kOkOs

Měsíčník oddílu OkO



Ročník **29.** Číslo **3.**
listopad
26.10.2026

Kalendárium

Zapište si do diáře

Hned po oddílovce pak vyrazíme na tradiční pětideňák do Poděvous 27. října – 1. listopadu. Doufám, že vás tam bude hojnost a můžete se těšit na klasickou sadu her, zábav a soutěží pro každého, letos se přípravy ujali Hanka s Tomášem. Na další výlet nás pak povede Lembas, bude to dvojdenní výlet do chaty v Dubici u České Lípy v termínu 20.-22. listopadu. Můžete se těšit na výlet do podzimní přírody nejspíš někam do pískovcových skal.
Oddílovka bude 30. listopadu a můžete se těšit na další číslo kOKOsu a na hru na poznávání hub.

Blahopřejeme

Narozeniny	Svátky
20. listopadu – Kristián (12) 20. listopadu – Pepa (15) 20. listopadu – Sandra (15) 24. listopadu – Pavel (11) 30. listopadu – Kuba (10)	11. listopadu – Martin 25. listopadu – Kateřina 30. listopadu - Ondřej

Zprávy z oddílu

Počet členů

V měsíci říjnu se náš počet nezměnil, stále potřebujeme především nové nejmladší nejlépe z první a druhé třídy a můžeme přijmout i několik starších dětí do Zobáků a Vlaštovek.

Pojeďte s námi na zkoušku

V listopadu nemáme jednodenní výlet, ale oba vícedeňáky mohou odvážnějším nováčkům posloužit jako rozjezdový start do naší činnosti.

Příspěvky a registrace

Většinu příspěvků od vás již máme, ale někteří zatím zapomněli. Na oddílový rok od každého z vás chceme 600 korun na osobu jako příspěvky na činnost oddílu, za příspěvky se tisknou kOKOsy a platí registrační poplatek oddílu. Prosím, odevzdejte příspěvky co nejdříve. Příspěvky odevzdávejte nejlépe Hance nebo svému družinovému vedoucímu. Přivítal bych aby i ti zbylí stihli odevzdat příspěvky do konce října.

Celoroční hra

Zatím jsme velkou aktivitu v rámci řešení celoroční hry nezaznamenali, ale budeme pokračovat v dalších šifrách. Šifry by měla každá družina vyřešit v průběhu měsíce, většinou stačí jen dostat ten správný nápad. Soutěž se v průběhu roku ještě možná trochu změní, ale základ zůstane a tím je, že družina dostane první schůzku po oddílovce zadání na další měsíc a řešení musí odevzdat svému družinovému vedoucímu do další oddílovky.

Bizon

Ozvěny měsíce

Z Nižbora do Chyňavy - 17. října 2026

Druhý podzimní jednodeňák vedl do lesů na okraji CHKO Křivoklátsko mezi Nižboram a Chyňavou. Na srazu se objevilo patnáct dětí a když nás na Smíchově našli i Ester s Adamem, měli jsme i sedm vedoucích. Výletu se tak kromě již zmiňovaných zúčastnili Bizon, Hanka, Ariel, Janis, Martin, Bára, Ben, Ernest, Kristián, Ondra, Oli, Carina, Pavel, Mia, Myri, Adri, Julinka, Frída, Dorotka a samozřejmě též Tomáš, který výlet vymyslel a vedl.



Skládání mapy v úvodní hře

Vlak do Nižbora byl v plné délce nahrazen náhradní autobusovou dopravou a tak jsme vystoupili v Nižboře před hotelem Praha a vyrazili po modré značce směrem na Chyňavu. Na prvním hřbetu kopce nás však čekala odbočka, kdy jsme značku opustili a vydali se na vyhlídku u hradiště Žlubinec.



Někteří jsou již v cíli, jiní se snaží proplížit mezi strážemi.

Hradiště samo není nijak impozantní, v terénu je reprezentuje jen pár nerovností, ale byl odtud výhled na Nižbor a také jsme tu usedli na zem k zahájení výletu a první hře. Tomáš všem vysvětlil, že tentokrát pojedeme do světa Ninjago známého z LEGA a pokusíme se získat zde proslulé Zlaté zbraně Spinjitsu.

V první hře bylo úkolem složit mapu, která ukáže, kde jsou zbraně ukryty. Tomáš rozdělil oddíl na pět skupinek a rozdal jim rozstříhanou mapu a děti se pustily do skládání, skládačka byla překvapivě obtížná a tak jim složení trvalo docela dlouho.

Vrátili jsme se na modrou turistickou značku a těsně před sestupem do údolí potoka jsme zastavili na další hru. Úkolem bylo získat první ze zbraní, kosu, ovšem k místu jejího uložení se děti musely proplížit mezi strážemi představovanými vedoucími. Tentokrát byly děti rozdělené do čtyř skupin a šestnácté dítě zastoupil Janis. Projít lesem nepozorovaně nebylo jednoduché.


Přenášení zmrzlé osoby, tyč bylo možno překonat horem i spodem.

Po hře jsme na stejném místě usedli k obědu a chvíli odpočinku, kterou někteří využili i k přírodovědnému průzkumu a nalezli jsme několik drobných plžů skrytých v listí.

Po obědě jsme sestoupili do údolí potoka a vydali se proti jeho proudu po cestě kolem historického skautského tábořiště až pod Malý vrch, kde jsme se zastavili na další hru. Abych i zde uvedl přírodovědnou zajímavost, pod svahem Malého vrchu jsme objevili několik rozvinutých hvězdovek.

Hra spočívala v tom, že týmy měly přenést jednoho svého člena, který uchopil ledové šurikeny a zmrznul, po určené dráze. Dráha byla poměrně krátká, ale i tak nebyl úkol jednoduchý.


A ještě jeden pohled na přenášení, další tým na startu trasy.

Další cesta nás zavedla na místo, kde potok zahýbal prudce vlevo kole Tlusté hory a kde stála jakási zřícená stavba zřejmě původně vodohospodářského účelu. Kousek za rozcestníkem Pod Tlustou horou jsme se zastavili k další hře. Pro získání zlatých nunčaků bylo potřeba sestavit lano přesné délky.

Trojčlenné týmy měly k dispozici uzlovačky a musely je co nejpřesněji navázat, aby dosáhly určenou délku. Překvapil nás jeden z týmů, který dokázal délku uvázat úplně přesně. A co se týká přírodovědné zajímavosti, povšimli jsme si u cesty neobvyklého druhu ryzce.


Ondra s Ernestem se snaží odhadnout délku svázaných uzlovaček

Vystoupali jsme na návrší před Chyňavou a využili posledního kusu lesa k poslední hře, získávání meče ohně. Ten byl uložen v chrámu ohně, kde se podlaha občas měnila v lávu. Jednalo se tedy o obvyklou hru na země je láva, kdy se děti na pokyn „láva“ musely postavit tak, aby se nohama nedotýkaly země.

Ani tady jsme nebyli bez přírodovědné zajímavosti, černá chlupatá housenka se ukázala být housenkou běloskvrnáče pampeliškového.


K úniku před lávou se použilo, co bylo při ruce nebo spíše při noze

Zbývalo jen dojít do Chyňavy na autobus, kde uspořených dvacet minut někteří využili k návštěvě obchodu a pak s přestupem v Berouně dojet do Prahy. Nutno ještě říci, že autobus měl docela zpoždění a i díky tomu jsme nedorazili z výletu v plánovaném čase i když většina dětí šla domů stejně sama.

Počasí nám celkem přálo, bylo sice převážně zataženo, ale nebyla velká zima a nepršelo, takže jsme si výletu mohli užít naplno a koneckonců tu byla převážná většina oddílu. A ten zbytek může své neúčasti jen litovat, říjnový zlátnoucí les uvidíme až zase za rok.

(bi)

Oddíl: Když pracuje fantazie

Brána času dokořán

Rád bych si zde vzpomenul na jeden z dnes již prastarých táborů, kde jsem vymýšlel příběh tábora já (proto si taky ještě něco pamatuji). V roce 2009 proběhl tábor s názvem Brána času dokořán (název byl odkazem na akci Brána volného času dokořán, která ten rok proběhla u Písecké brány. Cílem bylo prezentovat návštěvníkům různé volnočasové aktivity, my jsme tam prezentovali náš oddíl).



Přesun časem probíhal večer a digitální foťáky na mobilu ještě nebyly to, co dnes, takže fotka z přesunu je poněkud rozmazaná.

Roční téma se jmenovalo Vynálezy profesora Svergussona - náš kamarád, mírně bláznivý geniální vědec, vymýšlel různé podivné vynálezy, které jsme na výletech zkoušeli. Na tábor jsem navrhl téma ultimátního vynálezu - stroje času. Prvně se návrh nesetkal úplně s pochopením ostatních vedoucích, protože stroj času je ohrané téma, nicméně pojali jsme ho trochu neobvykle - místo cestování časem po historii budeme cestovat do velmi blízké minulosti. Taky jsem předem vymyslel příběh tábora přes několik her, což nebývalo běžné - často se příběh odehrával v závěrečných hrách, a ostatní hry byly tak nějak kolem, což dávalo vedoucím větší volnost při vymýšlení - a teď najednou příběh diktoval téma mnoha her. Od té doby jsme se posunuli víc tímto směrem, a různě soutěže často posouvají celkový příběh tábora.

Příběh tábora začínal první noc, na hlídce (tehdy jsme ještě na táboře drželi noční hlídky). Pod záminkou "zkušební" noci se na kratších hlídkách vystřídal celý tábor, přičemž já s Bizonem jsme se každému dítěti jednou proplížili do kuchyně a nechávali tam části zprávy (pamatuju si, že jsem docela vystrašil Verču, když jsem se při opouštění kuchyně přerazil a sesypal několik hrnců). Ve zprávě bylo varování, že se někdo pokusí ukrást stroj času. Na to jsme se sice připravili, ale bohužel stroj byl stejně ukraden. Vyrobili jsme tedy záložní stroj a vrátili se do dne před ukradením stroje. Aby příběh dával smysl, tak o dva dny dříve (neboli v den, kam jsme se vraceli) probíhal dopoledne vyjímečně program, kde všechny děti opustily tábor a hráli hry (tehdy ještě služba občas zůstávala dopoledne v kuchyni a pomáhala, tohle dopoledne výjimečně hrála hru i služba). My jsme se pak vrátili do tábora, kde jsme nepotkali svoje původní já, k obědu jsme měli stejné jídlo, vedoucí byli stejně oblečení, v kuchyni chyběla stejná lavička (průběžná hra byly každodenní kuriozity, kterých si měli děti všimnout).

Krádeži se nám ale ani tak nepovedlo zabránit, takže jsme museli stroj získat zpět, než se ho povede zloději použít. V závěrečné hře jsme se tedy pokusili napadnou opevněnou pevnost našeho soupeře (byl to náš celoroční soupeř Doktor Thruttleworth, který nám všemožně škodil), ale bohužel se ukázala nedobytná. Využili jsme podruhé záložní stroj času a vrátili se do doby dávno před tím, než Doktor Thruttleworth pevnost našel, a připravili si různé pomůcky všude po pevnosti. Druhý útok nám už vyšel, získali jsme stroj času zpět, a zatkli doktora (kterého tehdy hrál Hroch). V noci po zatčení doktora jsme se naposledy vrátili v čase a poslali si zprávu, kterou jsme dostali na začátku tábora - tentokrát vedoucí hlídali tábor, a děti se plížily do kuchyně s kusy dopisu.

Ariel

Kulturní okénko

Karak

Dnes vám představím hru jménem Karak. Je to populární česká rodinná desková hra, takže je možné, že mnozí z vás ji znají. Hra vás zavede do tajemného podzemí chátrajícího hradu. Je určena pro 2 až 5 hráčů a díky svým jednoduchým pravidlům je ideální jak pro mladší, tak i pro dospělé, kteří hledají přístupnou a zábavnou fantasy hru.

Hlavním cílem hry je prozkoumat labyrint pod hradem, porazit co nejvíce příšer, získat cenné poklady a nakonec stanout tváří v tvář obávanému drakovi. Na začátku si každý hráč vybere jednoho ze šesti hrdinů, např. válečník, čaroděj, zlodějka či vědmák a v rozšířeních dokonce získáte postav ještě víc. Každá postava má své unikátní schopnosti, které výrazně ovlivňují styl hraní – čaroděj umí procházet skrze zdi, zatímco válečník je zdatnější v boji.



Karak – herní plán

Hra je jedinečná tím, že herní plán nevzniká předem, ale tvoříte ho vy sami. Hráči postupně tahají karty chodeb a místností z pytlíku a přikládají je na stůl, čímž náhodně odkrývají podzemní bludiště. Kdykoliv hráč vstoupí do nové místnosti, vytáhne si z neprůhledného sáčku žeton. Ten představuje buď truhlu s pokladem, nebo příšeru.



Karak – přehled různých postav

Souboje s monstry probíhají pomocí dvou kostek. Hráč hodí kostkami, přičte sílu svých zbraní či kouzel a výsledné číslo porovná se sílou příšery. Pokud zvítězí, příšeru porazí a získá odměnu – například zbraň, kouzlo nebo klíč k truhlám. Pokud prohraje, přichází o jeden život a musí ustoupit. Poklady lze otevřít pouze tehdy, jestliže už hráč porazil kostlivce klíčníka, který má u sebe klíč.

Hra končí ve chvíli, kdy některý z hrdinů porazí draka, který je nejsilnějším a nejvzácnějším soupeřem v podzemí. Samotné poražení draka ale automaticky nezaručuje vítězství v celé hře, protože jeho kořist dává 1,5 bodu a každá otevřená truhla dává právě 1 bod. Vítězem se stává ten hráč, který během průzkumu podzemí nasbíral nejvíce bodů. Karak tak skvěle kombinuje prvek náhody, objevování a lehké strategie a tím se docela podobá dračímu doupěti.

Také jsem nedávno zjistil, že vyšel i druhý díl, ale ten jsem ještě nehrál, takže nedokážu porovnat, jestli je lepší, nebo ne.*

(Lu)

** ale my druhý díl známe a hráli jsme ho několikrát na výletech i herní neděli v minulých dvou letech, kdy ovšem Lukáš na výlety nejezdil*

Zajímavé místo

Hrad Helfenburk

Dnes vám napíšu o jedné z mých nejoblíbenějších zřícenin. Je to hrad Helfenburk, který se nachází v Jihočeském kraji asi 7 km od městečka Bavorov. V Bavorově máme chalupu, takže Helfenburk znám od dětství. Je to poměrně velká zřícenina na zalesněném kopci. Celá tato oblast patřila dlouho rodu Rožmberků a ti také tento hrad vystavěli. Roku 1334 kupuje Petr z Rožmberka Vitějovické a Bavorovské panství. Nové panství bylo potřeba správně a vojensky zabezpečit, takže roku 1355 císař Karel IV. povoluje čtyřem bratřím Rožmberského rodu postavit na hoře Malošíně pevný hrad jako odměnu za pomoc při potlačení povstání v italské Pise. Bratři s výstavbou nového hradu dlouho neotáleli a již roku 1357 je jmenován na Helfenburku první purkrabí Jaroslav Měřička z Vitějovic. O čtrnáct let později od data zakládací listiny, další z purkrabích Buzek ze Lhoty, vlastním listem oznamuje vladaři na Krumlov, že je zcela dokončen hradní palác.



Pohled na Helfenburk z výšky



Oddíl na Helfenburku v listopadu 2016

Po roce 1945 je Helfenburk zařazen mezi státní hrady a zámky Československé republiky. V 90. letech minulého století je na základě zákona o obcích převeden do majetku města Bavorov, které je jeho vlastníkem i v současnosti a pokračuje v záchraně památky.

Z hradu se zachovala část opevnění, zbytky paláce a věž, na kterou lze vystoupit a je z ní krásný výhled na okolní krajinu a na Šumavu.

V sezoně funguje hradní krčma a konají se zde různé akce a slavnosti.

Autem nebo autobusem se lze dostat asi 1 km od hradu, zbytek cesty je potřeba vyšlapat do kopce, až k hradu je zákaz vjezdu. Za pozornost stojí i krásné a rozlehlé lesy v okolí hradu.

Na Helfenburku byl oddíl dvakrát, poprvé v září 2000 v roce, kdy byla motivace Strana zákona a podruhé před 10 lety v listopadu 2016 při motivaci Čas hradů.

(kc)

Ponory do fantazie

Zlaté zbraně spinjitsu

V tomto měsíci podnikli imagonauti pouze jeden úkol a jednalo se o výpravu pro zlaté zbraně spinjitsu ze světa lego Ninjago.

Dlouho předtím, než čas dostal své jméno, stvořil první mistr spinjitsu zemi Ninjago za pomocí těchto čtyř zbraní spinjitsu (Kosy zemětřesení, nunčaků blesku, šurikenů ledu a meče ohně).

Zbraně byly ukovány ze zlata ze Zlatých vrcholů a vykovány v Chrámu světla. Poté co zemřel první mistr spinjitsu, přenechal zbraně svým synům. Ten starší z nich (Garmadon) byl však pohlcen zlem a chtěl zbraně využít k přetvoření světa. Došlo k bitvě mezi bratry, kdy starší byl uvržen do podsvětí (říše, do které po smrti odchází nečestní válečníci). Ten mladší (Wu) potom zbraně ukryl.



Megazbraň a zlatá zbroj

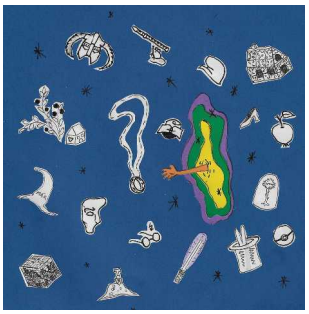
Zbraně byly tak mocné, že žádný běžný smrtelník je nemohl držet všechny najednou. Velitel kostlivců z podsvětí Samukai se o to pokusil a tím vytvořil portál, který propustil Garmadona z podsvětí.

Zbraně poté skončily v rukách hlavních postav, 4 žáků mistra Wu. Garmadon mezitím strávil mnoho měsíců v říši šílenství, kde dosáhl moci držet všechny zbraně najednou. Toho využil, když je ukradl a přetvořil na tzv. Megazbraň, která měla velkou moc, ale pouze tvořit, nikoli ničit. Nakonec tím vytvořil portál do minulosti, kdy chtěl zabránit tomu, aby tým nindžů vznikl. Během této akce nindžové použili původní zbraně, aby megazbraň zničili, tedy přesněji, aby ji společně se zbraněmi poslali do vesmíru. Tím končí původně plánovaný příběh zbraní, Ninjago však ještě pokračovalo (a stále pokračuje) mnoho let a zbraně ještě prošly několika vývoji. Byly přetvořeny na zlatou zbroj pro mocné ztělesnění temnoty, pak na dlouho ustoupily do pozadí, poté byly znovu ukovány, aby porazily síly ničení, a tím ztratily moc, poté ještě byly jednou nabity zlou mocí a nakonec zničeny.

(To)

Imagonauti

Naše ponory do příběhů



V říjnu jsme se ponořilo pouze do jednoho světa a tím byl svět LEGO Ninjago, kde jsme po překonání příslušných úkolů získali Zlaté zbraně Spinjitsu.

Bodování za září a říjen:

Vzhledem k tomu, že letošní oddílový říjen byl administrativně kratší a obsahoval jediný výlet, projevuje se úspěch a účast na tomto výletě významně na výsledcích měsíce a následně i bodovacího období. Ovšem roli hraje i neúplná účast na schůzkách a pochopitelně zůstává i význam padesátky, ovšem vzhledem k tomu, že nikdo nepřinesl padesátku přinášecí, tak hrají roli pouze uzly. Hranice pro velký lístek je 163,8 bodu a bude jich 10.

	jméno	body měs.	body obd.	družina		jméno	body měs.	body obd.	družina
1.	Bára	81	234	Vlaštovky	13.	Jožka	45	143	Vlaštovky
2.	Ben	89	232	Zobáci	14.	Pavel	80	140	Zobáci
3.	Ernest	106	211	Zobáci	15.	Dan	45	139	Nejmladší
4.	Carina	97	206	Vlaštovky	16.	Julča	0	136	Vlaštovky
5.	Adri	84	189	Nejmladší	17.	Kuba	15	105	Zobáci
6.	Kristián	92	186	Zobáci	18.	Martin	51	102	Zobáci/Host
7.	Mia	80	183	Vlaštovky	19.	Oli	42	96	Host
8.	Myri	83	170	Vlaštovky	20.	Eda	15	45	Zobáci
9.	Dorotka	78	169	Nejmladší	21.				
10.	Ondra	102	168	Zobáci	22.				
11.	Julinka	104	152	Vlaštovky	23.				
12.	Frída	66	147	Vlaštovky	24.				

Výsledky bodování družin:

Ani v říjnu žádná družina nedokázala vyluštit šifru do soutěže družin, takže výsledky jsou vyrovnané – uvidíme v příštích měsících.

pořadí	název	body měs.	body cel
1.	Nejmladší	40	90
2.	Vlaštovky	40	90
3.	Zobáci	40	90

Celkové výsledky:

Tabulka celkových výsledků zatím nepřináší nic nového. Ale můžete se pokochat záznamy o účasti na výletech, kde ti nejlepší stále drží 100%.

	jméno	body	výlety	družina		jméno	body	výlety	družina
1.	Bára	234	3	Vlaštovky	13.	Jožka	143	1	Vlaštovky
2.	Ben	232	3	Zobáci	14.	Pavel	140	2	Zobáci
3.	Ernest	211	2	Zobáci	15.	Dan	139	1	Nejmladší
4.	Carina	206	2	Vlaštovky	16.	Julča	136	2	Vlaštovky
5.	Adri	189	2	Nejmladší	17.	Kuba	105	1	Zobáci
6.	Kristián	186	2	Zobáci	18.	Martin	102	2	Zobáci/Host
7.	Mia	183	2	Vlaštovky	19.	Oli	96	2	Host
8.	Myri	170	2	Vlaštovky	20.	Eda	45	0	Zobáci
9.	Dorotka	169	2	Nejmladší	21.				
10.	Ondra	168	2	Zobáci	22.				
11.	Julinka	152	1	Vlaštovky	23.				
12.	Frída	147	2	Vlaštovky	24.				

Prémiová „50“ pro rok 2026/2027

Listopad: V listopadu vás čeká přinesení listu do soutěže „O nejkrásnější list podzimu“ Do oddílovky 25.11. přineste jeden co nejhezčí vylisovaný list, který jste v průběhu tohoto podzimu někde nalezli. Poznávačka pak bude ze znalosti dřevin, tedy stromů a keřů, kde zužitkujete vaše znalosti získané v oddíle v minulých měsících. Nezapomeňte, že poznávačku bude možné plnit i na pětideňáku a listopadovém dvojdeňáku.

Prosinec: Přinášecí úkol na prosinec je tradičně přinesení Vánoční ozdoby do Vánoční oddílové schůzky, která bude 19. prosince. Podmínka je tentokrát nastavena tak, že máte přinést vlastnoručně vyrobenou ozdobu, která bude připomínat téma letošního oddílového roku, tedy například nějaký zajímavý vymyšlený příběh, kreativita je vítána. Odborný úkol pak bude z práce s mapou a znalosti mapových značek. Stále platí, že pro účely úkolu jsou používané mapy KČT s červeným pruhem.

Přehled úkolů prémiové padesátky pro letošní rok:

září	byliny //
říjen	papírové koule // uzly//
listopad	soutěž „nejkrásnější list podzimu“// dřeviny //
prosinec	tematická vánoční ozdoba// mapa a buzola //
leden	zápisník // houby //
únor	oddílová historie a tradice // ochrana přírody a ekologie //
březen	„co je to?“//ryby , obojživelníci, plazi, ptáci, savci //
duben	podivuhodnost // stavební slohy a památky //
květen	foto-sbírka bezobratlých // geologie //
červen	(foto) herbář //motýli, brouci, ostatní hmyz, ostatní bezobratlí//

(My+Bi)

Souhrnné výsledky prémiové "50"

jméno	září	říjen	listopad	prosinec	leden	únor	březen	duben	květen	červen
Julinka	3	0+2								
Dan	1	0+0								
Kristián	4	0+2								
Ben	4	0+2								
Kuba	3	0+0								
Bára	13	0+15								
Dorotka	4	0+0								
Carina	10	0+10								
Jožka	11	0+15								
Mia	10	0+5								
Julča	12	0+0								
Adri	6	0+0								
Ernest	0	0+10								
Pavel	0	0+2								
Myri	0	0+5								

Nezapomeňte, pokud nestihnete oddílovku, můžete na požádání padesátku plnit i na kterémkoliv výletě.

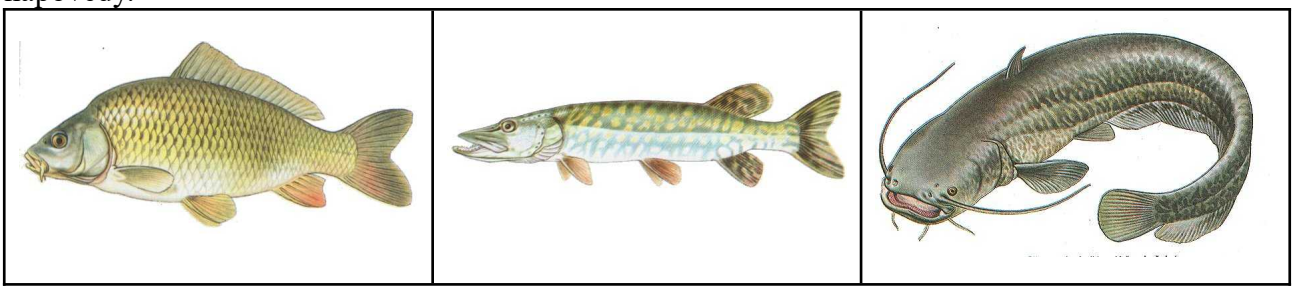
Koutek zábavy

Podzimní běh soutěže o KOKOsový ořech

Podzim 2026 přináší další kolo tradiční soutěže pro děti i pro vedoucí. Pravidla zůstávají stejná jako v minulých letech, pro případné nováčky je opakuji.
Každý měsíc zde bude zveřejněna trojice obrázků, vaším cílem je poznat, co na obrázcích je, za každý obrázek vždy můžete získat dva body, celkem tedy 6 bodů v jednom čísle kOKOsu. Odpovědi je třeba odevzdat do začátku oddílovky, na které vyjde další číslo kOKOsu. Po pěti kolech se vám body sečtou a za každých pět bodů získáte jeden lístek do osudí. Na únorové oddílovce pak budou vylosovány z tohoto osudí tři ceny, ostatní, kdo měli v osudí aspoň lístek, zpravidla dostanou drobnější ceny.
Řešení můžete hledat kdekoliv a u kohokoliv, jedinou výjimkou je, že se nesmíte ptát žádného z vedoucích oddílu. Pochopitelně za správnost získané odpovědi se body přičtou vám. U sourozenců toleruji i když jeden odevzdá výsledek společné práce za všechny a body připíšu všem.

3. kolo – Vodnické příběhy

Nesmíme zapomínat na vodníky, kteří vystupují v mnoha příbězích a tak, pokud se nepletu ve jménech vodníků, se v první rybu promění vodník Volšoveček, když jde s Cipískem na výlet do Jičína, druhou rybu daruje vodník Krapítko Křemílkovi a Vochomůrkovi a ze třetí ryby udělá vodník Česílko koně Žemličku pro formana Šejtročka. Ale vy byste je jistě poznali i bez této nápovědy.



Výsledky 2. kola Byliny s příběhem: (mák vlčí, pelyněk černobýl, krabilice mámivá), výsledky odevzdala Carina 6 bodů (celkem 12), Dorotka 6 bodů (celkem 11), Kapybara 4 body (celkem 9) a Pavel 2 body (celkem 2)

Vtip nalezený na Internetu:

Bača se dožil věku 100 let, tak za ním na jeho narozeniny přijela televize, aby s ním natočila reportáž.
"Jak vy to, bačo, děláte, že jste se dožil tak vysokého věku?"
Bača povídá: "No, ráno vstanu, dám si panáka ...."
"Tak moment, to nemůžeme vysílat, že ráno vstanete a hned chlastáte. Když budete chtít říct, že pijete, řekněte místo toho třeba, že si přečtete knihu."
"Tak dobře. No, ráno vstanu, přečtu si knihu, pak si přečtu další, dám ovcím a pak čtu a čtu a čtu... až mám všechno doma přečtené, tak jdu k Frantovi a tam čteme jeho knihy. Když přečteme aj ty jeho, jdeme číst do knihovny. A až nás vyhodí z knihovny, tak jdeme spolu za Matůšem, no a ten má doma tiskárnu..."

https://www.knihovna.dolnibousov.cz/zabava/vtipy-o-knihach/

kOKOs měsíčník oddílu OkO, Číslo třetí., Ročník 29. Tiskne Bizon.
Na vydání tohoto čísla se podíleli: Bizon, Hanka, Tomáš, Ariel, Lukáš
Redakční uzávěrka tohoto čísla byla 25.10.2026. Vyšlo dne 26.10.2026 v počtu 25 výtisků a pdf souboru.
********** Čtvrté číslo devětadvacátého ročníku vyjde 30.11.2026 **********
Telefonní číslo redakce: 606 468 693, e-mail: dengst@post.cz