

KO P R E T I N A



zdarma

PRE

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

číslo **7**

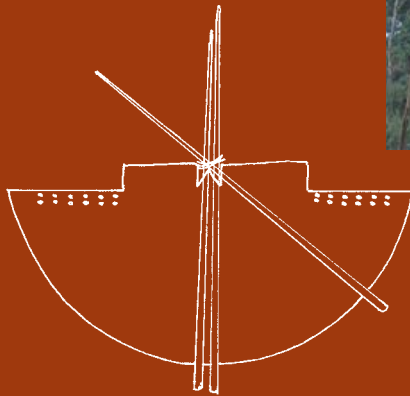
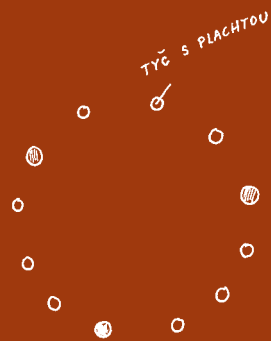
JAK POSTAVIT INDIÁNSKÉ TÝPÍ

Všichni jistě znáte obrázky indiánských vesnic s překrásnými barevnými stany ve tvaru kužele.

Jsou to týpí, pro která indiáni používali původně bizoní kůže, později i plachtovinu, která je lehčí a praktičtější. Týpí měla většinou průměr 4–6 metrů. V takovém obydlí už mohla žít i celá rodina. Indiáni měli svá týpí pohodlně zařízená, lůžka byla vystlaná kožešinami, k sezení sloužily proutěné opěrky, na stěnách visely ozdobné vaky nebo tašky pomalované indiánskými vzory a vyšité barevnými korálky. Uprostřed stanu hořel oheň.

Kdo by si také nechtěl jednou zahrát na indiána? Zkuste poprosit tatínka o pomoc a postavit si takové obydlí sami. Pro stavbu menšího týpí pro děti o průměru 3–3,5 m jsou nejvhodnější smrkové tyče. Musejí být asi o metr a půl delší, než je poloměr plachty. Ne příliš silné, dolní konec stačí o průměru 7 cm. Tyčí je potřeba dvanáct a další dvě na kouřové chlopně. Nejprve svážeme hlavní tři tyče. Ty postavíme do střičky a další tyče vždy po třech stavíme do mezer mezi nimi. V koruně týpí tyče pořádně svážeme. Na poslední tyč přivážeme plachtu, zvedneme ji a nad vchodem spojíme pomocí dřevěných jehlic. Obvod stanu přikolíkujeme k zemi. Zbývá jen upravit postavení tyčí, aby byla plachta pěkně napnutá. Týpí má dvě kouřové chlopně s kapsami (tunýlky), do kterých se nasounou dvě zbývající tyče. Ty se ukotví ze zadní strany týpí. Kouřové chlopně je třeba při dešti uzavřít. Na plachtu týpí můžeme použít stanovinu.

Krásné táboření!

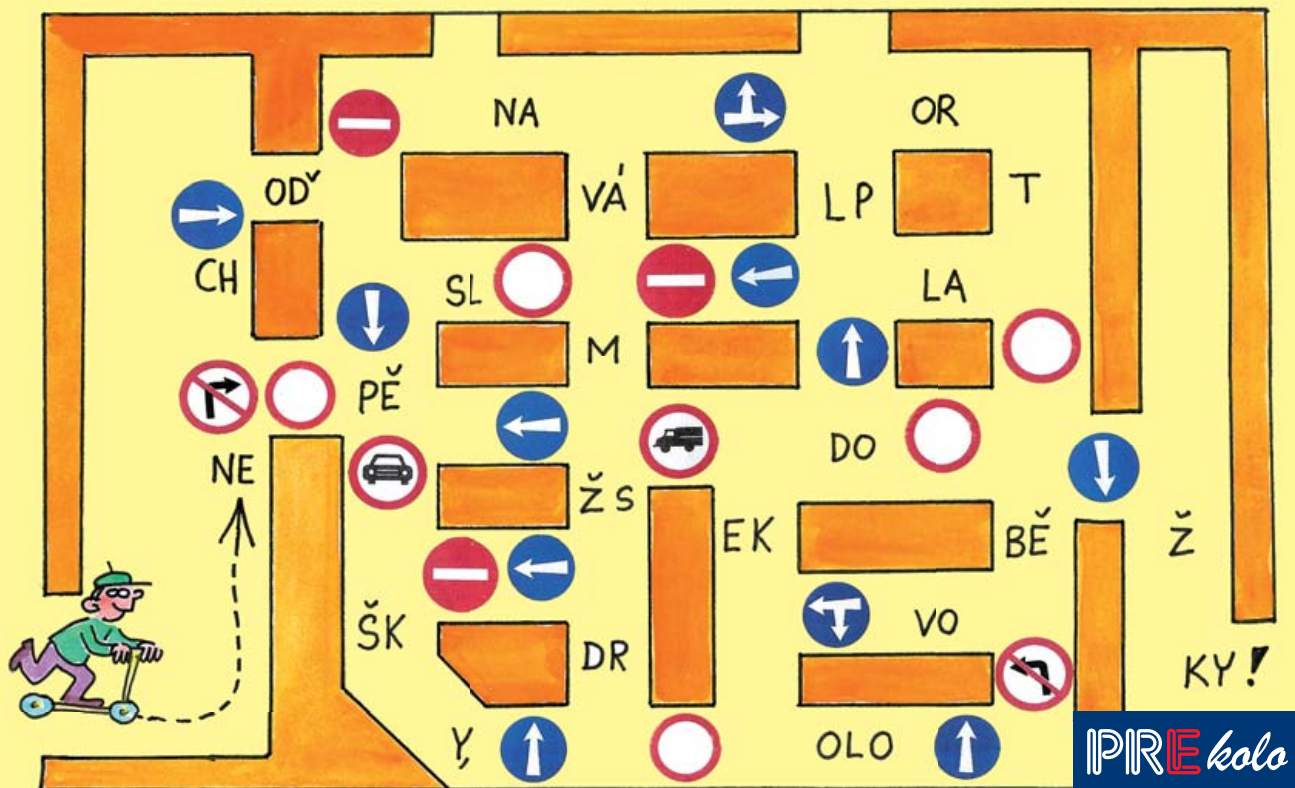


ZÁVOD ELEKTROKOLOBĚŽEK

Každý řidič musí znát dopravní značky! Ukaž Honzovi správnou cestu podle pravidel silničního provozu. Přitom si přečti heslo závodníků.

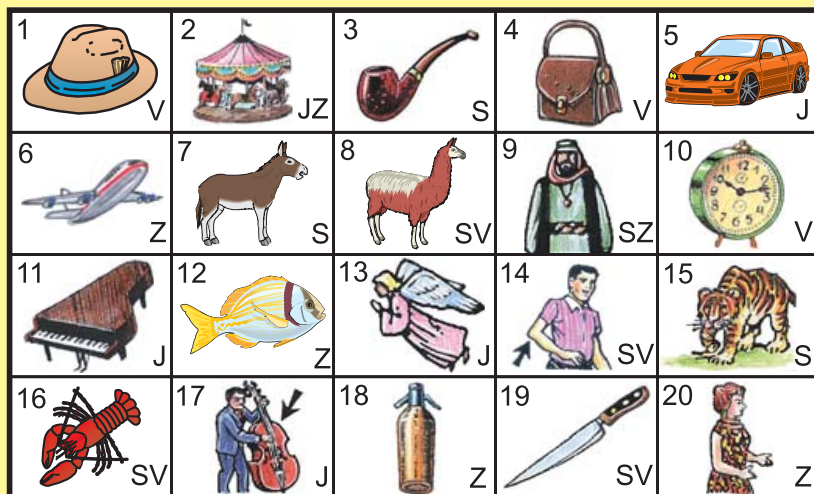
Půjčovna **PREkolo** rozšířila své služby o půjčování elektrokoloběžek.

Adresa: Centrum energetického poradenství, Jungmannova 747/28 (Palác TeTa), Praha 1; www.prekolo.cz



OSMISMĚRKOVÉ OBRÁZKOVÉ BLUDIŠTĚ

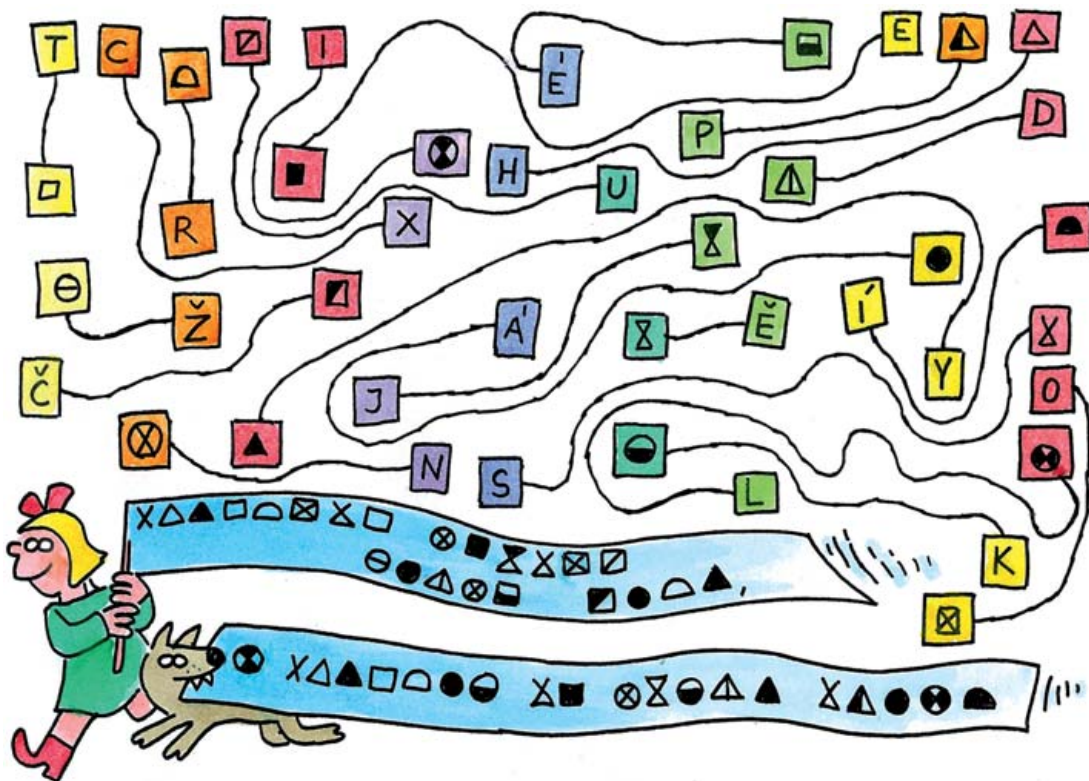
První slovo začíná v levém horním rohu, každé další slovo začíná posledním písmenem předešlého slova. Směr vyškrtávání je vždy určen značkou světové strany. V tajence z nevyškrtaných písmen je název bájného bludiště na ostrově Kréta.



K	L	O	B	O	U	K	L
B	U	D	Í	K	O	A	K
K	A	B	E	L	K	A	O
U	B	R	O	A	R	U	N
B	Y	T	A	V	G	T	T
I	O	M	R	Í	Y	O	R
Č	A	B	Y	R	T	M	A
L	N	A	N	E	Ž	O	B
E	D	I	K	Ů	N	B	A
S	Ě	O	N	O	F	I	S
O	L	D	A	T	E	L	T

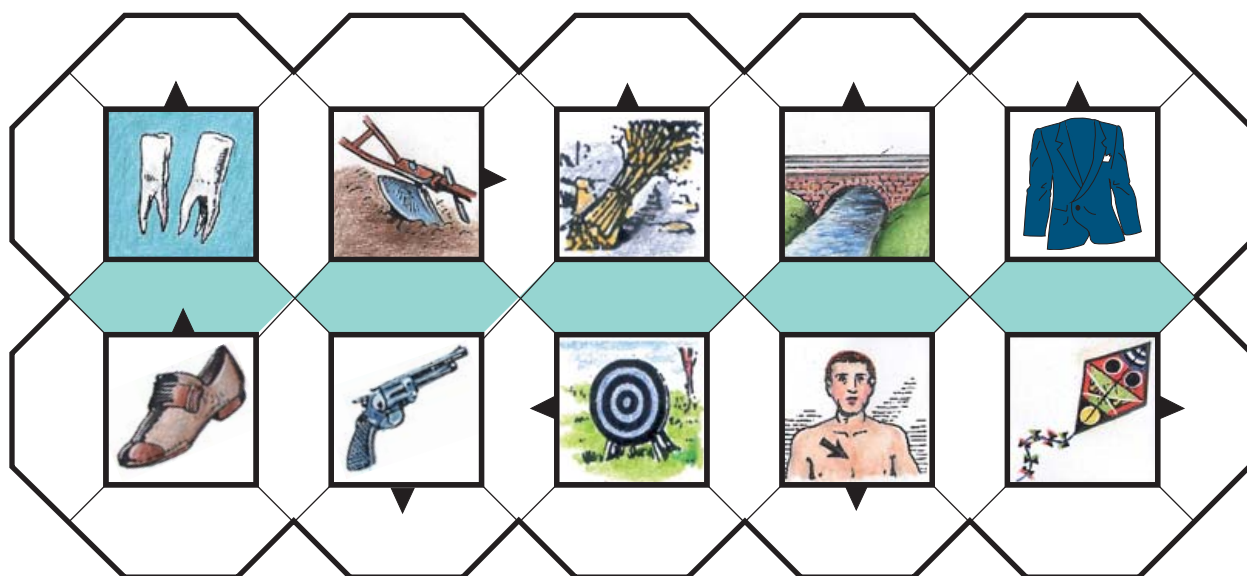
TAJNÉ PÍSMO

Kdo tenhle tajemný nápis přečte, ten určitě nepatří mezi hlupáky.



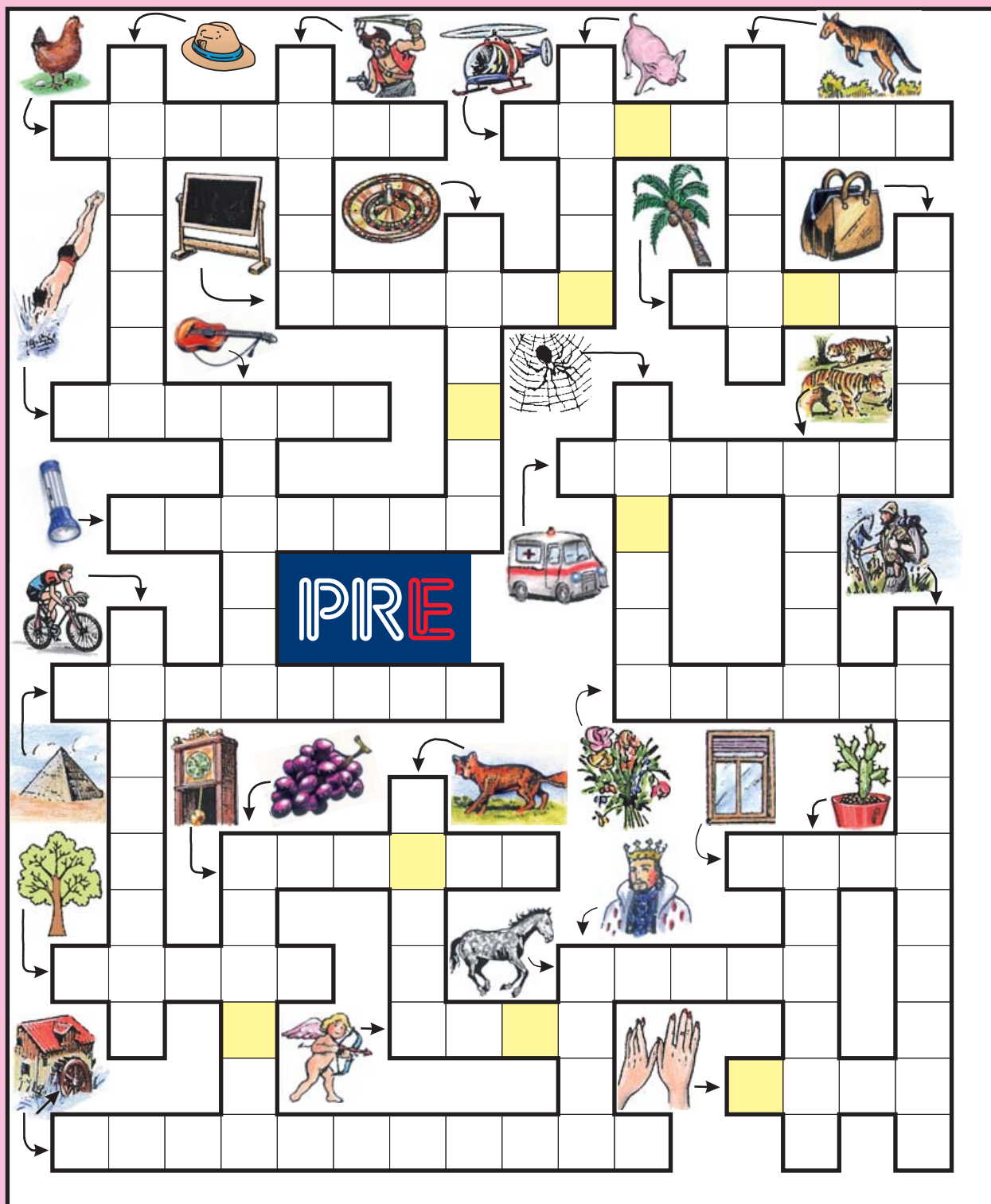
BUŇKOVKA

První písmeno každého slova se zapisuje do políčka označeného šipkou, zbývající písmena do dalších tří políček okolo středu buňky s obrázkem, a to ve směru chodu hodinových ručiček. V tajence se skrývá přírodní jev, který je způsoben silným elektrostatickým výbojem.



obrazkový kříž-kros

Když vepíšeš podle šipek názvy obrázků do řádků a sloupců, přečteš v podbarvených políčkách po řádkách tajenku. Skrývá se v ní elektrický spotřebič určený pro zábavu.



Popletené hlavy

Někdy mají lidé popletené hlavy. Že se to zvířatům nemůže stát? Ale ano – podívej se na obrázky a uvidíš, že je na nich něco divného...



Dva sporty, které najdeš v tajenkách, mají sice podobné názvy, ale hrají se odlišně. V jednom z nich (tajenka vlevo) se brankami prohánějí koule pomocí dřevěné paličky, ve druhém (tajenka vpravo) se malý tvrdý míček odbíjí pálkou.

		???		INICIÁLY AUTORA OPERY RUSALKY	ROČNÍ DOBA	POMŮCKA: IT, LR		INICIÁLY HERCE DEYLA	???	
LEM										
						EVŘ. ŘEKA 				
12 MĚSÍCŮ			 LOV					ANGLICKY „ONO“ MUŽSKÉ JMÉNO		
ZKRATKA UNIVERSITY KARLOVY			HOLA INICIÁLY REŽISÉRA RYCHMANA			 PRIMÁT				

Výbarvi políčka podle barvy teček. Znáš názvy toho, co se na obrázku skrývá?



Sedm bot a dvojice bosých nohou na obrázku zanechaly po sobě takovéhle množství stop. Tvým úkolem je určit, kolik stop každá bota vytvořila a kolik jich mají na svědomí bosé nohy.



TUCET PŘESMYČEK

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

ŽEBRO
KOLOS
BERTA
KUTNA
POLKA
DĚKAN

SNÍLEK
KOBYLA
LETORA
BENÁTKY
PALEČEK
OBRATKA





KŘÍŽOVKA



Podivný přístroj na obrázku jsi asi nikdy neviděl, jeho potomka však určitě ano. Sloužil k reprodukci a záznamu zvuku na voskový válec a byl to vlastně předchůdce gramofonu. Název přístroje najdeš v 1. tajence, jméno amerického vynálezce, který jej zkonstruoval, ve 2. tajence.

			FOUKNUTÍ	OTÁZKA PŘI SÁZCE			ROSOLOVITÝ KOSMETICKÝ PŘÍPRAVEK	INICIÁLY HERCE LUKAVSKÉ- HO	POLNÍ PLOŠNÉ MÍRY	NEDOVO- LENÝ ZÁKROK VE SPORTU
POMŮCKA: BIT, Os, OT PALA, Ru SVOR, VA		KANTORKA								
								ZNAČKA RUTHENIA 1. DÍL 2. TAJENKY		
POVZDECH			VRANÍK VYDÁVAT PŘÍJEMNÝ PACH				ČESKÝ DRAMATIK ZN. VOLT- AMPÉRU			
					MUŽSKÉ JMÉNO SPZ OSTRAVY				ČÁSTI VOZŮ	
	TĚŽKÁ PRÁCE		2. DÍL 2. TAJENKY							
ODRŮDA JABLONĚ							KAMARÁD- KA FÍKA			
JEDNOTKA INFORMA- CE										
ZNAČKA OSMIA			DÍVČÍ JMÉNO PŘEDLOŽKA							
						HORNINA				

Ornamentovka

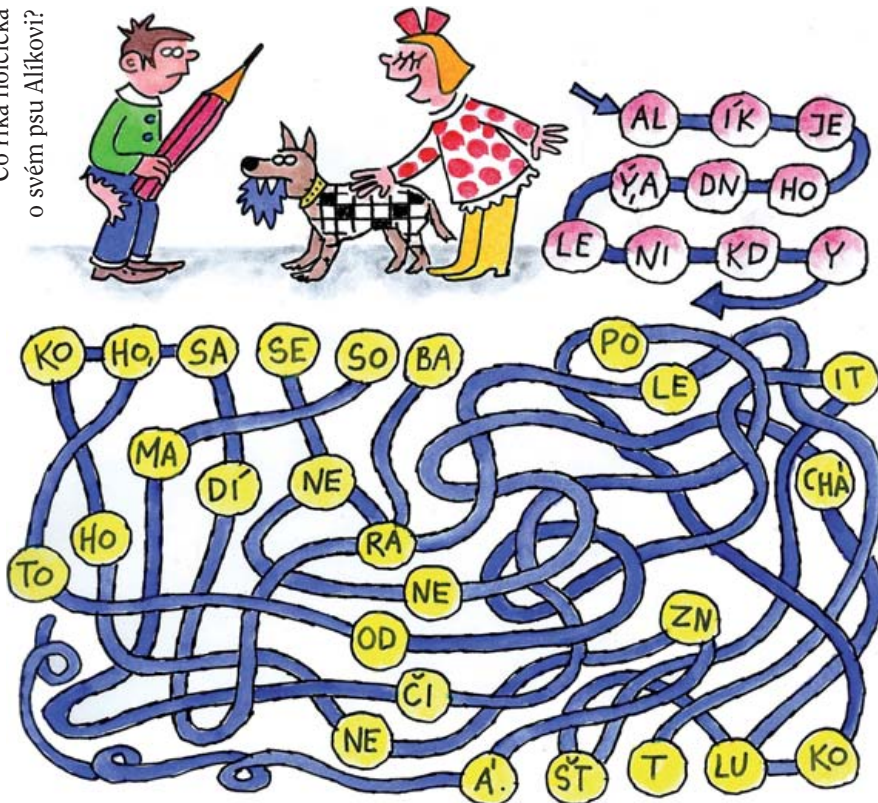
V tajence, kterou tvoří předposlední písmena slov, najdeš oblíbený domácí elektrický přístroj.



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

BLUDIŠTĚ

Co říká holička o svém psu Alíkovi?



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ZÁVOD ELEKTROMOBILŮ

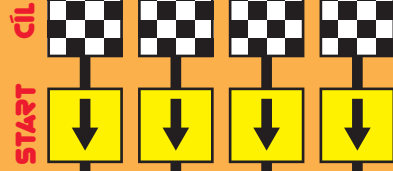
Hra pro 2 až 4 hráče, každý z nich má dvě figurky (ze hry *Člověče nezlob se!*). Jedna figurka je elektromobil jedoucí závod, druhá udává nabíť baterie a stojí ve zvláštní řádce nad hrací plochou (každé auto má svou řádku). Při jízdě se auta nesmějí navzájem vyházovat z políček ani přeskakovat. Na každé křižovatce je ale možno jet libovolným směrem a případného blokujícího hráče objet jinou cestou.

Na startu mají všechny elektromobily baterie nabité na úroveň 2. Hráči (podle rozlosovaného pořadí) postupně házají kostkou a o tolik, kolik jim padlo, se jejich auto dobije baterie. V dalším tahu pak vyjedou na trať. Auto může podle uvážení závodníka popojet o libovolný počet políček, na kolik mu stačí energie. Za každé ujeté políčko se stav baterie sníží o 1. Vyjímkou jsou červená pole ● značící jízdu do kopce, kde za jedno políčko klesne baterie o 2, a zelená pole ● značící jízdu z kopce, kdy se za každé ujeté pole úroveň nabití baterie zvýší o 1 – dobíjení baterie, tzv. rekuperace. Získanou energii lze ihned využít.

Elektromobily jezdí mezi nabíjecími stanicemi ● a snaží se co nejdříve dosáhnout cíle. Hráč, jehož auto je v nabíjecí stanici, může hodit kostkou (ale nemusí) a o hodnotu na kostce se jeho auto dobije baterie. V tomto tahu už ale nemůže jet – hráč buď jede, nebo dobíjí baterii. Je možné zůstat v nabíjecí stanici i více tahů a postupně dobíjet baterii, ale nejvýše na úroveň 10 (pak musí auto stanici opustit). Nabíjecí stanice je také možné projet, pokud má elektromobil dostatečné množství energie, aby dojel k jiné.

Zastavit je možné pouze v nabíjecí stanici, anebo na běžném bílém poli za jiným závodníkem, pokud nás blokuje. Když nemá elektromobil dostatek energie k dojetí do další nabíjecí stanice, musí zůstat ve stanici a hodem kostkou baterii dobít.

Hráči mohou jet závod i na více kol, případně pokud jsou pouze dva, mohou mít každý dvě auta, která si navzájem pomáhají (blokuji soupeře). Čím více aut, tím je závod zajímavější.



Alenka jde na návštěvu

Kudy půjde Alenka, aby navštívila každý domek právě jednou, ale po žádné cestě nešla víc než jedenkrát?



Z obrazce je třeba vyškrtat uvedená slova, která jsou v něm umístěna ve čtyřech různých směrech, a doplnit správně chybějící písmena. Jednu tajenku pak přečteš po řádkách ze zbylých písmen a dvě tajenky z doplněných písmen. V tajenkách se skrývají názvy různých druhů počítačů.

ČTYŘSMĚRKA

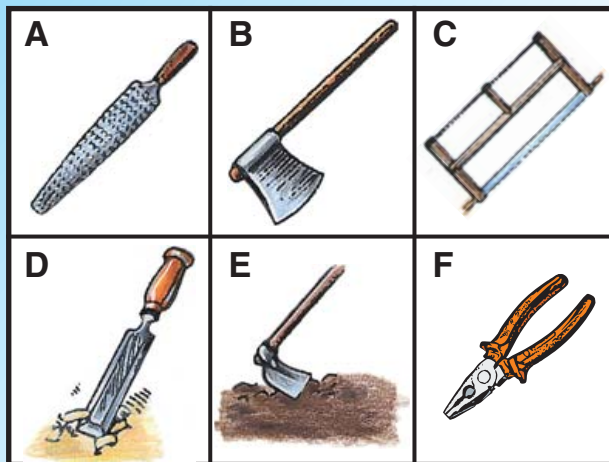
BAKELIT	LAMPA	PRÁCE
BATERKA	LAVIČKA	PŘEDEK
BLANKA	LIPSKO	SEKTOR
ČEJKA	MAJITEL	SEKYRKA
DISKETA	MARÍA	SEVER
DORTÍK	NÁSYP	SKOPEC
ELEGÁN	NOVINKA	SLABINA
KLADINA	OHAREK	SMÍŠEK
KLAPOT	OPONA	SPOJE
KLÁRA	ORADLO	ŠELEST
KOMETA	OREGON	TOPOLY
KONCE	OSETEK	TRAVINA
KONTO	PALICE	VODOPÁD
KŘESLA	PAVLAČ	VYPÍNAČ
KULIČKA	PLAMEN	ZLATKA
KYTARA	PLEVELE	

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

Skrývačky

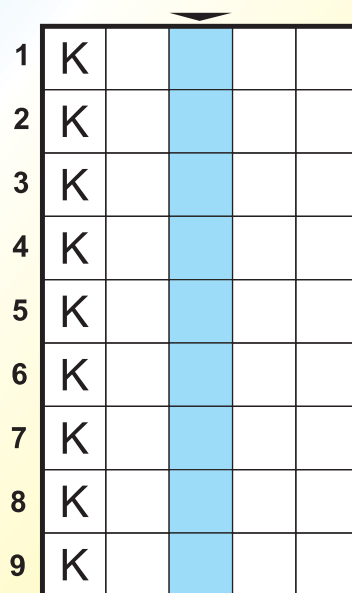
V následujících větách se skrývají názvy různých druhů nástrojů či náradí – v každé větě jeden. Pomůckou ti mohou být vedlejší obrázky.

Na zahradě tatínek pokropil astry a růže.
 Rozzuřený pes vztekle štěká na sousedku.
 Maminka na stůl přinese keramické nádobí.
 Znamý režisér hodlá točit film v naší vsi.
 Nestraš plešatého stařečka svou maskou.
 Babička upadá do dřímoty každou chvíli.



Doplňovačka

V tajence v prostředním sloupci se skrývá oblíbený domácí elektrický spotřebič.



V každé skupině pěti obrázků je jeden, který mezi ostatní nepatří. Tvým úkolem je odhalit tyto vetřelce. Jestliže je správně pojmenuješ a přečteš postupně jejich třetí písmena, dozvíš se tajenku. Najdeš v ní zkratku firmy, která tento časopis připravila.

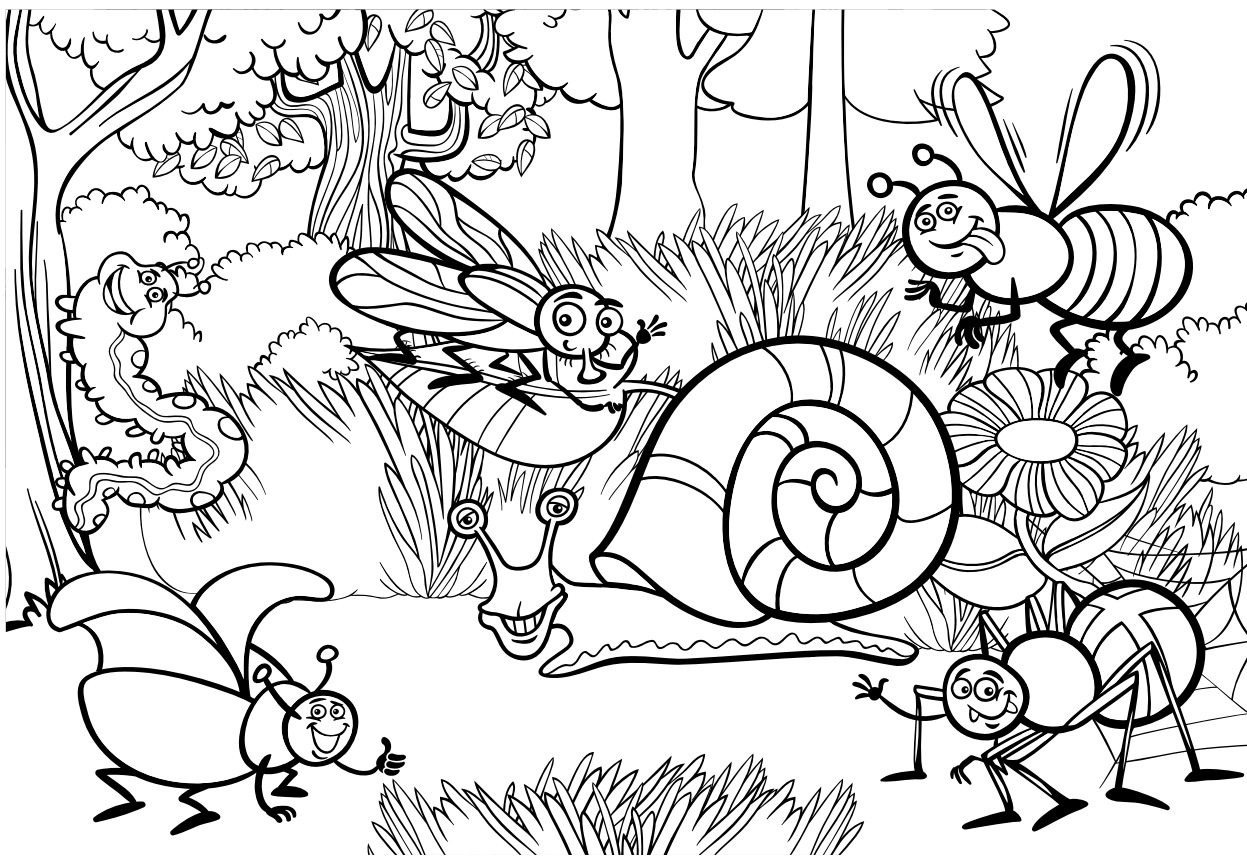
VETŘELCI



SPOJOVAČKA

Spoj postupně všechny body od 1 do 214.
Některými body se prochází víckrát,
takže jsou označeny více čísly.





OMALOVÁNKA



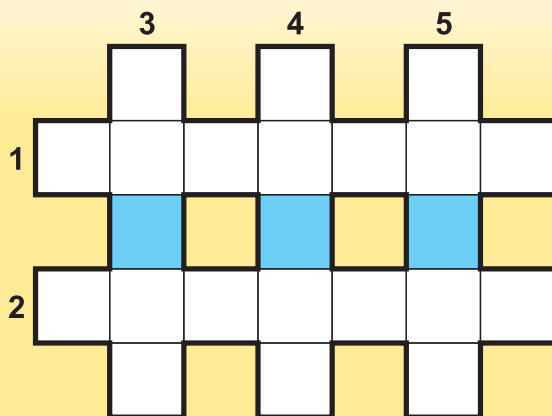
POZNÁŠ PTÁKA PO ZOBÁKU?

Takhle by vypadali ptáci, kdyby si vyměnili zobáky. Máš těžký úkol určit, kterému ptáku který zobák ve skutečnosti patří. Poznáš taky, jak se všichni jmenují?



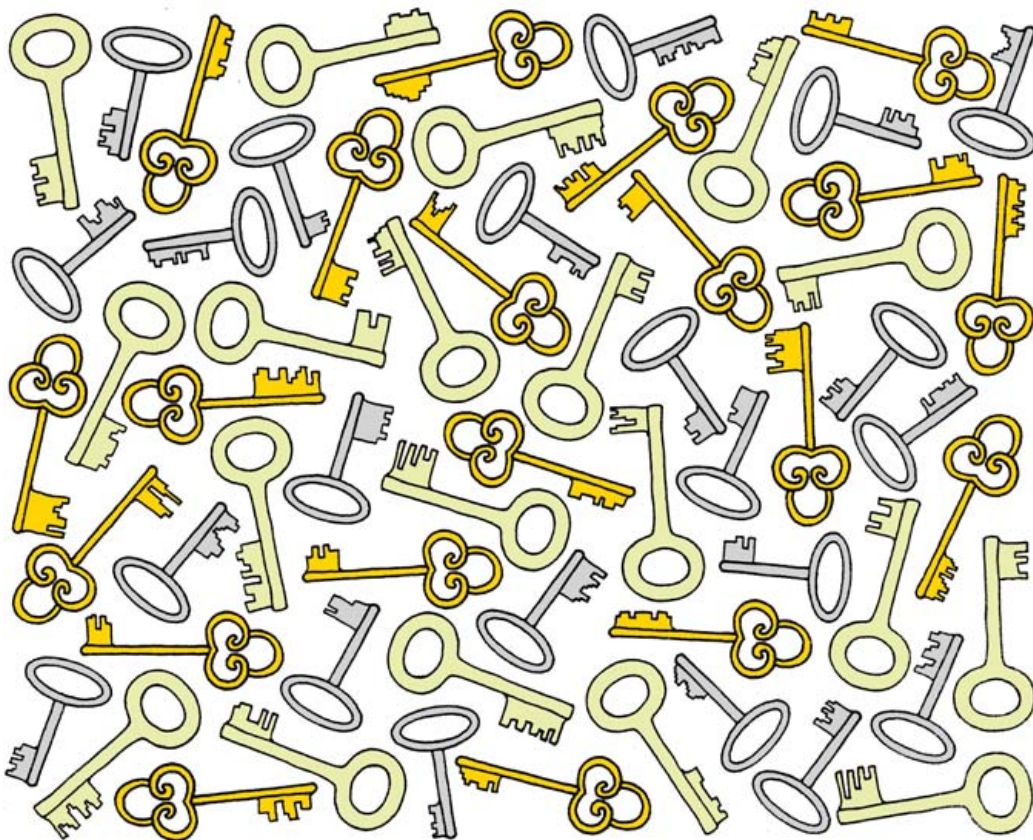
Rámcovka

Tajenka v prostředním řádku skrývá základní a současně nejmenší jednotku informace, používanou především ve výpočetní technice.



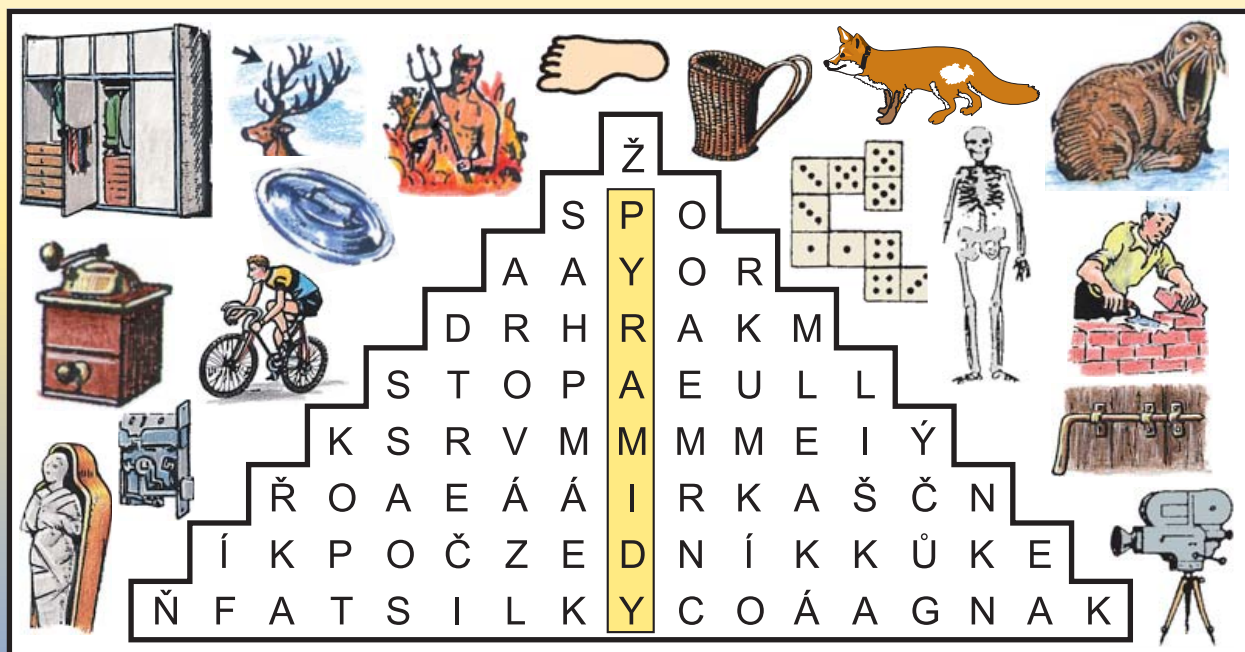
Není klíč jako klíč

Na obrázku jsou tři typy klíčů. Mezi jednotlivými klíči každého typu jsou vždy jen dva úplně stejné. Tedy celkem tři dvojice totožných. Které?



OSMISMĚRKA

Egyptské pyramidy jsou považovány za jeden ze sedmi divů světa. Tyto starověké stavby jsou vlastně gigantickými hrobkami zemřelých faraonů. Jejich těla byla balzamována a uložena do kamenné schránky zvané... (viz tajenku, kterou přečteš po řádcích z písmen, jež v obrazci zbudou po vyškrtnání všech názvů zobrazených osob, zvířat a věcí).





PODNOS S INDIÁNSKÝM DEKOREM

Dakotové



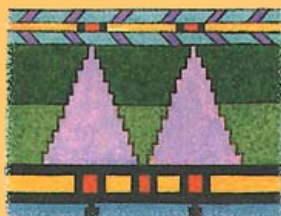
Čejenové



Čejenové



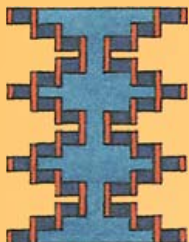
Šošoni



Arapahové



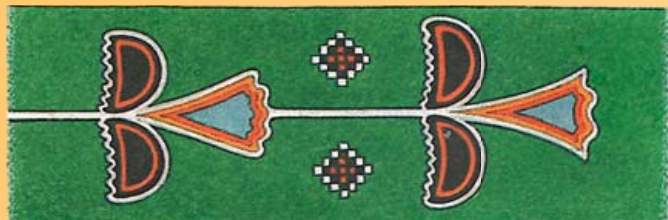
Černonožci



Černonožci



Kiowové



Co budeš potřebovat:

- ♦ víko od krabice, karton a lepidlo
- ♦ tužku, pauzovací papír
- ♦ akrylové barvy a štětec
- ♦ matný akrylový lak

Výrobní postup:

Pokud je víko od krabice papírové, vyztuž ho celým kartonem, včetně dna.

Nakresli si motiv na pauzovací papír. Celý geometrický motiv z rubové strany pauzáku zaškrtej měkkou tužkou a pak touto stranou přilož papír na táč. Ornamet pečlivě obkresli, tím se ti přene- se na podnos.

Potom natři celý podnos hnědočerve- nou barvou, vynech pouze geometrické vzory. Ty můžeš třeba vytvořit podle motivů préríjních indiánů, které vidíš na této stránce. Anebo si vymysli nějaký vlastní.

Nakonec nanes na povrch tácu několik vrstev akrylového laku.

Táč můžeš ozdobit provázky nebo i korálky.

Hodně úspěchů, stačí to jen zkusit!

ŘEŠENÍ ÚLOH

Strana 1

Závod elektrokoloběžek:
Nechod' pěšky, drž se koloběžky!

Osmisměrkové bludiště:
Labyrint

Strana 2

Tajné písmo:
**Chytrost nejsou žádné čáry,
i chytrák se někdy spálí**

Buňkovka:
Blesk

Strana 3

Obrázkový kris-kros:
Televizor

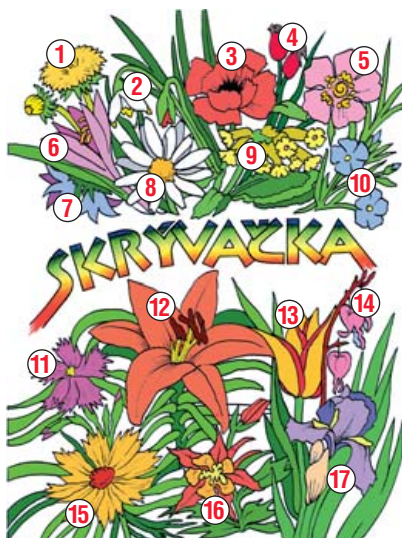
Strana 4

Popletené hlavy:
A8 (opice), **B9** (panda), **C1** (lev),
D6 (slon), **E7** (had), **F4** (velryba),
G5 (želva), **H10** (koala),
I2 (zebra), **J3** (tygr)

Křížovka:
Kroket, kriket

Strana 5

Skrývačka:



**Luční květiny – 1: pampeliška,
2: sněženka, 3: vlčí mák, 4: šípek,**

**5: šípková růže, 6: ocún, 7: zvonek,
8: kopretina, 9: petrklíč, 10: len
Zahradní květiny – 11: karafiát,
12: lilie, 13: tulipán, 14: srdcovka,
15: krásnoočko, 16: orlíček,
17: kosatec**

Strana 6

Stopy:



Tucet přesmyček:

**Brože, sokol, bareš, tukan, klopa,
daněk, lesník, oblaky, roleta,
nábytek, čepelka, akrobat**

Strana 7

Křížovka:

Fonograf, Tomáš Alva Edison

Strana 8

Ornamentovka:

Lednička

Bludiště:

**Alík je hodný, ale nikdy se nenechá
luštit od toho, koho nezná.**

Strana 10

Alenka jde na návštěvu:

Domek 5, 8, 1, 2, 6, 3, 4, 9, 7, 10

Čtyřsměrka:

Notebook, laptop, tablet

Strana 11

Skrývačky:

**Pila (C), kleště (F), sekera (B),
dláto (D), rašple (A), motyka (E)**

Doplňovačka:

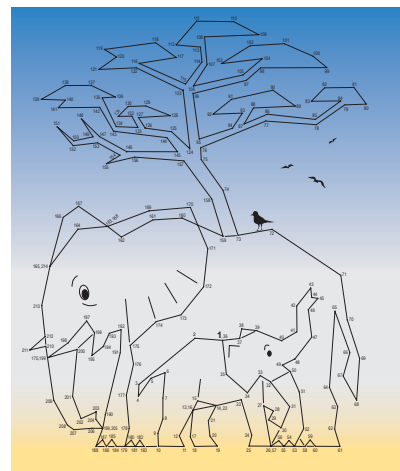
Mraznička

Vetřelci:

PRE (pa**p**rika není ovoce, har**m**o-
nika nemá struny, v**č**ela není pták)

Strana 12

Spojovačka:



Strana 14

Poznáš ptáka po zobáku?:

A6 (tukan), **B1** (pelikán), **C4** (straka-
poud), **D7** (tučňák), **E3** (dudek), **F8**
(papoušek), **G2** (plameňák), **H5** (sup)

Rámcovka: Bit

Strana 15

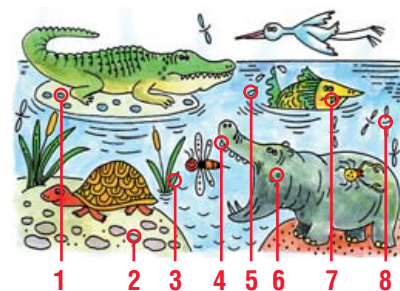
Není klíč jako klíč:



Osmisměrka: Sarkofág

Poslední str. obálky

Najdi osm rozdílů:



NAJDI OSM ROZDÍLŮ

V tropických zemích žijí krokodýli, hroši, vodní ptáci, ryby,
v dolním obrázku však osm drobností chybí.

