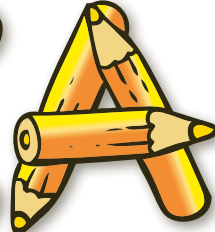
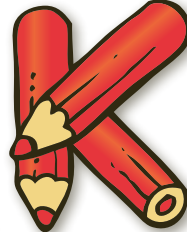
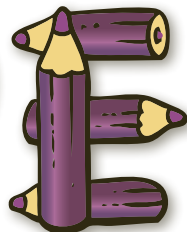
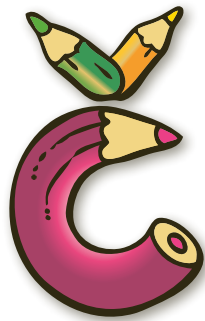


3/2023



Magazínek prodejen COOP



27

coop

# Ahoj, kamarádi,

představte si, co se mi nedávno stalo. Jdu takhle odpoledne po lese, občas skáču z větve na větev, občas hopkám v heboučkém mechu.

Kousek od pelechu zajíce Václava najednou něco zazářilo všemožnými barvami. Pochopitelně jsem se tam hned běžel podívat. V trávě byla podivná ohromná skvrna. Vypadala, jako by sem malíři vylili nespočet kbelíků s barvami. Chtěl jsem si sáhnout, jestli jsou to opravdu malířské barvy. Ale jakmile jsem se skvrny dotkl, vcuclo mě a já jsem padal a padal a padal.

Až jsem se vynořil v neznámé zemi plné barev, podivných tvarů a veselých tvorů. Překvapivě jsme si vzájemně rozuměli, takže mi mohli rychle vysvětlit, že se nacházím ve Skvrnozemi, říši barev a fantazie. Vládne zde moudrý, veselý a nápaditý král, který dbá na to, aby jeho poddaní rozvíjeli fantazii a milovali vše barevné, pestré a hravé.

Zatímco mi toto skvrnopozemšťané vyprávěli, skvrna, kterou jsem se do jejich říše dostal, se začala zmenšovat, až zmizela úplně. To byl malér! Jak se teď dostanu zpátky domů? Přiznám se, že jsem se trochu bál. Ovšem skvrnopozemšťané se jen vesele zasmáli, že nemám vůbec žádnou představivost a chuť si hrát.

Ano, slyšíte dobře, já, veverčák Čiperka, známý svou hravostí i bláznivými nápady, prý nemám představivost! Než

jsem se stihl naštvat, vysvětlil mi ten nejveselejší skvrnopozemšťan, že čím víc zapojujím svou fantazii, tím víc se brána mezi světy rozšíří, až jí nakonec budu moci projít domů.



## Čiperka

**Dětský magazínek prodejen COOP**

Periodicita: 6x ročně

Místo vydávání: Plzeň

Číslo a den vydání: 3/2023, 31. května 2023

### Vydavatel:

**Delex, s. r. o.**

Denísovo nábřeží 5, 301 00 Plzeň, IČ: 00519049

tel.: 378 218 112 (448), fax: 377 325 972

Project director: Luboš Liška

Redakce: Mgr. Zdeňka Čížková

Individuální objednávky: Mgr. Zdeňka Čížková

e-mail: cizkova@delex.cz, tel.: 724 151 095

Grafická úprava, sazba: DTP Delex, BcA. Alena Janečková

Ilustrace: BcA. Alena Janečková, Zuzana Stejskalová,

BcA. Barbora Theodora Černická

### COOP Centrum družstvo

Sídlo: U Rajske zahrady 1912/3, 130 00 Praha 3

Generální ředitel: Josef Plesník

Marketing COOP: Andrea Mouralová

tel.: 224 106 146, fax: 224 106 140

internet: [www.coop.cz](http://www.coop.cz)

[www.coopclub.cz](http://www.coopclub.cz)

Registrováno pod číslem: MK ČR E 17478



OCHRANNÁ ZNÁMKA  
č. 323434

**DELEX**  
REKLAMNÍ A KOMUNIKAČNÍ AGENTURA

A tak jsem si začal vymýšlet a za pomoci skvrnopozemšťanů jsem se i více díval kolem sebe. Naučil jsem se, že všude kolem máme dostatek inspirace k rozvíjení představivosti. Netrvalo to dlouho a moje představy bránu mezi světy pořádně nafoukly a já se mohl vrátit domů. O své výpravě do Skvrnozeme, o jejím králi a hlavně o spoustě báječných zážitků jsem vám připravil další číslo časopisu.

Doufám, že se budete snažit, aby se i ta vaše brána mezi naším světem a světem fantazie co nejvíce rozšířila.

*Hodně zábavy vám přeje veverčák Čiperka.*



## Soutěž o ceny

Jaké úkoly na vás čekají v tajuplné Skvrnozemi? A je mezi nimi i nějaká soutěž? Je. Ani skvrnolidé nezapomněli, že jste hraví a soutěživí.

- Křížovka – Jak se vládce jmenuje? str. 4

## Výherci z minulého čísla

- Křížovka – Nebeský zámečník: Nebeský zámečník se jmenuje „**Hromblesk**“. Na odměnu přímo nebeskou se mohou těšit: **L. Kolářiková (8 let)**, **M. Fexová (6 let)**, **N. Zemánková (7 let)**, **M. Šmucer (8 let)**, **Z. Smetanová (5 let)**

- Jarní klíč: Krásně jste rozluštili zapeklitou šifru a odhalili správné řešení – „**petrklíč**“. Čiperka spolu se skvrnolidmi zas musel vyřešit zapeklitou šifru, kdo dostane odměnu. Jsou to: **A. Hromádko (5 let)**, **F. Kubičková (7 let)**, **K. Žilová (6 let)**, **F. Kápl (9 let)**, **L. Bařinková (5 let)**

**POZOR!** Elektronickou verzi Čiperky naleznete na internetových stránkách [www.coopclub.cz](http://www.coopclub.cz)

Zadáno společností

**COOP**  
**CENTRUM**  
DRUŽSTVO ČLEN SKUPINY COOP

**f** **coopClub**

# Vladařské kreslení

Skvrnopozemšťané dovedli Čiperku ke svému vládci. Ten měl na sobě honosný plášť, pochopitelně plný skvrn a barev.

Obojí však už trochu vybledlo. Je na tobě, abys barvy rozzářil.

- *Obtáhni každou skvrnu správnou barvou a následně všechny skvrny vybarvi. Jakou barvu zvolíš pro zbytek pláště, záleží čistě na tvé fantazii.*



- *Až budeš mít plášť hotový, dokresli vladaři královskou korunu – samozřejmě co nejbarevnější. Čím více fantazie projevíš, tím snáze se ze Skvrnozeme dostaneš domů.*



# Jak se vládce jmenuje?



Vládce Skvrnozemi má pochopitelně vznešené jméno. Protože v tomto čísle časopisu budeš často používat barevné pastelky, procvič si v křížovce jednotlivé barvy. Když je doplníš správně, přijdeš na to, jak se náš panovník jmenuje. My ti ještě prozradíme, že toto slovo se v našem světě používá pro metodu fantazijního dokreslování skvrn.

Řešení křížovky pošli do **17. července 2023** na adresu **DELEX, Denisovo nábřeží 5, 301 00 Plzeň** nebo na e-mailovou adresu **coopclub@coopclub.cz**. Na obálku nebo do předmětu zprávy napiš „**Čiperka – křížovka**“. Nezapomeň připojit své jméno, adresu, telefonní číslo a věk. Soutěž je určena jen pro děti.

1→							
2→							
3→							
4→							
5→							
6→							
7→							
8→							

**Luštěte a vyhrajte dárkové balíčky Chupa Chups**



# SKVRNO, CO JSI ZAČ?

Pokud jsi na předchozí straně správně vyluštil panovníkovo jméno, můžeš si tuto fantazijní kresbu hned vyzkoušet.

- ▶ Máš tu připraveno několik barevných skvrn. Záleží jen na tvé představivosti, co z nich nakonec vznikne.



# Barvy kolem ROZHODUJÍ

Ted' ti Čiperka připravil jednu typickou omalovánku ze Skvrnozemě. I kdybys totiž obrázek vybarvoval přesně dle zadání vícekrát, výsledek bude pokaždé jiný. Nevěříš? Vyzkoušej to.

**Dívej se pečlivě alespoň 1 minutu kolem sebe a vnímej barvy. Pak se pusť do práce. Zde máš zadání.**

► *Jaká barva se kolem tebe objevuje nejčastěji? Tou vybarvi plody na stromech.*

► *Barvou, která je naopak nejméně častá, vybarvi lavičku.*

► *Nejoblíbenější barvou z těch, jež vidíš, vybarvi kmeny stromů.*

► *Najdi ve svém okolí předmět, jehož název začíná na písmeno P. Jakou má barvu? Stejnou použij na listy stromů.*

► *Největší barevná plocha vpravo od tvé ruky určuje barvu květů v trávě.*

► *Jaká barva převažuje na podlaze? Tou vybarvi mraky.*

► *Podívej se z okna. Barva prvního auta, které uvidíš, rozhodne o barvě květů na keřích.*

► *Co ještě není vybarveno, to dotvoř dle vlastní úvahy.*



# Skvrna dělá člověka

Ve Skvrnozemi je flek či šmouha na oblečení jakýmsi dokladem toho, co ten který skvrnopozemšťan vykonává za povolání.

► Dokážeš těmto vybraným skvrnolidem přiřadit správnou profesi? Jestli na to tvá fantazie nestačí, použij tabulky s nápovědou.



Montér

Fotbalista

Řidič

Tenista

Pekař

Kuchař

► Těmto skvrnolidem naopak musíš poznávací skvrnu vymyslet a dokreslit.

Pilot



Učitel



Lékař



# Nejoblíbenější hra

Víš, co je ve Skvrnozemi nejoblíbenější hrou? **Paintball**.  
Zde vidíš obrázky ze hry. Ač vypadají stejně, v 8 maličkostech se liší.

► *Objevíš v jakých?*

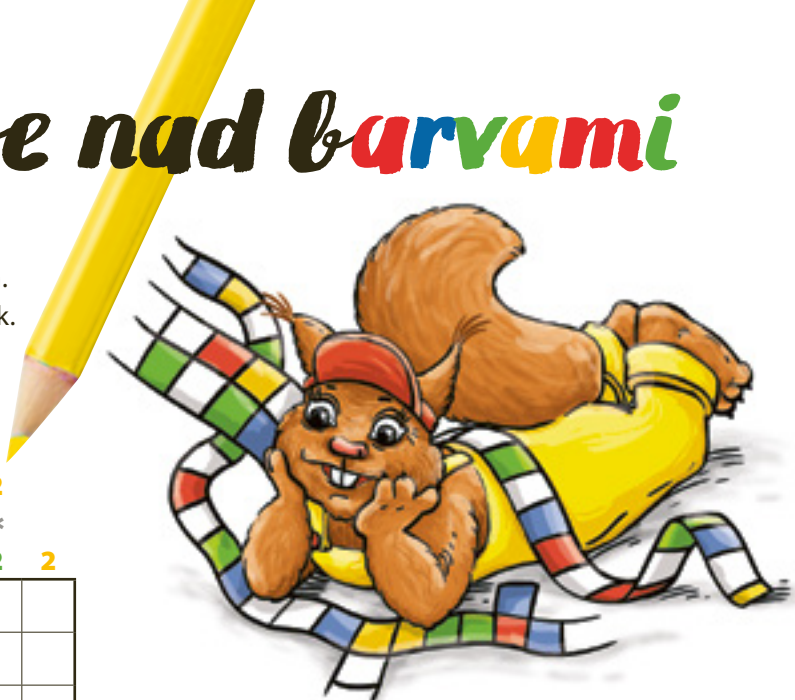


Řešení úkolu najdeš na straně 23.



# Zamysli se nad barvami

Ani ve Skvrnozemi se neřídí vše jen fantazií. Občas se tu také přemýšlí, jak jinak než o barvách. Výsledkem logického uvažování je krásný obrázek.



1  
\* 3 4 1  
3 \* 2 1  
1 3 1 2 2 6 2  
\* 2 1 \* 2 \* \* 2 \*  
1 1 2 1 1 1 1 4 2 2

3										
3 1 3										
2 1 3										
1 2										
4 3										
6 3										
3 4										
7										
1 * 1										
2 * 2										

## Dokážeš barevně přemýšlet?

► U mřížek vidíš v jednotlivých sloupcích i řádcích různě barevná čísla. Ta označují, kolik políček máš danou barvou v daném sloupci či řádku vybarvit. Ovšem na kterém místě máš začít, na to musíš přijít logickou úvahou. Není-li mezi čísly žádná značka, barvy na sebe navazují. Je-li tam hvězdička, je mezi barvami minimálně jedno políčko volné.

**Doporučení:** Začni s řádky či sloupci, které můžeš zcela vyplnit.

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

2														
3 3 4														
5 2 3 2														
2 8 3														
4 2 2 2 5														
5 1 3 1 5														
1 1 4 1 8														
10 1 2 1 1														
3 1 10														
13														
5 1 3 1 1														
1 1 7														
8														
6														
4														

Řešení úkolů najdeš na straně 23.

# Jedna skvrna záhadnější než druhá

Jednoho rána se Skleněnka podívala skrz výlohu ven z prodejny a posteskla si: „Teda, tam je dnes šedivo a nevlídno. To s kamarády asi nikam nepůjdeme. Ach jo!“ Smutně pokrčila rameny a pustila se do blýskání vitríny u zákusků. Malý Poldík totiž zase upatlanýma rukama ukazoval, které dortíky by chtěl, a zanechal po sobě spousty otisků prstů.

„Skleněnko, tam je dnes krásné počasí!“ ozvalo se skřítkce přímo za zády veselé volání pokladníčka Smítka.

„Co blázníš, Smítku, vždyť je tam zakaboněno!“

„Kdepak, svítí sluníčko a obloha je nádherně modrá. Podívej se!“

Skřítkca vyhlédla ze dveří – a opravdu: sluníčko se z blankytné oblohy smálo na celý svět. Když se ale podívala přes výlohu, bylo zase šedivo. Co to? Flek! Ale jaký! Přes celou plochu výlohy se táhla šedivá šmouha, která měnila slunečný den v ponuré sychravo.

„Kdo to udělal?“ vyděsila se Skleněnka. Zlaté otisky prstů od Poldíka! Ty má uklizené natotata, ale tohle bude leštit minimálně dvě hodiny. Ale protože Skleněnka je hodná a pilná skřítkca, pustila se hned do práce. Do konce si k tomu zpívala a za necelé dvě hodiny bylo po skvrně.

„Hotovo! Jde se ven,“ zaradovala se Skleněnka a vyrazila se Smítkem a ostatními kamarády k rybníku za prodejnu.

Druhý den ráno se Skleněnka jako obvykle podívala výlohou ven a podivila se: „To je divné, obloha je plná červánků.“ Ale protože paní Nastydlá zrovna mohutně kýchlá a poprskala celou vitrínu u uzenin, přestala skřítkca přemýšlet o červáncích a běžela spoušť po paní Nastydlé uklidit.

„Skleněnko, dneska k rybníku asi nepůjdeme,“ smutně si postěžoval Drobek, který právě zametal rozdrobený rohlík, který na zem hodil Cvalík Nevychovaný. „Leje jako z konve a nevypadá to, že hned tak přestane,“ dodal ještě a nametl na lopatku kus makového loupáku.

„Vždyť jsem teď viděla oblohu posetou červánky,“ zarazila se Skleněnka. Rychle setřela z vitríny poslední nudli paní Nastydlé a šla se té záhadě podívat na zoubek. Vystrčila hlavu ze dveří a v tu ránu měla pocit, že na ni někdo převrhl vědro s vodou. Drobek měl pravdu. Lilo a z modročerné oblohy sjížděl k zemi jeden blesk za druhým.

„Ale ta výloha...“ Skleněnka svou úvahu ani nedokončila. S otevřenou pusou třeštila oči na výlohu, přes kterou se táhla červenorůžová šmouha ještě větší než ta včerejší šedivá.

„To mi hlava nebere,“ vydechl Drobek, který se přišel podívat, nač Skleněnka tak vyvaleně zírá. Včera šedá skvrna, dnes červánková! Co to má znamenat?

Na záhadnou šmouhu se přiběhli podívat velcí i malí pokladníčci. Nikdo však nedokázal podivný úkaz vysvětlit. Skleněnka si zhluboka povzdechla a dala se do stírání červánkového fleku.

Další den ráno vtrhl Podlážek jak velká voda do skřítkčí ložnice a radostně halekal: „Honem pojďte všichni ven! Před prodejnou je hejno dalmatinů!“

„Hejno může být maximálně tak hus,“ poučovala Žemlička popleteného kamaráda. „Dalmatinů bude spíš smečka.“ Pak se spolu s ostatními vyrazila na ty flekaté psy podívat.

„Kde jsou?“ kníkl zklamaně Podlážek, když před prodejnou neobjevili ani psí chlup, natož celého dalmatina.

„Vždyť tu ještě před chvílí byli!“

„Nebyli!“ hlesla Skleněnka a zničeně ukázala rukou na výlohu. Ta byla tentokrát posetá černobílými skvrnami, které připomínaly srst dalmatinů.

„Já už toho mám dost!“ rozčilil se Drobek. „Koho baví si z nás takhle utahovat?“

„Z vás si možná utahuje, ale já to denně musím leštit,“ podotkla odevzdaně Skleněnka.



„Co se vám nelíbí?“ podivila se Fintilka. „Ty skvrny jsou přece krásné!“

„Prosím?!“ nevěřičně se ozval Smítek. „Co je na nich krásného? Jsi normální, Fintčo?“

„Neříkej mi Fintčo!“ rozzlobila se Fintilka. „Kdyby ses lépe díval, dal bys mi za pravdu. Ten, kdo je tu udělal, to nebyl žádný uličník, ale umělec. Každá ta skvrna nás dokázala dokonale zmást. Ze slunečného dne udělala zamračený, bouřku změnila na červánky, a dokonce vykouzila hejno dalmatinů. Pardon, smečku dalmatinů,“ dodala rychle, když zahlédla, že ji chce Žemlička zase opravit.

„No, to je sice pravda, ale nemohl by ten podle tebe umělec svou kreativitu projevovat někde jinde než na skle výloh? Přidělává mi práci,“ připomněla Skleněnka.

„Nemohl! Na zdi by přece ten efekt nebyl takový. Když se budeš dívat na zeď, určitě neuvěříš tomu, že je v ní hejno... smečka psů. Potřebuješ se dívat skrz sklo ven. A dovolím si podotknout, že kromě výloh tu není nic jiného skleněného, přes co bychom se mohli ven podívat,“ zakončila Fintilka svou přednášku.

„Takže se vlastně musíme neznámému mistrovi omluvit, že jej brzdíme v rozletu nedostatkem skleněných ploch,“ zasmál se Špuntík.

„Spíš bychom měli neznámého mistra chytit a tak nějak si s ním vyříkat, že sice oceňujeme jeho výtvarný talent, ale že by jej mohl uplatňovat někde jinde,“ zabručela Skleněnka.

„Ha! Dobrodružství! Budeme chytat pachatele – pardon, umělce,“ zaradovali se malí skřítki a hned se pustili do vymýšlení bojového plánu, strategie, pastí na lupiče – prostě se dohadovali, jak toho tajuplného umělce dopadnout.

Ani si nevšimli, že se mezitím setmělo, že paní Veselá zamkla dveře prodejny a odešla domů. Pokladníci byli tak zabraní do sprádaní plánů, že skoro prošvihli i tajuplného umělce samotného.

Naštěstí ten neměl potřebu se skrývat. S veselým pohvizdováním a s malou rozsvícenou lucerničkou nakráčel rovnou k výloze a dal se do práce.

„Podívejte,“ vydechla Fintilka, když zjistila, že se výloha mění v záplavu padajícího listí.

Skleněnka vystartovala ze dveří jako první, aby tomu neznámému uličníkovi pěkně od plic řekla, co si o něm myslí.

„Kdo jsi a co to tady vyvádíš?“ vychrlila ze sebe, ale pak se zarazila a zírala na podivného skřítku posetého barevnými skvrnami.

„Já jsem pokladníček Skvrnek ze Skvrnozemě a pomáhám ti,“ s hlubokou úklonou vysvětloval barevný skřítek.

„Pomáháš? Tím, že mi čmáráš po výloze?“ rozcílila se Skleněnka.

„Já nečmárám, já rozvíjím fantazii tvoji i všech zákazníků. Každá výloha musí být denně ozdobena novou skvrnou,



aby lidé mohli přemýšlet a představovat si, co to je. Tak je to u nás běžné,“ vysvětloval Skvrnek. „Fantazie je přece dar, který se musí rozvíjet. Copak vaši zákazníci neočekávají, že v nich denně budete podněcovat nové představy?“

„Naši zákazníci očekávají, že si tu nakoupí kvalitní potraviny,“ poznamenal Drobek a zamyšleně se škrábal ve vlasech. Ten podivný skřítek měl vlastně pravdu. Lidé chodili do prodejny honem rychle nakoupit, občas prohodili pár slov s paní Veselou, ale vše to bylo takové uspěchané a nepřemýšlivé.

„Hele, Skvrnku, musíme se domluvit. U nás není zvykem mít pomalované výlohy. Ale souhlasíme s tebou, že bychom lidem měli nakupování nějak zpříjemnit. Co třeba kdyby byl flek, pardon, obraz jen na malé části výlohy? To by šlo, ne? Zůstaň tu s námi, jak dlouho budeš chtít. Ty nás naučíš něco ze svého skvrnitého světa fantazie, my tě naučíme něco typicky našeho. Co ty na to?“

Všem se Drobkův nápad líbil. Skvrnek učil malé pokladníčky vidět ve skvrnách něco víc než jen fleky. Každý den spolu se Skleněnkou zdobil část výlohy novými fantaziemi a pak se s ostatními skřítky dívali, jak se lidé pozvolna učí u kreseb zastavovat, přemýšlet o nich a těšit se na ně.

Když i Skořápek, který o sobě vždy tvrdil, že je absolutně bez fantazie, dokázal namalovat flek připomínající okřídleného slona, Skvrnek usoudil, že už nemá pozemské pokladníčky co naučit a že je čas vrátit se domů. Pokladníci mu uspořádali rozlučkovou oslavu, naučili jej spousty veselých písniček a pak jej vyprovodili až do Čiperkova lesa, kde byla na mýtině pestrobarevná skvrna.

Skvrnek všem naposledy zamával a pak skočil přímo doprostřed skvrny a zmizel zpět do Skvrnozemě.

# Barvo, nezlob se!

Zahraj si barevnou hru ve stylu Člověče, nezlob se. Potřebuješ figurky, kostku a kamarády, kteří budou hrát s tebou.

## INSTRUKCE:

Hod kostkou a posuň svou figurku o daný počet políček.

**Barevné políčko** ▶ Rychle se rozhlédni po svém okolí a řekni předmět, který má tuto barvu. Nezvládneš-li to do 3 vteřin, jdi o políčko zpět.

## Políčko s číslem:

- ▶ Řekni **název města**, v němž se objevuje nějaká barva.
- ▶ Zazpívej **píseň** s barvou v textu.
- ▶ Jmenuj **knížku** s barvou v názvu.

Na splnění úkolu máš zase 3 vteřiny. Nezvládneš-li to, vracíš se na start. Vyhrává ten, kdo se první dostane až k barevné skvrně – **bráně mezi světy**.

1  
město

2  
píseň

3  
knihy



# Vládcův mazlíček



Panovníkovým nejoblíbenějším zvířetem je chameleon, který dokáže měnit barvy podle svého okolí. Tento nezbeda se však zapomněl vybarvit.

► *Naprav jeho opomenutí a barevně jej vyšperkej, aby dokonale splynul.*

# FLEKY MEZI MRÁKY

Nejuznávanějšími skvrnami ve Skvrnozemi jsou mraky. Dokonce probíhají závody v určování, co jednotlivé mraky představují. Vítězové jsou do smrti uctíváni jako nejváženější skvrno-pozemšťané. Uspěl bys v tomto klání?

Na obrázku je nejen řada mraků, ale také řada zvířat. Asi je ti jasný tvůj úkol.

► Rozpoznej v mracích zvířata a spoj je s jejich reálnými představiteli. Mraky pak vybarvi podle těchto jejich vzorů.

► Některá zvířata na obloze svůj mráček nemají. Dokresli je.

► Sluníčko by si také zasloužilo mít svůj mrakový protějšek – nakresli mrak sluníčko.

► Podívej se z okna, zda neuvídíš nějak zajímavý mrak. Ten pak překresli na vyznačené místo a k němu domaluj, co ti tento mrak připomíná.



# Parádivá princezna

Princezna ze Skvrnozeme ráda nosí pestrobarevné korále. Každý den v týdnu má jiné. Aby jí otec to fintění trochu ztížil, vymyslel číselné řady, podle kterých si princezna musí korále vybrat.

► Jaké bude mít tento týden? Čísla naznačují počet korálek téže barvy, popř. to, jestli se opakuje. Na tobě je vybrat vždy správný šperk.

- Pondělí** ▶ 2 × (3; 2; 4)  
**Úterý** ▶ 3 × (5; 1; 1)  
**Středa** ▶ 2 × (3; 2; 3)  
**Čtvrtek** ▶ 4; 2 × (2; 1)  
**Pátek** ▶ 2 × (2; 2); 3  
**Sobota** ▶ 2 × (1; 4; 2)  
**Neděle** ▶ 3 × (2; 3); 2



Ač toto vypadá jako jednoduchý úkol, možná se u něj zapotíš a pořádně si zavaříš mozek. Co po tobě skvrnopozemšťané chtějí?

# BUDEŠ ŠAMPIONEM?

► Ukaž na slovo a co nejrychleji řekni barvu, kterou je napsané. Pozor, říkáš barvy, nečeš slova! Počítej si správné odpovědi, abys zjistil, jestli patříš mezi baršampy.

zelená modrá černá  
oranžová červená modrá  
fialová zelená žlutá  
červená žlutá černá  
zelená oranžová modrá  
žlutá červená

**JAK JSI NA TOM?**  
Počet správných odpovědí:

**1-2 body  
Barbar**  
barevné  
motovidlo

**3-6 bodů  
Podbar**  
podprůměrný  
barvič

**7-10 bodů  
Průbar**  
průměrný  
barvič

**11-14 bodů  
Znalbar**  
znalec barev

**15-18 bodů  
Baršamp**  
barevný  
šampion





# BAREVNÁ H O S T I N A

Dostal ses podle plánu do hodovní síně? Výborně. Slavnostní hostina právě začíná, ale na tebe tu čeká řada úkolů.

► Král s princeznou mají v ruce připravené barevné konfety a házejí je na Čiperku. Jeden barevný had už na něj letí, zbylé papírové hady dokresli ty.

► Podle barevných skvrn vybarvi všechny poletující balonky.

► Skvrnopozemšťané mají rachejtle, z nichž vystřelují barevné kuličky. Nakresli jich ke každé co nejvíc. Barva odpovídá barvě rachejtle.

► Na dort přimaluj tolik svíček, kolik je balonků. Každá svíčka ať má barvu podle jednoho balonku.

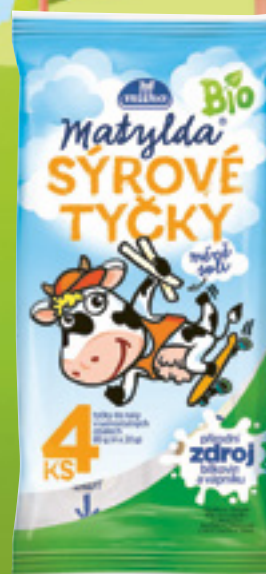




# Matylda<sup>®</sup>



Poradím ti recept, který baští děti i dospěláci! Doma ti určitě rádi pomůžou nejen s ochutnáváním.



## SÝREK V ROHLÍKU

Co potřebuješ?

- rohlíky
- Sýrové tyčky Matylda
- kečup nebo jinou tvou oblíbenou omáčku

Jak na to?

1. Popros maminku nebo tatínka, ať odkrojí rohlíkům špičku.
2. Poté do nich vařečkou udělejte otvor na sýrek.
3. Dovnitř rohlíku vložte Sýrovou tyčku Matylda.
4. Dobrou chuť!

TIP: Sýrek v rohlíku můžete společně ohřát v troubě/mikrovlnce.

[matyldinafarma.cz](http://matyldinafarma.cz)

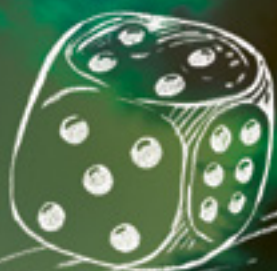
# Barevná ruleta

Na konci hostiny se všichni pustili do hraní barevné rulety. Pokud Číperka uspěje, mnohobarevná brána se otevře natolik, že se veverčák bude moci vrátit domů. Jak si ve hře povedeš ty? Ke hraní potřebuješ jen kostku, naši ruletu a svou fantazii.

## Jak hrát?

Hod kostkou a posuň se o příslušný počet políček-tvarů. Tvar správně pojmenuj, řekni jeho barvu a ve svém okolí rychle ukaž na tvarově podobný předmět. Pak házej znovu a pokračuj ve hře.

Jestli uspěješ v pěti pokusech z pěti, otevře se ti cesta zpět domů. V opačném případě si pobyt ve Skvrnozemi prodloužíš.



START



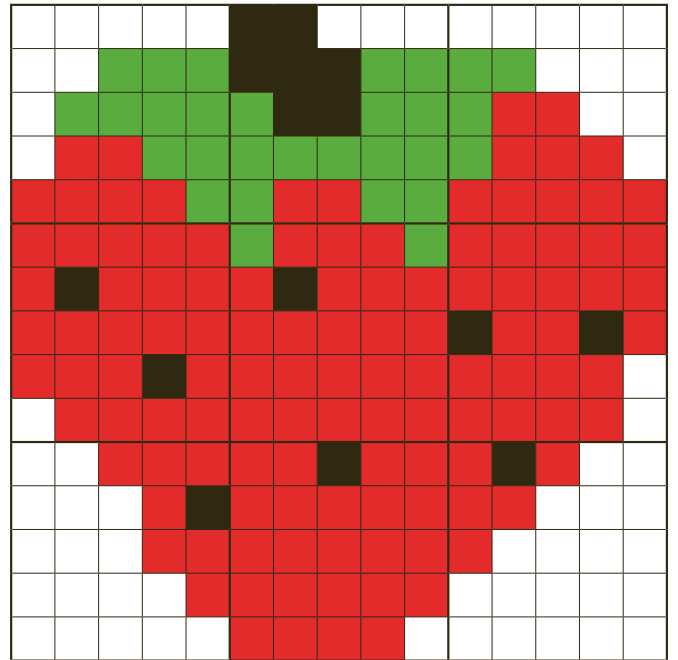
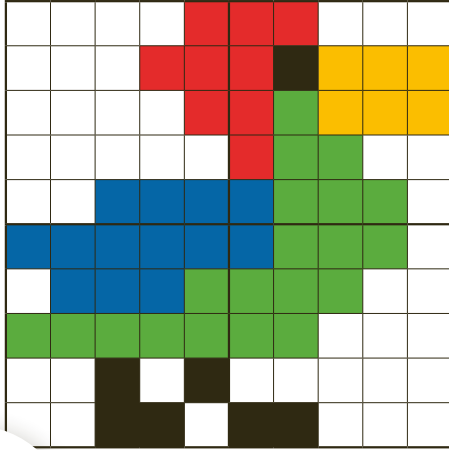
# Na shledanou

Číperka prokázal dostatečnou fantazii a mnohobarevná brána na cestu domů se mu otevřela. Jeho noví přátelé se s ním přišli rozloučit.

► Ty jejich loučení můžeš vybarvit.

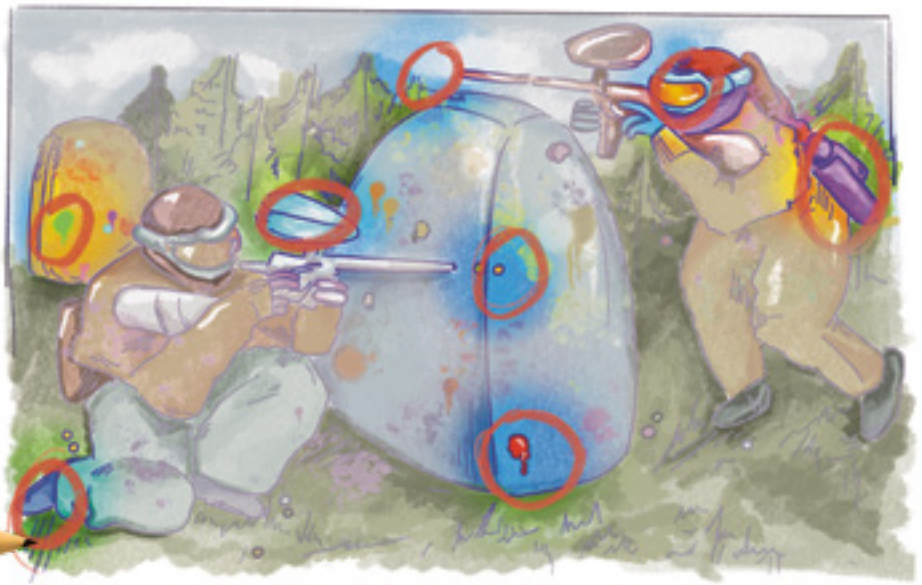


**Str. 9**  
**ZAMYSLI SE**  
**NAD BARVAMI ↓ →**



**ŘEŠENÍ**  
**ÚKOLŮ**

**Str. 8**  
**NEJOBLÍBENĚJŠÍ HRA**  
**8 rozdílů ↓**



INZERCE



**Karkulka schovala vlkovi v lese 7 dobrot. Najdeš je všechny?**

SLAVÍME 30 LET.



RODINNÁ SPOLEČNOST

ŽIJTE krásně

