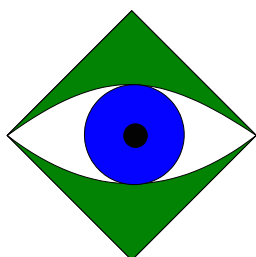


KOYOS



Měsíčník oddílu OkO



Číslo 3. Ročník 26.
listopad
Vyšlo: 30.10.2023



Kalendárium

Zapište si do diáře

Pro Listopad má oddíl připravený jen jeden výlet a to trojdenní výlet do ubytovny 16.-19. listopadu, pod Arielovým vedením se vypravíme do Jablonce a tam prožijeme další dobrodružství našeho hrdiny.

Oddílovka bude 27. listopadu a můžete se těšit na další číslo kOKOsů a na hru na hledání a poznávání hub..

Blahopřeme

Narozeniny	Svátky
20. listopadu – Kristián (9)	4. listopadu – Karel
20. listopadu – Pepa a Sandra (12)	11. listopadu – Martin
24. listopadu – Pavel (8)	25. listopadu – Kateřina
26. listopadu – Ivča (11)	30. listopadu - Ondřej

Zprávy z oddílu

Počet členů

V měsíci říjnu jsme nezaznamenali nové členy ani odchod někoho ze stávajících. Stále máme místo na nové děti a to zejména na starší děti v Pařátech a také na úterní schůzce ve Vlaštovkách.

Příspěvky

Kdo dosud nedodal, měl by dodat 600 korun příspěvků. Za příspěvky tiskneme kOKOs a platíme příspěvky nahoru.

Klubovna

Tak jsme začali opět chodit do klubovny. Prosím všechny děti a vedoucí, aby nezapomínali po schůzce klubovnu uklidit, abychom je měli vždy na další schůzku hezkou a čistou.

Bizon

Ozvěny měsíce

Babka, Jezírko, Halouny - 14.10. 2023

Výlet začal příjezdem vlakem do Řevnic. Kousek za Řevnickým venkovním divadlem Lembas všem představil motivaci výletu. Na tomto výletě chtěl náš hrdina Tareos navštívit delfskou věštírnu aby zjistil zda je skutečně předurčen k tomu stát se hrdinou.

Na výletě bylo deset dětí v jiných dobách by tato účast byla bohatá, v dnešním stavu oddílu je to účast celkem průměrná ale přesto dobrá. Z dětí zde byl Janis, Bára, Anička, Ája, Pavlík, Ben, Barnabáš, Johanka, Ernest a Kristián. Z vedoucích tu pak byli Lembas, který výlet vedl, Prtě, Hanka, Bizon, Ariel, Myšinka a Tomáš



Navádění poslepu lesem.

Hned potom co byla vysvětlena motivace tak se odehrála první hra ve které Tareos přes noc

musel najít cestu do Delf. Prakticky šlo o to že děti musely ve dvojicích projít trasu s tím že jeden měl zavázané oči a druhý ho navigoval.

Po této hře jsme se odebrali na skalnatý kopec Babka, během cesty se odehrála hra ve které musel Tareos sehnat dostatečně hodnotný dar aby si mohl dovolit věštbu v Delfské věštírně. Ve skutečnosti šlo o to že děti musely sbírat lístečky s největší bodovou hodnotou.



Děti vyráží sbírat dary pro věštírnu

Příběhově však nesehnal dostatek finančních prostředků nebo dost dobrý dar a tak se tedy rozhodl, že zkusí věštit sám.

Na Babce se vylezlo na skálu k vyhlídce a potom se zde poobědvalo.

Výlet dále pokračoval k Jezírku (Tramské osadě), nejdříve se však šlo směrem ke kopci



Všeobecně oblíbená skála na Babce (máme ji na stránkách na fotce z roku 1994)

Pišťák. Na Pišťáku se hrála hra ve které musel tematicky, Tareos ulovit vlky aby mohl sám provést oběť Apolonovi, Prakticky šlo o to že děti musely pomocí papírových lovit vedoucí kteří chodili po lese, ti se však mohli sami taktéž bránit útokům také pomocí papírových koulí.

Mezi Jezírkem a Pišťákem se odehrála další hra zde šlo o to že Tareos musel taktéž k oběti samozřejmě říct modlitbu. Děti se

museli naučit modlitbu a potom si jí pomocí tiché pošty co největší část předat. Hodnotil se počet celých slov které byli schopni předat.

Poté jsme se již odebrali k vyhlídce na již zmiňovanou Tramskou osadu jezírko.

Výlet pokračoval již do cílové destinace do vesnice Halouny.

Těsně před vesnicí se v altánku odehrála poslední hra výletu ve které měly děti složit obrázek. Obrázek vyobrazoval věštbu která se vyjevila našemu hrdinovi

Tareovi na jezerní hladině. Z Haloun jsme přešli autobusem do Řevnic a odtamtud jsme už vlakem odjeli do Prahy.



Lembas na Pišťáku zahajuje lov vlků

Tomáš

Pětideňák v Poděvousech – 25.-29.10.2023

Jako každý rok i letos se oddíl tradičně vypravil o podzimních prázdninách do Poděvous. Účast tentokrát představovalo pěkných třináct dětí a osm vedoucích, což je sice na současné

poměry o kousek méně dětí, než bychom tu rádi viděli, ale i tak velmi pěkná účast.

Ve středu večer jsme se vlakem a autobusem

dopravili do

Poděvous a tady se

k nám přidali Pepa

a Sandra. Kromě

nich se tedy večer

v chalupě sešli

Prtě, Bizon, Hanka,

Ariel, Tomáš,

Janis, Mikeš,

Eliška, Martin,

Mára, Bára, Ondra,

Ben, Kristián,

Julča a Jožka.



Hledání pávů na obrázcích

Prtě zahájil výlet vyprávěním o dalším Tareově dobrodružství, tentokrát náš hrdina urazil



Na Netradičkách nemohl chybět běh s košíky

zlého krále a byl poslán na výpravu do Podsvětí.

Naštěstí nemusel jít sám, protože se mu

zjevil páv, který jej

dovedl k jinému

hrdinovi, Kalestovi,

kteřý byl rovněž na

výpravě do

podsvětí a tak se

hrdinové dohodli,

že půjdou spolu.

První hra se týkala

pronásledování

páva, úkolem dětí

bylo na

předložených

obrázcích najít ty,

na kterých se někde

skrývá páv. Úkol nebyl jednoduchý, někde byl páv opravdu důkladně skryt.

Po hře jsme se odebrali spát a když nás přivítalo ráno, zahájil Prtě ranní hru, tentokrát šlo v



Slalom s koštětem je oblíbená a fotogenická disciplína

ranní hře o to, najít na dvoře ukryté věci, které tam nepatří.

Kvůli počasí a účasti vedoucích bylo dopoledne zasvěcené tradičním Netradičkám, tedy zápolení v neobvyklých, leč za ta léta již u nás tradičních disciplínách.

Dopoledne bylo zahájeno během s košíky, následoval hod sirkou a po něm maratónský běh, kde ovšem šlo „pouze“ o oběhnutí hřiště. Poté

následovaly další disciplíny jako slalom s koštětem, hod talířem na cíl, závod snožmo, kde se tentokrát nikdo nepřerazil a odpalování míče. To už děti začaly protestovat, že mají žízeň

a tak jsme vyrazili na chalupu napít se a závěrečnou soutěž – mlíčko – jsme odehráli na dvoře.

Odpoledne nás čekala první hra v lese, děti pronásledovaly vedoucí, kteří zahazovali postupně lístky s obrázky květin a cílem dětí bylo odevzdat lístky ve stejném pořadí, jako byly odhazovány.

Někteří zde projevili

organizační schopnosti zatímco jiní podstatně méně.



Společná práce na výrobě baklavy

Po návratu do chalupy nastal večer a s ním i večerní hra. Týmy dostaly každý pět slov a měly je skrýt ve vyprávění o tom, jak Tareos a Kalestes překonali Kerbera hlídajícího vstup do podsvětí. Ukázalo se, že sepsat pár smysluplných vět je pro některá děti úkol vskutku heroický.

Po hře ještě zájemci s Prtětem pekli balkánský dezert baklavu. Společnou prací se vše podařilo a příští den jsme mohli ochutnat velmi sladké ořechové pečivo.

V pátek bylo počasí

snad nejhorší, poprchávalo celé dopoledne, a tedy jsme zvolili zkoušky smyslů. Časně ráno dorazil na výlet Piškot a tak již bylo dostatek vedoucích pro obsazení většiny tradičních stanovišť. Tomáš s Arielem organizovali zkoušku čichu, Prtě s Piškotem zkoušku chuti a



Zkouška chuti a zamyšlená Julča

Bizon nejprve zkoušku zraku a poté i soutěž v odhadech. Nejsem schopen příliš porovnat výkon s minulými lety, mám dojem, že letos nikdo v odhadech příliš nevyňikal ani nepropadal.

Před obědem jsme ještě stihli zkoušku hmatu, tentokrát s třiadvaceti exponáty včetně Tomášovy warhammerové figurky a potom



Při přechodu řeky Zapomnění bylo těžké si vzpomenout na obyčejné věci

odhad délky písničky. V téže chvíli také navštívil chalupu kominík kvůli kontrole komínů.

Odpoledne jsme pak vyrazili na výlet na tábořiště. Počasí bylo větrné a střídalo se slunečno s přeháňkami.



Děti se snaží zachránit před ohněm podsvětní řeky Pyriflegethón

Motivačně šlo o to, jak hrdinové překonávají podsvětní řeky. Z připravených her nakonec došlo pouze na hru na přechod řeky Zapomnění (Léthé), kdy děti ve dvojicích si museli popisem předávat známá slova a při návratu na přechod řeky Ohně (Pyriflegethón), kdy děti musely na povel vyhledat ochranu před zášlehy plamenů. Tábořiště

vypadalo vcelku normálně až na to, že bylo celé pokryté koňským trusem, což se doufáme do příštího roku rozpadne a vstřebá.

Po návratu do chalupy jsme se pustili do zkoušky sluchu a v jejím průběhu dorazili Ester, Lembas a Adam, čímž jsme dosáhli finálního počtu dvaadvaceti. Večer nás čekala kvízová hra, kde si děti volily otázky z různých témat, jako staré oddílové motivace nebo poznávání Řeckých bohů podle obrázku. V sobotu jsme se pustili do další tradiční soutěže a



Děti zvažují, které téma otázek zvolit

to golfketu. Dráhy byly tentokrát motivované různě a to jak řeckými pověstmi, tak naší historií neboť bylo 28. října. Když se všichni vystřídali na všech drahách, přistoupili jsme k další fázi tradiční dvojkombinace a sice hře v kuželky. Docela nás překvapily silné poryvy

větru, které shazovaly postavené kuželky, že jsme museli umístit za náš kuželník větrnou zábranu.

Po obědě a nezbytném poledním klidu jsme se vydali do lesa na již poslední odpolední hru. V této hře šlo o to, navštívit známé hříšníky, kteří již dlouho trpí v podsvětí, a od nich zjistit, kde tu kvetou nejlepší asfodely. Každému hříšníkovu bylo zapotřebí na chvíli ulehčit v jeho údělu.



Jedna z drah letošního golfketu

Tak pro Tantara se

získávalo jídlo z mimořádně vysokých větví, pro Sisyfa se nesl kámen do kopce a podobně

se ulehčoval úděl dalším hříšníkům. Kdo pomohl hříšníkovu, odešel si sebrat lístek s asfodelem do středu území.

Po návratu zájemci vyřezávali dýni, tentokrát se u toho setkali Sandra, Ben, Jůla a Jožka. Náš letošní dýňák tak měl vyřezané celkem čtyři obličejce.

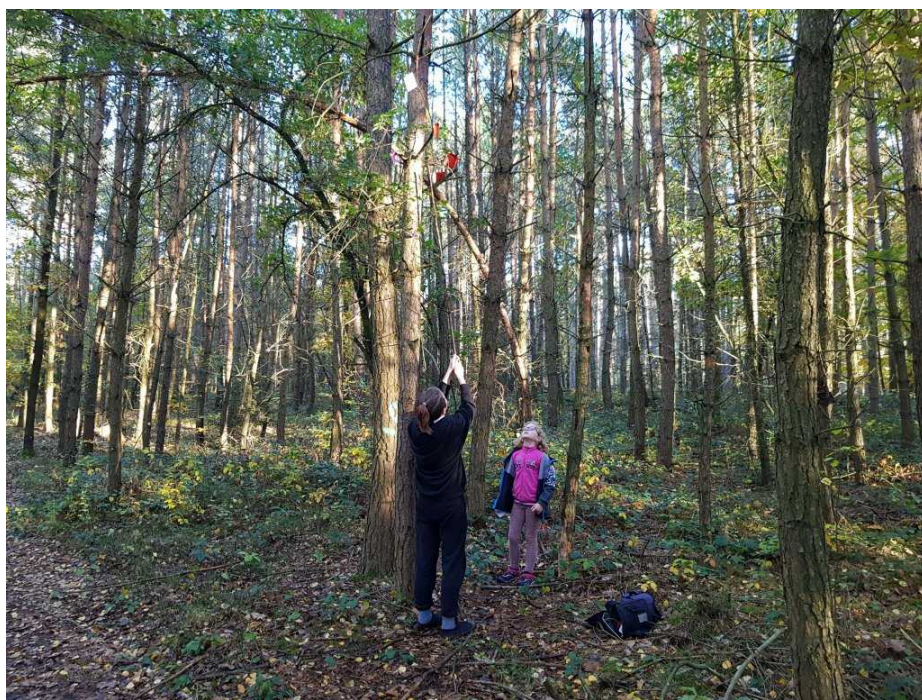
Večerním programem bylo posezení u krbu, kromě písniček jsme



Sandra metá kouli na kuželky

ovšem také hráli hru. Hrdinové byli na podsvětní hostině a snažili se zalichotit Hádovi správnou pochvalou, tedy tím, že zjistí, podle jakého principu se určuje, jaká pochvala je

správná. Odehráli jsme celkem tři kola se třemi různými principy a nakonec děti vcelku dobře uspěly v jejich poznávání.



Tantalovi bylo nutné podat potraviny z velké výšky

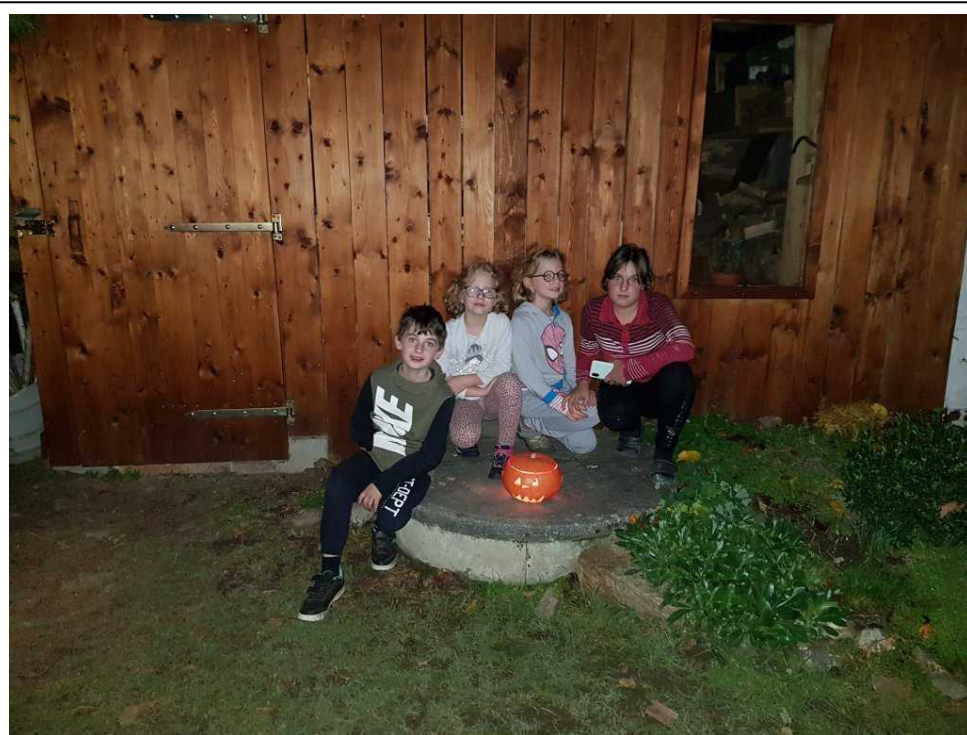
Ráno jsme využili přechodu na zimní čas k mírnému dospání a pak jsme vyrazili na závěrečnou hru, kdy děti odnášely výslužku z podsvětní hostiny, ale nesměly se přitom ohlédnout. Po hře jsme ještě zahráli jedno kolo schovky a vydali jsme se zpět do chalupy, kde jsme vyhodnotili výlet a rozdali si pamětní lístky.

A pak už jen zbývalo zabalit si a naobědvat se a krátce po druhé hodině jsme vyrazili

na autobus a vlak, které nás bez dalších dobrodružství dovezly až do Prahy. A tady jsme se postupně rozešli do svých domovů.

A co bych řekl závěrem, výlet se podle mě vydařil i když počasí bylo snad o něco horší než bychom si přáli. A také bych rád zmínil, že by v některých případech

neškodilo pustit mobil z ruky ve volných chvílích a věnovat se třeba i jiným hrám a zábavám i když v tom okamžiku zrovna nic neorganizují vedoucí.



Letošní dýňák měl čtyři obličejce, ty však nebylo možné na fotku všechny dostat.

Zajímavé místo

Lučina (Nemanice)

Asi jeden a půl kilometru od hranic s Německem se na Domažlicku nacházejí zbytky vesnice Lučina, která je v němčině známá pod jménem Grafenried. Tato opuštěná a již téměř rozpadlá a zapomenutá ves je v současnosti součástí obce Nemanice. Dříve zde bydlelo téměř tři sta Němců (převážně) a Čechů, ale po druhé světové válce byla německá část obyvatel násilně vysídlena do sousedního Bavorska a česká část musela odejít v 50. letech, kvůli zřízení hraničního pásma. Některé domy v té době sloužily



členům pohraniční stráže, ale eventuelně byla většina budov zbořena. K dnešnímu datu v bývalé Lučině tedy najdeme pouze rozpadlé zbytky domů, z nichž nejvýraznější je zřícenina kostela svatého Jiří. Jedině místní hřbitov zůstal v jakž takž důstojném stavu.



Zbytky kostela Svatého Jiří

V okolí bývalé vesnice si také můžeme projít naučnou stezku, která nám vykládá historii obce, jejíž kořeny sahají až do třináctého století, a přilehlé oblasti.

Kromě historie zde ale najdeme i krásnou přírodu, jelikož se Lučina nachází v Českém lese a terén kolem vsi je vhodný pro pěší turistiku i cyklistiku. Po turistické značce nebo cyklostezce se tedy můžeme dopravit například na blízkou (asi 10 kilometrů vzdálenou)

rozhlednu Čerchov, která skýtá nádherný výhled na českoněmecké příhraničí. Jinou blízkou destinací by pak mohl být německý Waldmünchen a místní muzeum.

Obecně vzato mohu výlet, ať už kvůli místní přírodě nebo bohaté historii vřele doporučit.

Lembas

Herní koutek

Timeline

Máte náladu na deskovou hru a nechce se vám vybalovat složitý herní plán a vysvětlovat dvě hodiny pravidla? A nebo máte třeba jen půl hodinu a chcete si něco zahrát? Pak zkuste Timeline.

Kromě toho, že se zabavíte hrou, se i něco zajímavého dozvíte, něco, co jste třeba nevěděli: tak například, řekli byste, že byla dřív vynalezena parní pračka, nebo plnicí pero?

Hru jsem poprvé hrála v Americe, jednalo se tedy o americkou verzi této hry, proto

můžou existovat různé verze v Čechách a v zámoří, rozdíl je však maximálně v designu kartiček a v událostech, které se na kartách objeví. Princip hry je stejný.

Cílem Timeline je seřadit karty s historickými událostmi chronologicky tak, jak jdou za sebou a tím se zbavit všech svých karet. Karty zamíchejte a na stůl vyložte jednu kartu, která slouží jako počáteční bod na časové ose. Na lícové straně karty je nadepsaná historická událost. Na druhé straně se nachází datum, kdy se událost odehrála. Ostatní karty pak slouží jako dolizovací balíček. Kartičky pak budeme řadit podle toho, jestli se udály před, nebo po této události. Každý hráč dostane do začátku pět karet, které vyloží před sebe datem dolů. Jeden po druhém pak hrají jednu kartu. Hráč se pokusí zařadit kartu do řady a kartu následně otočí.

Pokud kartu zařadil správně, nechá ji ležet v řadě. Pokud ji zařadí špatně, kartu si nechá, může ji ale umístit později. Zároveň si musí líznout jednu kartu z balíčku. Vítězí hráč, který se jako první zbaví všech kartiček. Ostatní hráči mohou pokračovat do doby, dokud se i poslední hráč nezabaví všech karet. Může se stát, že oba hráči mají v ruce po jedné kartě. V takovém případě umístí kartu první hráč. Pokud kartu zařadí správně, má šanci i druhý hráč. Pokud se i jemu podaří zařadit kartičku na správné místo, pak si pořadí dělí.

Hra tedy není nijak složitá, je poměrně zábavná a mnohdy překvapivá. Často vás překvapí, jak staré nebo jak mladé některé vynálezy jsou. Je možné hrát několik kol, karet je v balíčku poměrně hodně, nemusíte se tedy obávat, že si zapamatujete všechna data. Budete mít štěstí, když si jich zapamatujete pět, navíc jakmile se karty opět zamíchají, bude těžší si datum vybavit. Zároveň s každou hrou vznikne nová originální řada.



Anežka

Bohové a hrdinové starověkého Řecka

Hádes a Persefona

V prvním článku jsme si pověděli o vzniku a zrození řeckých bohů. O tom, jak bůh Kronos pozřel své děti, aby ho nemohly ohrozit a jak ho nakonec porazil nejmladší syn Zeus. Po porážce Kronos své děti vyvrhl zpátky. Tak se dostal zpět na svět i nejstarší syn Krona a Rhei jménem Hádes, o němž jsme slyšeli na pětideňáku.

Když si bohové rozdělovali své úkoly na světě, dostal Hádes vládu nad říší mrtvých. Proto také Hádes nežije na Olympu, ale zdržuje se ve své říši. Hádes se zamiloval do Persefony, což byla dcera bohyně Démétér a Dia, unesl Persefonu do své říše a dal jí sníst zrnko z granátového jablka, což znamenalo, že už nemůže odejít z podsvětí. Démétér proto truchlila, odešla do svého chrámu. Protože Démétér byla bohyní plodnosti a rolnictví, zavládla na světě neúroda a hlad a lidé přestali obětovat bohům. Diovi se nakonec podařilo přimět Háda, aby Persefonu propustil a ta se na část roku mohla vrátit k matce. Tak tedy na jaře, když se příroda probouzí a všechno rozkvétá přichází Persefona na svět a na podzim, když se příroda ukládá na zimu ke spánku se Persefona vrací k Hádovi do jeho říše. A jak vypadá Hádova říše? Skrývá se v hlubinách země a nepronikne do ní paprsek slunečního světla. Tvoří ji bezútešná rovina a protéká jí pět řek: Styx – řeka smrti, Acherón – řeka nářku, Kókytos – řeka zármutku, Pyriflegethón – ohnivá řeka, Léthé – řeka, jejíž vody dávají zapomenout na vše pozemské. Vstupní bránu do podsvětí hlídal trojhlavý pes Kerberos. Přicházející pouštěl dovnitř, ven nepouštěl nikoho.



Hádés a Cerberos

Od brány vedla cesta k vodám Acherontu, kde převážel mrtvé za peníze stařec Charón. Proto dříve Řekové dávali mrtvým pod jazyk minci, aby měli na převoz. Každý zemřelý putoval před Háduv trůn, kde seděli soudci zemřelých, Diovi synové Mínós, Rhadamanthys, Aiakos.

Říše mrtvých má několik úrovní, a to:

Ostrovy blažených (nebo požehnaných) – hrdina, který se dostal do Elysia, mohl požádat o znovuzrození, a pokud se třikrát znovuzrodil a třikrát se znovu dostal do Elysia, mohl vstoupit na ostrovy blažených

Elysium (nebo Elysejská pole) – ráj, kam putovali hlavně hrdinové a polobozi, ale i duše spravedlivých

Asfodelová pole (nebo louky) – místo pro průměrné duše bez zásluh a zločinů

Pole smutku – dle Vergilia je to místo, kam jdou lidé, kteří promrhali svůj život neopětovanou láskou

Trestná pole – místo, kde přebývaly duše odpykávající si nějaký trest, který ale není tak vážný, aby byli svrženi do Tartaru

Tartaros – místo pro ty nejhorší z nejhorších

(kc)

Zrození legendy

Příběhy z legendy o Tareovi objevené v tomto měsíci



Novopečený hrdina Tareos se vydal do Delfské věštiny, aby se zeptal Apollona na radu, jak dále pokračovat v započaté kariéře. Ačkoliv se k Pýthii nedostal, sám vykonal oběť Apollonovi a získal od něj věštbu, kde se spatřil mezi hrdiny.

Následovně se byl vyslán do podsvětí, spojil se se zkušenějším hrdinou Kalestem, aby zde získali asfodel z asfodelových plání a pokrm z hostiny oslavující návrat Persephony do podsvětí.

Bodování za září a říjen:

Každý z vás v účasti trochu zaváhal a tak dal šanci ostatním, proto bude i velké množství oceněných v tomto období. Hranice pro velký lístek je 189 bodu a bude jich devět

jméno	body měs.	body obd.	družina	jméno	body měs.	body obd.	družina
1. Mára	127	270	Zobáci	13. Ája	107	152	Vlaštovky
2. Ben	157	262	Zobáci	14. Mikeš	57	122	Host
3. Kristián	140	242	Zobáci	15. Áňa	89	119	Vlaštovky
4. Bára	138	239	Vlaštovky	16. Eliška	54	99	Pařáti
5. Jožka	131	235	Vlaštovky	17. Eda	37	84	Zobáci
6. Martin	131	230	Zobáci	18. Lukáš	0	87	Pařáti
7. Pavel	110	216	Zobáci	19. Pepa	48	48	Host
8. Ondra	114	212	Zobáci	20. Malvína	0	39	Host
9. Janis	107	195	Pařáti	21. Sandra	39	39	Host
10. Julča	72	171	Vlaštovky	22. Hanka	0	36	Host
11. Ernest	100	163	Zobáci	23. Mia	0	15	Vlaštovky
12. Barnabáš	114	159	Zobáci				

Výsledky bodování družin:

Jelikož soutěž družin letos nemáme, vidíme tu výsledky, kdy rozhoduje jen špatná účast Pařátů na schůzkách

pořadí	název	body měs.	body cel
1.	Vlaštovky	50	100
2.	Zobáci	50	100
3.	Pařáti	30	80

Celkové výsledky:

Tabulka celkových výsledků zatím stále nepřináší nic nového. Ale můžete zde zhodnotit účast na výletech a samozřejmě jako vždy platí, že více výletů znamená lepší šanci na lepší výsledek.

jméno	body	výlety	družina	jméno	body	výlety	družina
1. Mára	270	3	Zobáci	13. Ája	152	1	Vlaštovky
2. Ben	262	3	Zobáci	14. Mikeš	122	3	Host
3. Kristián	242	3	Zobáci	15. Áňa	119	1	Vlaštovky
4. Bára	239	3	Vlaštovky	16. Eliška	99	1	Pařáti
5. Jožka	235	3	Vlaštovky	17. Eda	84	0	Zobáci
6. Martin	230	2	Zobáci	18. Lukáš	87	1	Pařáti
7. Pavel	216	2	Zobáci	19. Pepa	48	1	Host
8. Ondra	212	2	Zobáci	20. Malvína	39	1	Host
9. Janis	195	4	Pařáti	21. Sandra	39	1	Host
10. Julča	171	2	Vlaštovky	22. Hanka	36	1	Host
11. Ernest	163	1	Zobáci	23. Mia	15	0	Vlaštovky
12. Barnabáš	159	1	Zobáci				

Koutek zábavy

Podzimní běh soutěže o KOKOsový ořech

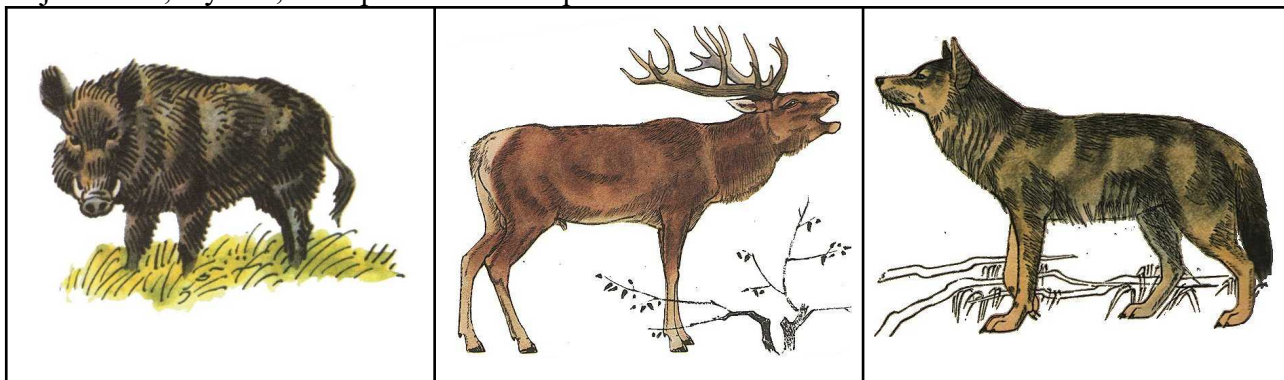
Máme tu třetí kolo tradiční soutěže pro děti i pro vedoucí. Pravidla zůstávají stejná jako v minulých letech.

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.

3. kolo – Zvířata z bájí

V Řeckých bájích se vyskytuje i řada zvířat, většinou v podobě nepřírozené, poslané Bohy na zem za trest a aby měli hrdinové co likvidovat. V tomto poměrně jednoduchém úkolu zkuste určit tuto trojici zvířat, myslím, že to pro vás nebude problém.



Výsledky 2. kola Byliny z bájí (Violka vonná, Narcis žlutý, Slunečnice roční) výsledky odevzdal Mára 6 bodů (celkem 12), Janis 6 bodů (celkem 6) a Pavel 3 body (celkem 9)

Vtip nalezený na Internetu:

Firma Casio nabídla provést rekonstrukci staroměstského orloje. Po rekonstrukci by měl hrát 7 různých melodií a dá se s ním potápět až 200 metrů hluboko!

<http://www.ivtipy.cz>

kOKOs měsíčník oddílu OkO, Číslo třetí., Ročník 26. Tiskne Bizon.

Na vydání tohoto čísla se podíleli: Bizon, Kocour, Tomáš, Lembas, Anežka

Redakční uzávěrka tohoto čísla byla 29.10.2023. Vyšlo dne 30.10.2023 v počtu 22 výtisků a pdf souboru.

***** Čtvrté číslo šestadvacátého ročníku vyjde 27.11.2023 *****

Telefonní číslo redakce: 606 468 693, e-mail: dengst@post.cz