**Korálková lucernička na svíčku**

*Máš doma zbytek různých skleněných korálků a nevíš co s nimi? Chceš si vyrobit originální světluškovskou lucernu na Velké svícení? Nebo potřebuješ lampičku na noční stezku odvahy? Zkus to se Světýlkem!*

Na korálkovou lampičku budeš potřebovat: různé skleněné korálky, drátek slabý a silnější (my jsme použili drátek 0,3 mm a 0,8 mm), kleště štípací a normální, skleničku, čajovou svíčku, kousek lepicí pásky. Foto pomucky

1. Sklenici ponoř do vody, aby se odlepila etiketa. Některé etikety bývají přilepeny voděodolným lepidlem, pak požádej nějakého dospělého, aby ti etiketu odlepil ředidlem. Foto1
2. Ze silnějšího drátu si ustřihni kousek, kterým obtočíš hrdlo lahve. Foto2
3. Konce drátu chyť do kleští a stoč dohromady. Zbylé konce odstřihni. Kruh z drátu nesmí být úplně přitažený ke sklenici, musí pod ním zbýt maličkatá mezera, aby pod ním šel protahovat slabší drátek. Foto3,4
4. Stejným způsobem udělej kruh i na spodní straně sklenice. Horní drátěný kruh obvykle drží na sklenici dobře, spodní si na sklenici přilep kouskem lepicí pásky (později ji odstraníš). Foto5,6
5. Ustřihni si kus (asi 1 m) slabého drátu, přivaž ho k hornímu silnějšímu drátu a navleč na něj několik korálků. Až ti drátek dojde, konec pevně přivaž a novým drátkem pokračuj. Foto7
6. Drát protáhni pod spodním drátěným kruhem. Můžeš jej i dvakrát omotat. Foto8
7. Pokračuj navlečením několika korálků a natažením k hornímu drátěnému kruhu. Pokračuj cik-cak, až budeš mít propojen horní a spodní kruh okolo celé sklenice. Foto9
8. Pak začni proplétat drátek s korálky, všemi směry. Tam, kde se drátky kříží, je můžeš omotat. Navlečené korálky rozlož tak, jak se ti líbí. Foto 10, 11, 12
9. Na krátký drátek si navleč korálky. Drátek spoj do kroužku a ten přidrátuj na horní okraj sklenice. Foto 13, 14
10. Pokud chceš lampičku nosit v ruce, udělej si ze silnějšího drátu dostatečně (tak aby ses o svíčku nespálil) dlouhé ucho.
11. Do lucerny vlož zapálenou svíčku, korálky se krásně rozzáří… foto 15

Připravila: Sojka