**Záložka: vlček/světýlko**

**Redaktor časopisu Světýlko obr redaktor**

*Říká Hbituška ve dvou bublinách*

*Baví tě malovat, fotografovat, zaznamenávat zajímavé události? Pokud ano, mohl by pro tebe být zajímavý nový vlček/světýlko!*

***Třetí úkol***

Zaznamenej průběh oddílové výpravy třemi až pěti fotografiemi nebo obrázky. Fotky/ilustrace musí zachycovat různé činnosti. Ke každé činnosti napiš krátký popisek.

Říká baghíra

*Splněný úkol zašli na mail* [*svetylko@skaut.cz*](mailto:svetylko@skaut.cz) *do konce dubna. Do předmětu zprávy napiš redaktor a svoji přezdívku (jméno), například „Redaktorka Žirafa“.*

Říká hugo

*Do redakce již přišlo mnoho redaktorských příspěvků. Důležité je poslat všechny. S plněním vlčka/ světýlka můžeš začít i nyní. Stačí zaslat všechny předchozí úkoly…*

*Obr 1a+1b, 1c Redaktor Haló*

Obr2+text

Na schůzkách hrajeme plno her. Jedna z nejoblíbenějších je buldozer. Hraje se tak, že se rozdělíme na dva týmy, lezeme po čtyřech a přetlačujeme se rameny a hlavou. Boky se nesmí používat. Seřadíme se u protilehlých zdí a lezeme proti sobě. Vyhrává ten tým, který jako první dotlačí všechny soupeře zpět ke zdi.

Redaktor Honza

Obr3+text

Redaktorka Ina

Obr 10+ text

Redaktorka Jára

Obr 11 (první tři strany) + text

Redaktoři Příliv Klatovy

Obr4+text

Redaktor Creeper

Obr5+text

Redaktorka Andrea

Obr6+text

Redaktor Kinder

Obr7+text

Redaktorka Jára

Obr8+text

**ZVÍŘECÍ ABECEDA**

Tato hra se hraje na nějakém plácku, případně hřišti (např. o délce 20 metrů). Děti si stoupnou vedle sebe na jednu stranu a vedoucí si stoupne proti nim na druhou. Každý hráč si vymyslí v duchu zvíře a nikomu to neřekne. Vedoucí řekne vždy jedno písmeno a kolik a jakých skoků mají udělat, např. Z a 2 slepičí kroky, P a 10 žabích. Písmena s háčky a čárkami se neberou jako samostatná, takže Ž se rovná Z nebo Á se rovná A. Kdo má v názvu svého zvířete dané písmeno, udělá daný počet kroků. Tímto způsobem se děti snaží dostat až do cíle. Kdo tam je první, vyhrál.

Redaktorka Kristýnka

Obr9+text

Červená a bílá

Hráči se rozdělí na bílou a červenou skupinu. Vypravěč vypráví vymyšlený příběh, a když řekne třeba „duha byla bílá", tak bílí musí utíkat pryč a červení je honí. Když se řekne „červená", tak červení musí utíkat a honí je bílí. Ten, kdo je chycený, musí jít do soupeřova družstva.

Hraje se více kol a vyhrává družstvo, ve kterém je více hráčů.

Redaktorka Lenka