nebudeš jist, jak se některé z uvedených zvířat nazývá, zeptej se třeba maminky.



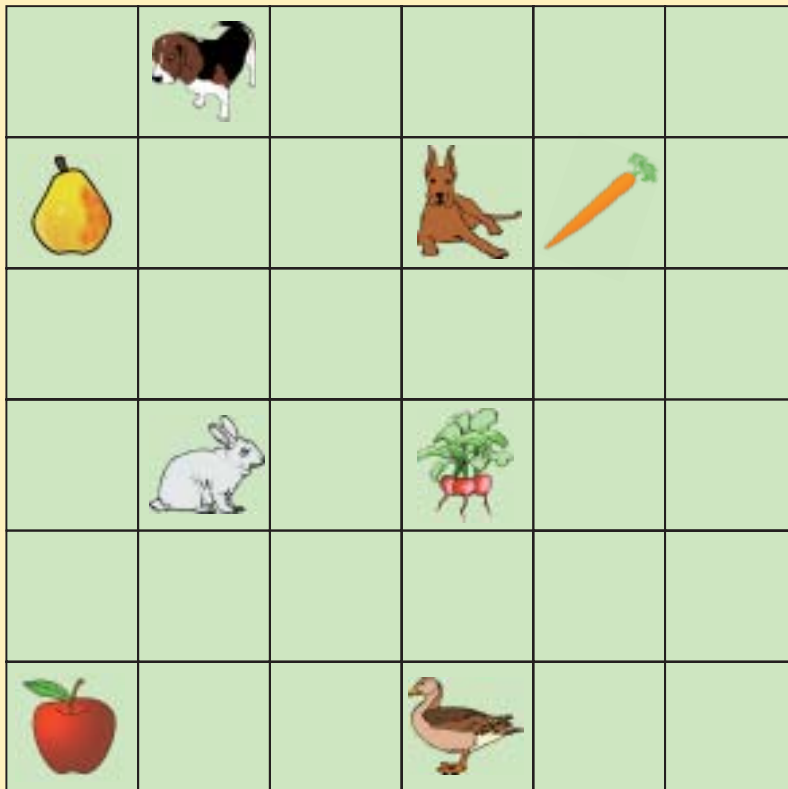
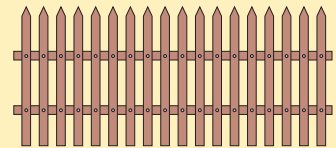
BLOKÁDA PŘÍSTAVU



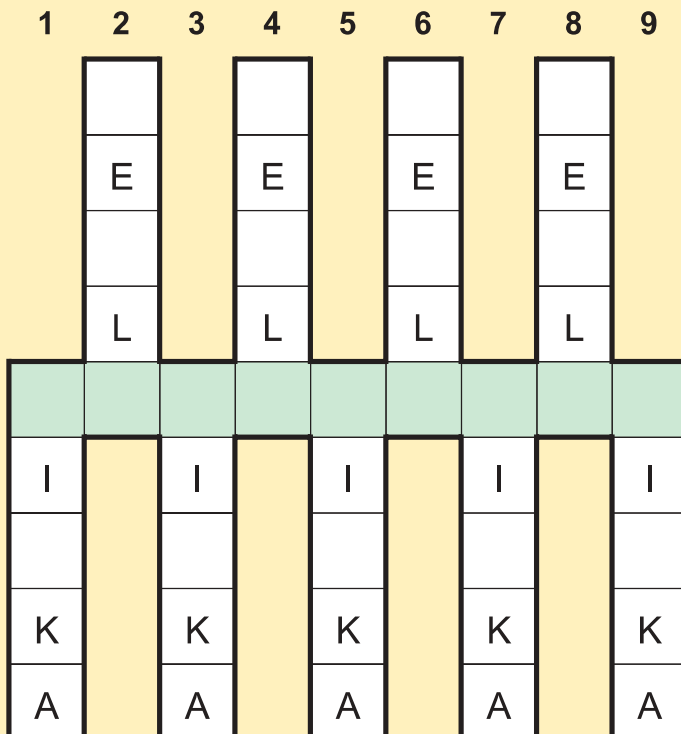
Určitě umíš hrát lodě. Tenhle úkol je ale trochu jiný. Modrá čtverečková plocha představuje přístav. Žluté obrazce jsou lodě. Mají stejnou velikost, ale různý tvar. Tvým úkolem je umístit **pouze dvě lodě** do přístavu tak, aby se do něj už žádná další ze zobrazených lodí nevešla. Lodě můžeš otáčet a mohou se vzájemně dotýkat.

Správné oplocení

Obrázek představuje zahradu. Máš ji rozdělit plotem na čtyři části stejného tvaru tak, aby v jedné části zůstala zelenina, ve druhé ovoce a v každé ze zbylých dvou částí vždy dvojice zvířat, která si navzájem neublíží. Plot smíš vést pouze po vyznačených linkách – rastru.



Hřebenovka



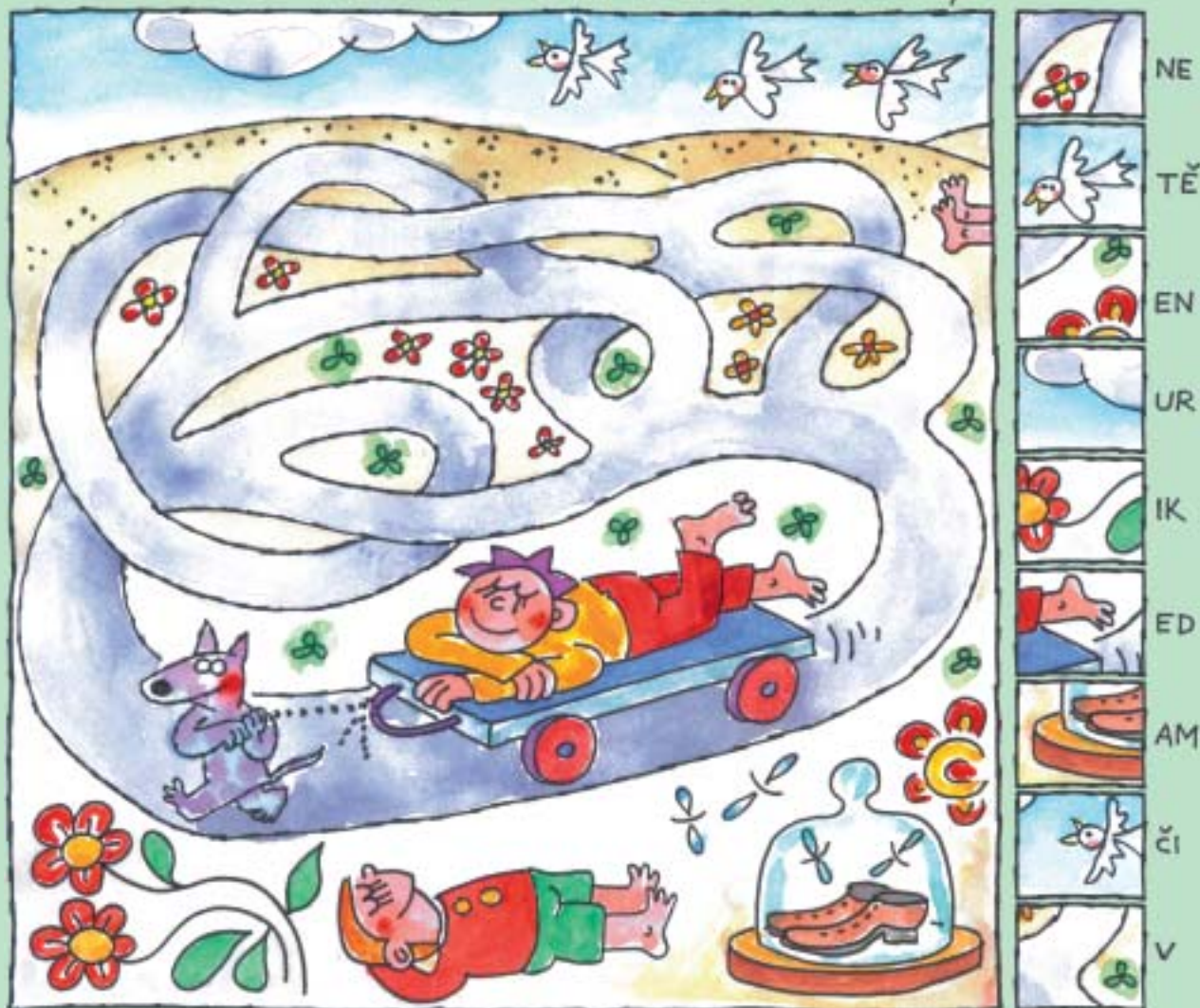
Elektřina je dobrým pomocníkem, ale je nutno se před ní také chránit. Důležitým zařízením každé stavby je bleskosvod, který vynalezli nezávisle na sobě tři vědci: Čech Prokop Diviš, Američan Benjamin Franklin a Rus Michail Vasiljevič ... (viz tajenku).



FRAGMENTY

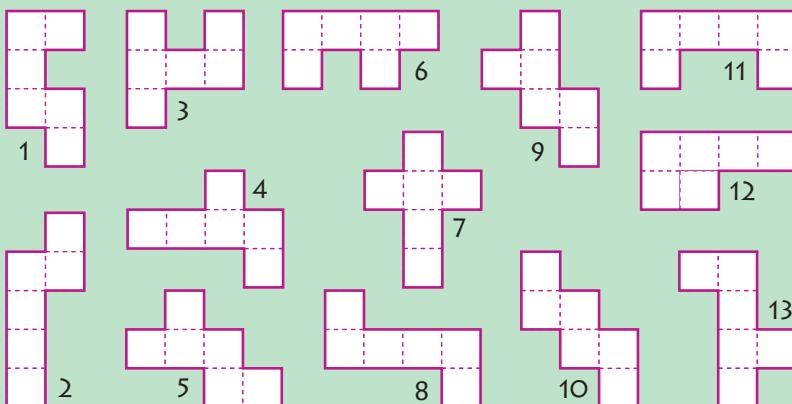
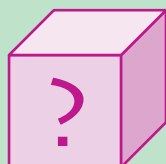
Kdybys položil obdélníčky na správná místa v obrázku, mohl bys po řádcích přečíst druhou polovinu moudrého citátu. Dokážeš to i bez vystřihování obdélníčků?

KDYŽ NAJDEŠ V ŽIVOTĚ CESTU BEZ PŘEKÁŽEK,



KRYCHLE?!

Ze kterých obrázců vpravo by bylo možno po vystřihnutí a přeložení podle dělicích čar složit krychli? Zkus to odhadnout jen pohledem, bez vystřihování.



CHOULOSTIVÁ RYBA

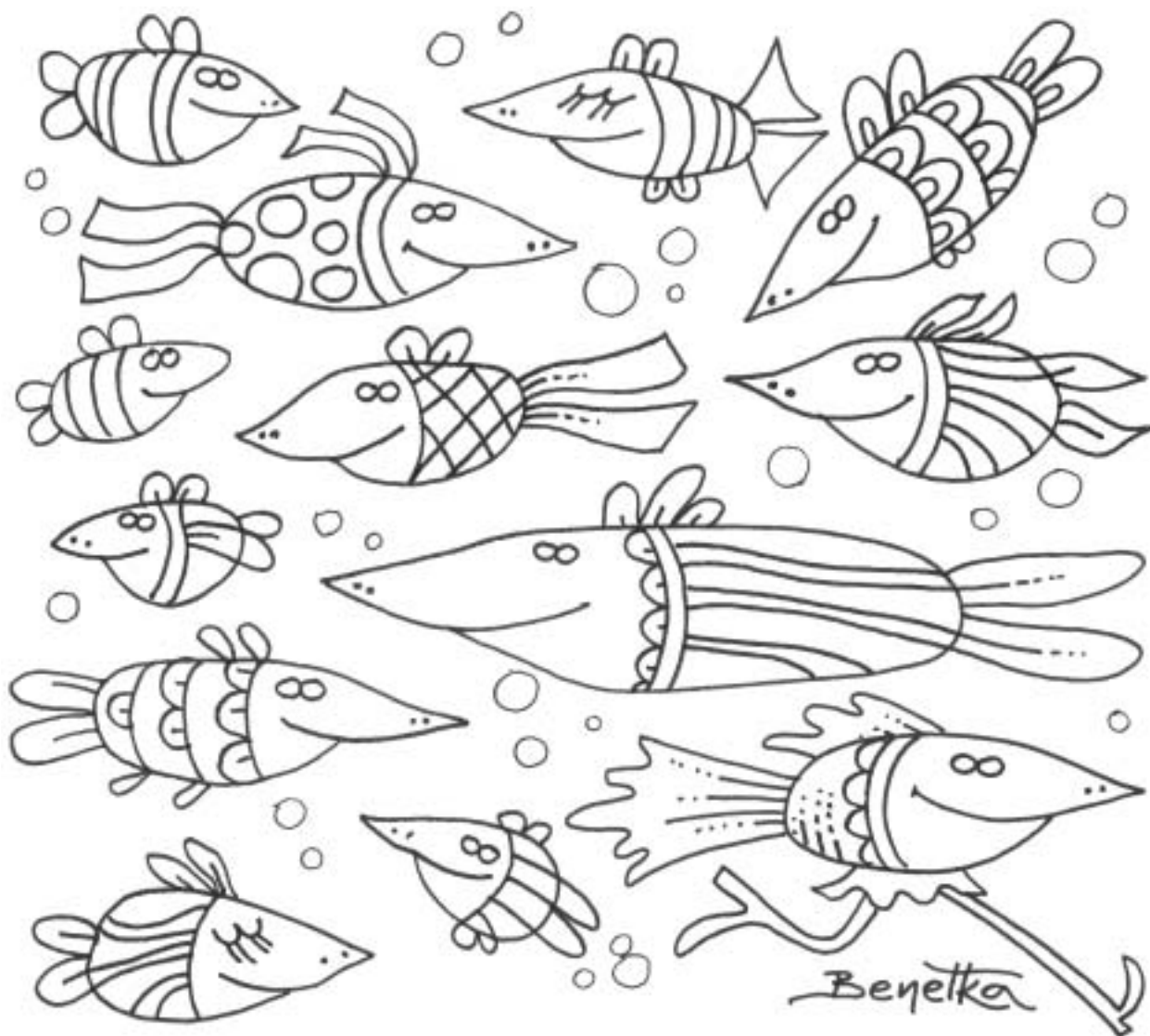
Když se ryba probudí,
hned ji voda zastudí.

Zastudí ji na čele,
ať nevstává z postele!

Zastudí ji do nohy,
ať neleze do vody!

Zastudí ji na břicho,
ať chodí spát v kožiše!

Nateče jí do ucha,
ať chodí spát do sucha!



VYBARVI VELKÝ OBRÁZEK STEJNÝMI BARVAMI, JAKÝMI JE VYBARVEN TEN MALÝ.

MAKOVICOVINY

Chceš si vyrobit prince s princeznou nebo vodníka a Haničku? Stačí, když zajdeš do papírnictví a koupíš barevné papíry. Z nich pak pomocí nůžek vytvoříš krajinu s rybníkem nebo i zámek.

Z modré vlnité lepenky vystříhni rybník a ze zeleného a bílého papíru lekníny. K výrobě květin na louce ti poslouží barevné papíry a kancelářská děrovačka. Budeš také potřebovat lepidlo k nalepení dveří a stromů na základní siluetu zámku.

Hlavičky postaviček vyrobíš z makovic – pusy nakreslí fixem a jako oči nalep korálky. Na **vlasy** můžeš použít vlnu nebo bavlnky (postupuj podle dolního obrázku). Polož přes tuhý papír kousek vlny a stejnou vlnou vše několikrát obtoč. Na krátkém kousku udělej smyčku a do ní vlož korunku makovice. Pak ji pevně uvaž na uzel a zbytek vlny odstříhni. Na dolním konci vlásyk rozstříhni.



Princi z Makovic uděláš tělo z roličky tvrdého papíru, krinolína **princezny z Kornoutova** je ze stejného papíru, ale ve tvaru kornoutu. Při zdobení šatů prince a princezny využij barevné papíry, stužky a svoji fantazii. Jako korunky můžeš použít rolničky nebo držátko na vánoční svíčku.

Vodník Zelinka a **Hanička Makovička** jsou jednodušší. **Postavičku** vyrobíš ze dvou makovic. Stonek jedné seřízneš do špičky a zasuneš do stonku druhé makovice, podle obrázku. Na vrbu ti poslouží zmačkaný papír obtočený jutou, větvičky vytvoříš z kousků nastříhané tenké stužky.

ŘEŠENÍ ÚLOH

Strana 1

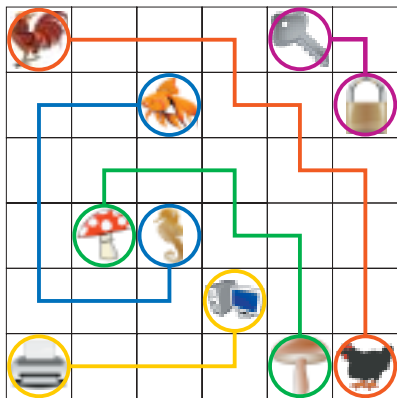
Tajemný nápis:

Lež má krátké nohy a daleko nedojde.

Ornamentovka: **Anakonda**

Strana 2

Spojování dvojic:



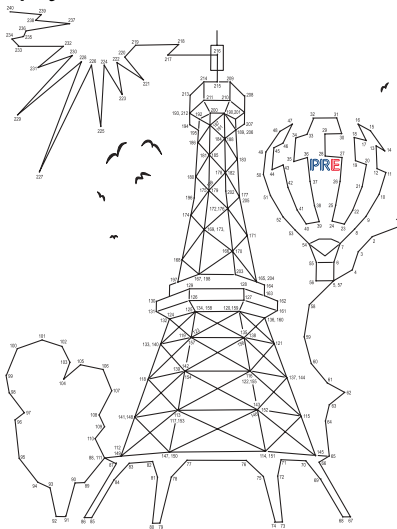
Kolik je kruhů?:

Kruhů je celkem 16.

Osmisměrka: **Ford**

Strana 3

Spojovačka:



Strana 4

Bludiště s tajenkou:

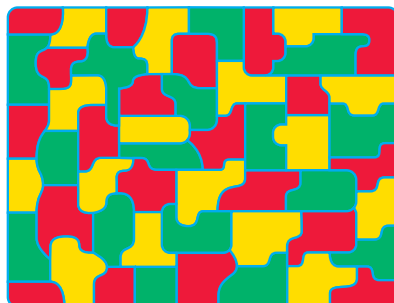
Kdo pozdě chodí, sám sobě škodí!!!

Skrývačky:

Kajak, gondola, kolo, kánoe, auto, vlak, koráb, traktor, vor, raketa, skútr, letadlo

Strana 5

Barvolam:



Který motýl?:

Do prázdného čtverečku patří motýl č. 11. (Úloha se řeší podobně jako sudoku – v každém řádku i sloupci je vždy právě jedna barva a jedno natočení.)

Osm přesmyček:

Mašle, pytel, barel, jablka, brusle, kostka, raketa, kostel

Strana 6

Skrývačka:



Strana 7

Maškarní ples:

1 je Micka, 2 je Věra, 3 je Honza, 4 je Lukáš, 5 je David a 6 je Eva.

Doplňovačka: **Televizor**

Strana 10

Kam pojedou?:

Do cíle dojde žluté auto. Modré a červené zacouvají do garáže, zelené se vůbec nerozjede.

Ornamentovka: **Parejnek**

Strana 11

Křížovka: **Mořský příliv**

Osmisměrka: **Thomas Alva Edison**

Strana 12

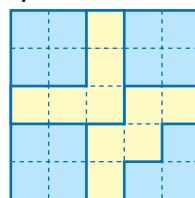
To byla hostina!:

Správné pořadí obrázků: D, E, A, F, B, C

Najdi slova:

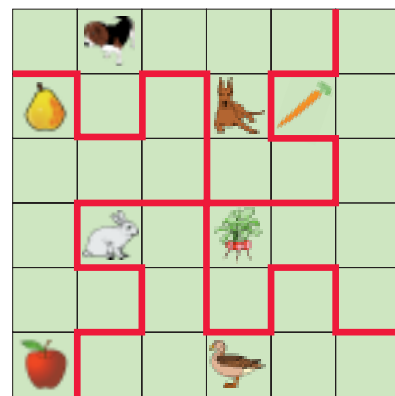
Například myšlenka, krystaly, kapeník, králevic, veselost, pampeliška

Blokáda přístavu:



Strana 13

Správné oplocení:



Hřebenovka: **Lomonosov**

Strana 14

Fragmenty:

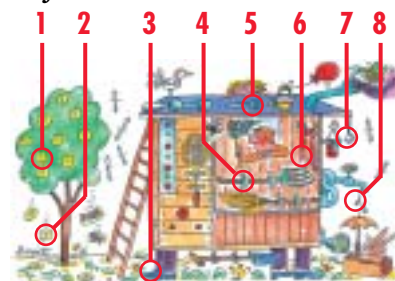
... určitě nevede nikam.

Krychle?!

Krychle jdou složit pouze z obrázců č. 4, 5, 7, 8, 9, 10 a 13.

Poslední strana obálky

Najdi osm rozdílů:



NAJDI OSM ROZDÍLŮ

Prohlédni si pozorně následující dva obrázky. Najdeš mezi nimi osm rozdílů?

