



Najdi sedm rozdílů mezi obrázky.

pro nejmenší



MOBILNÍ ZVÍŘÁTKA

Dokážete pomoci mobilu rozluštit názvy zvířat?



HMM!



PÍP!
PÍP!

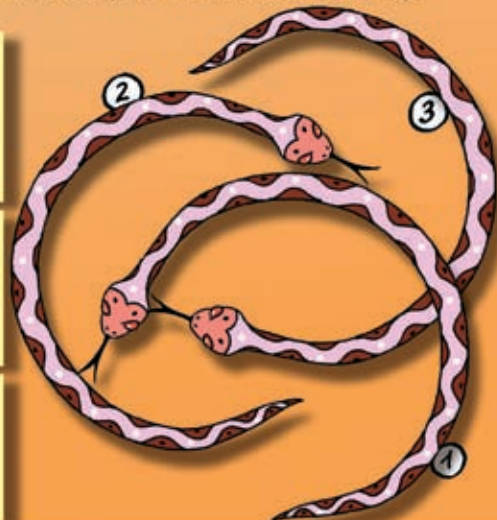
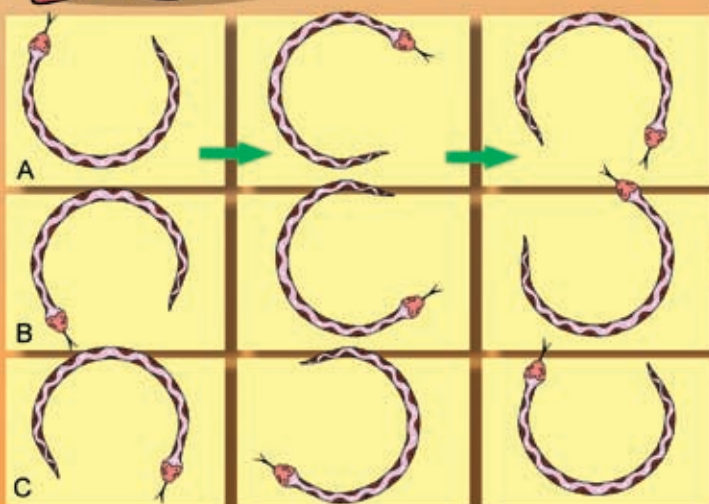
ZAJÍCI

Kterému zajíci z obrázky schází jeho stín?



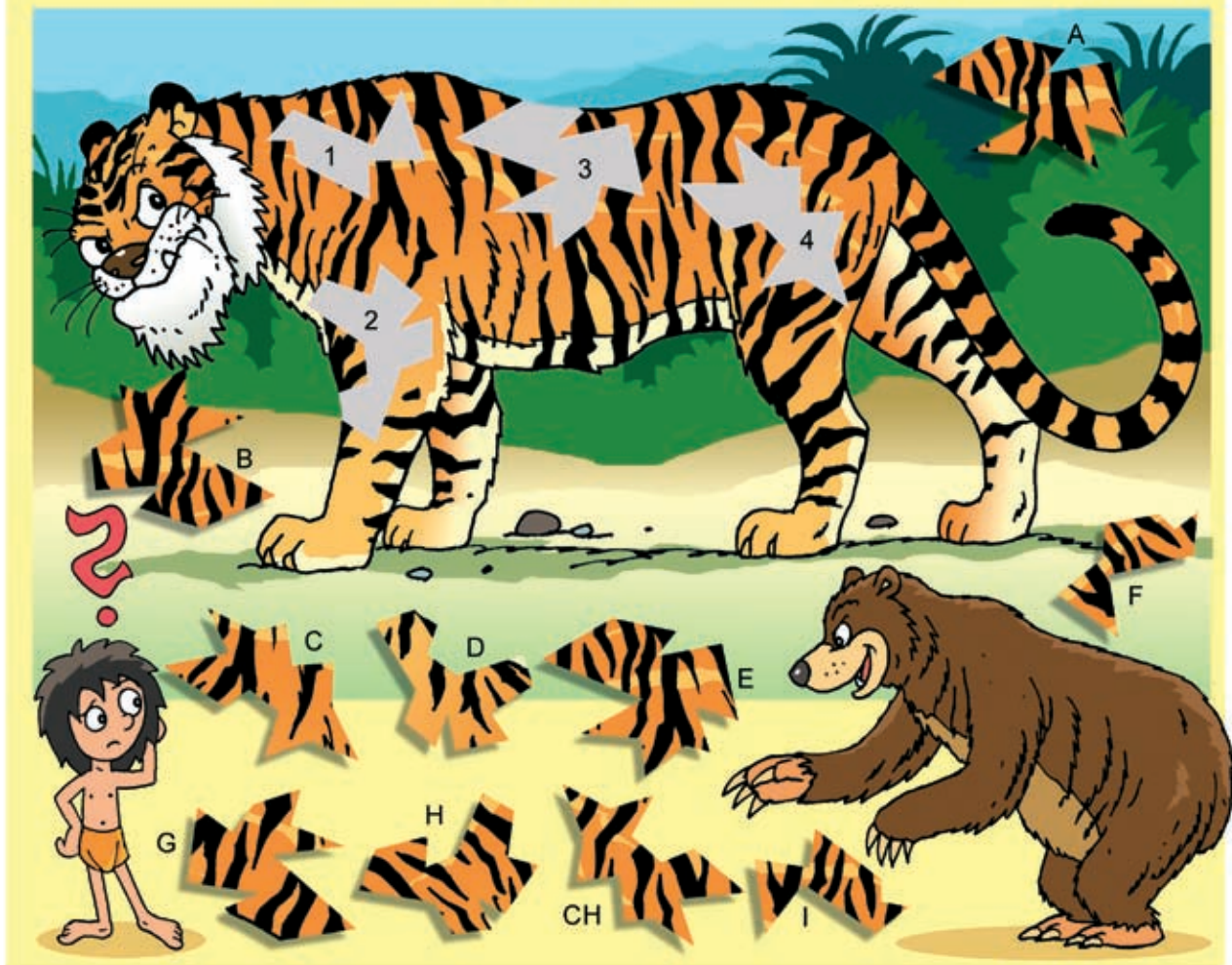
HADÍ POHYBY

Poznáš podle prvních tří obrázků hada, do jaké polohy by se otočil v dalších políčkách? Zkus to a vyber správně hady do dalších pomyslných políček v řádcích, podle fáze pohybu, ve které se nacházejí!



TYGR ŠERCHÁN

Mauglí dostal od Balúa za úkol poskládat podobu největšího nepřítele smečky - Šerchána. Už je skoro hotový, ale s několika posledními kousky si neví rady. Pomůžete Mauglímu Šerchána složit? Kousky k doplnění si můžete vystříhnout.



inzerce

PRO SVĚTLUŠKY A VLČATA

Stežky



Nové stežky pro světlušky a vlčata - snazší a jednodušší příprava programu pro jejich vedoucí. Stežky obsahují shrnutí toho, co by naši nejmenší v daném období měli umět a znát, aby z nich vyrostli správní skauti a skautky.

obchod.skaut.cz

HLAVOMOR

Připravil: Josef Pospíchal

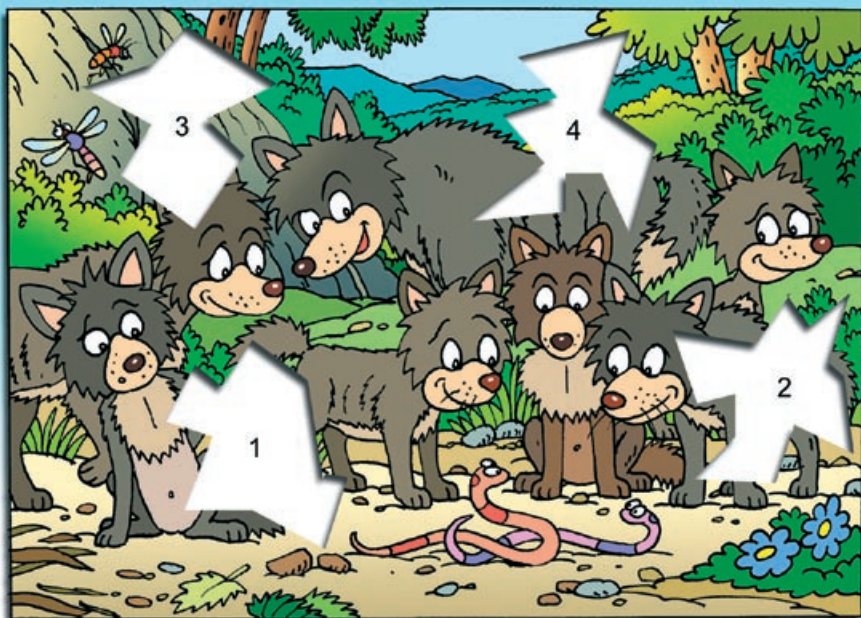
LUCERNIČKY

To je ale světlušek! Diví se Lucinka. Každá má jiný účes, jinou lucerničku. Dvě světylka jsou však stejná. Která asi?



BALÚ, ZALEP TO!

Ano a stejný úkol čeká i na vás, děti. Dokážete správně umístit jednotlivé výřezy do prázdných míst na obrázku? Na pomoc si můžete vzít nůžky i lepidlo. Ale dejte pozor na chyták! Jeden výřez z pěti je falešný. Víte který?



CESTA ZA SVĚTLEM

Lucinka se ztratila v jeskyni a spěchá za Letněnkou. K ní vedou čtyři cesty. Najdi všechny a označ dvě nejkratší. Ale pozor! Zlí tvorové jeskyně čekají na tvou chybu.



Žabí vystřihovánka

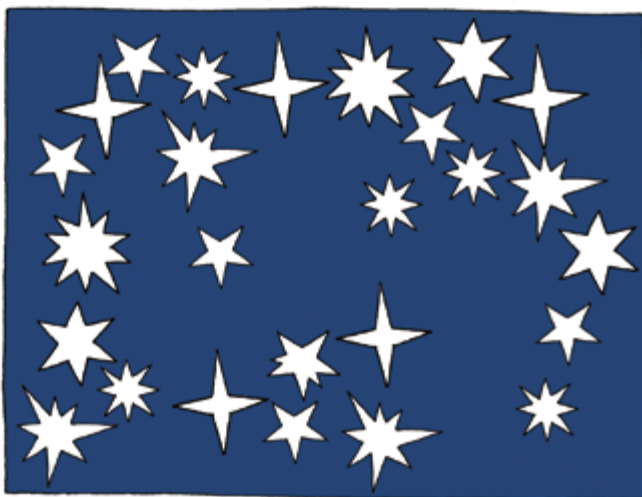
V příloze na vás čeká zkouška trpělivosti a pečlivosti. Poskládáte svoji žabku? Podaří se vám jich v šestce složit více? Pokud ano, máte šanci vyhrát do šestky bezva stolní hru Létající žabičky!

Pošlete na adresu svetylko@skaut.cz fotografii vašich žabek (alespoň dvou) v jejich „přirozeném“ prostředí. Na vaše fotografie se budeme těšit do konce května 2010!





Nejkrásnější hvězdy se v každém ročním období pozorují na paloučku světlušek. Užij si i ty pohled na noční oblohu. Pokus se spočítat, kolik kterých hvězd vidíš.



Pojď si s posádkou zahrát oblíbenou mořeplaveckou hru "LODĚ".



Pro výhru v této hře je nutné nalézt a potopit všechny soupeřovy lodě. Vše začíná tak, že si každý hráč připraví do větší tabulky své lodě. Každý si nakreslí určitý počet a tvar lodí (co jsou pod tabulkou) do svého pole. Lodě se smějí dotýkat pouze rohy. Tato část je skrytá, protivník se snaží tyto lodě odhalit a potopit.

Lodě vlastní

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

- 1x Bitevní loď

		B		
B	B	B	B	B
- 1x Letadlová loď

				L
L	L	L	L	L
- 1x Křižník

K	K	K
---	---	---
- 2x Torpédoborec

T	T
---	---

T	T
---	---
- 3x Ponorka

P

P

P

Začínající hráč zvolí čtverec, kam pálí (pomocí čísel a písmen - např. A1). Protivník hlásí ZÁSAH, pokud je trefena loď, či VODA, pokud není trefeno nic. Zároveň si do menší tabulky zaznamenává, kam pálíl. Protivníkovu palbu značí do vlastní tabulky. Pokud je zasažen poslední čtvereček z lodi, hlásí ZÁSAH POTOPENÁ.

Radar (lodě protivníka)

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

Hráči se v palbě pravidelně střídají.