

ZŠ a SŠ Karlovy Vary, příspěvková organizace, Vančurova 83/2

Školní rok 2025/2026

www.zsaskarlovyvary.cz

ŠKOLNÍ ČASOPIS

LEDEN 2026

5.



PROSINEC V PSA

V adventním čase zažili žáci PSA mnoho zajímavých akcí. Třidu navštívili čerti, kteří rozdali sladkosti. Navštívili jsme také kostel, kde se konalo krásné hudební vystoupení. Celé adventní období vyvrcholilo vánočním jarmarkem.

Baranová Petra



PROSINEC V PŘÍPRAVNÉ TŘÍDĚ

Prosinec bývá pro všechny kouzelným měsícem. Aby dětem čekání na Ježíška lépe utíkalo, navštívili jsme porcelánku Thun v Nové Roli, kde si děti dekorovali porcelán. Mikulášská besídka a vánoční jarmark byl příjemným zpestřením vánočního času. Nejvíce děti ocenily návštěvu kostela Nanebevstoupení Páně ve Staré Roli, kde si mohly se svými spolužáky zazpívat vánoční písně.

Eva Hellmichová



VÁNOCE JSOU TADY

Předvánoční čas se v naší třídě S8 nesl v duchu příprav na školní jarmark, probíhalo tradiční zdobení tříd a nechybělo ani slavnostní focení. Chtěli bychom touto cestou poděkovat všem rodičům za spolupráci a popřát jim klidné Vánoce a šťastný nový rok 2026.

Miroslav Skopal



PŘEDVÁNOČNÍ SETKÁNÍ

V pátek 12. prosince jsme se opět po čase sešli my žáci 1., 2. a 3. ročníku, abychom společně prožili den. A zase to stálo za to! Všichni jsme se začali věnovat zdobení nejrůznějších předmětů. Zdobili jsme perníčky, ty už jsme měli upečené, keramiku, tu jsme už také měli připravenou, a rovněž jsme vyráběli ozdoby. Potom jsme si všichni vesele zatancovali a zazpívali, na závěr jsme snědli všechny dobroty. Byl to den, jak má být. Už se těšíme na příště!

Mgr. Hana Dědková



NAŠI MALÍ HRNČÍŘI

Žáci 1. ročníku v rámci Výtvarné výchovy navštívili keramickou dílnu. Seznámili se s pomůckami a materiálem. Zkusili si zpracovat kousek hlíny a z té pak vyválet malý plát, ze kterého vykrajovali své první keramické vánoční ozdoby. Procvičili si tak hrubou i jemnou motoriku, pro kterou je práce s hlínou zvlášť vhodná. Tvoření všechny bavilo a určitě se do keramické dílny rádi vrátíme, abychom si vyzkoušeli další techniky a zkusili si vyrobit třeba mističku nebo hrníček.

Monika Wyrwo



ÚSPĚCH TŘÍDY 7.A VE VÁNOČNÍ SOUTĚŽI „VÁNOCE V ZOO“

Před Vánoci se třída VII.A zapojila do vánoční soutěže „Vánoce v ZOO“, kterou pořádalo MDDM v Ostrově. Žáci soutěžili s nadšením, kreativitou a skvělým týmovým duchem – a bylo to na jejich pracích opravdu znát.

Společná práce celé třídy byla porotou oceněna 1. místem, což je skvělá vizitka toho, jak naši školu dokázali super reprezentovat. Velmi pěkných výsledků dosáhli také jednotlivci, kteří obsadili 1. a 2. místa ve svých kategoriích. Mezi oceněnými byli Edmond Lius, Kačka Kosíková, Jára Rajwa, Jára Rosol, Tereza Holá.

Soutěž obohatila také Eliška Vacková, žákyně VIII.C, která vytvořila úžasný černobílý obrázek, plný nápaditosti a originality.

Všem žákům patří velká pochvala za jejich snahu, kreativitu a vzornou reprezentaci školy. Díky nim naše škola zazářila a ukázala, jak talentovaní a šikovní žáci u nás jsou. Přejeme jim mnoho dalších povedených soutěží a těšíme se na jejich další nápady!

Blanka Pečená



ZAPOJILI JSME SE DO MEZINÁRODNÍHO PROJEKTU ETWINNING

V letošním školním roce se naši žáci z 2. stupně poprvé zapojili do mezinárodního projektu eTwinning, který propojuje školy napříč Evropou. Tématem letošní spolupráce byly vánoční tradice, a tak měli žáci jedinečnou příležitost nejen představit české zvyky, ale také poznat, jak se Vánoce slaví na Slovensku. Společně se dvěma partnerskými školami ze Slovenska jsme pracovali na tvorbě prezentací vánočních tradic. Žáci sdíleli snímky svých vánočních zvyků – od pečení cukroví až po lití olova či pouštění lodiček. Projekt umožnil žákům pracovat ve virtuálním prostředí TwinSpace, pracovat s moderními technologiemi, a hlavně zažít radost z mezinárodní spolupráce. Vánoční tradice se tak staly krásným mostem mezi kulturami a připomněly nám, že i když slavíme každý trochu jinak, spojuje nás společná radost ze svátků. Už teď se těšíme na další eTwinningovou výzvu, která nám otevírá dveře do Evropy.

Mgr. Soňa Vrátná, M.A.



Pouštění lodiček v ořechových skořápkách

- Vezmeme si skořápku od ořechu a do ní přilepíme voskem svíčku.
- Po té večer napustíme mísu plnou vody.
- Zapálíme svíčku a dáme skořápku se svíčkou do vody.
- Když máte v rodině 4 členy, tak máte 4 skořápky.
- Když zůstanou všechny skořápky u sebe, tak to znamená, že rodina zůstane po spolu a bude mít štěstí. Pokud třeba i jedna skořápka bude plavat jinde, znamená to, že ten daný člověk opustí rodinu.
- Pouští se 24. prosince po štědrovečerní večeři.



NÁVŠTĚVA NĚMECKA:

VÁNOČNÍ TRHY V HOHENBERGU

Vybraní žáci oboru provozní služby se zúčastnili jednodenního zájezdu do německého města Hohenberg, kde navštívili tradiční vánoční trhy. Měli možnost poznat místní vánoční atmosféru a zvyky. Nechyběla ani ochutnávka typických specialit například bratwurstu a štolý. Exkurze byla pro žáky příjemným zpestřením a zajímavou zkušeností.

Pacourková Jana



PŘÍSPĚVKY ŽÁKŮ STŘEDNÍ ŠKOLY

DESKOVÉ A ONLINE HRY

Čarodění

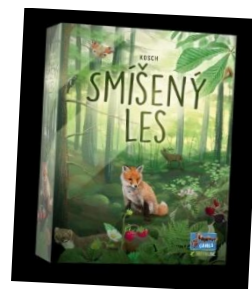
Návod:

- Vytvořit si vlastní klan čarodějnic.
- Sbírat suroviny (dřevěné žetony) a karty lektvarů.
- Vařit lektvary pomocí karet čarodějek, aby se učednice staly právoplatnými členkami vašeho klanu.
- Plnit speciální žetony cílů.
- Hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů (za uvařené lektvary, splněné cíle a čarodějky v klanu) na konci hry vítězí.



Smíšený les

Desková hra Smíšený les (Fotosyntéza) je strategická hra, ve které pěstuješ stromy a snažíš se maximálně využít sluneční světlo, které se během hry otáčí.



Cíl hry: Cílem je získat co nejvíce Vítězných bodů (VB) sbíráním žetonů. Body získáváš, když tvé stromy dokončí svůj životní cyklus a padnou, aby vytvořily nové semeno.

Průběh hry: Hra se hraje na několik kol, přičemž každé kolo se skládá ze 3 fází:

1. Sbíráni světla (Fotosyntéza): Získáváš body světla.
2. Akce a růst: Využíváš body světla pro sázení, růst a sběr.
3. Otáčení slunce: Slunce se posune a ukončí kolo.

Důležité zdroje a součásti

Body světla (Světelné body): Jsou hlavní měnou ve hře. Používáš je k provádění akcí (sázení, růst, sběr).

Průzkumníci

Cílem hry je získat nejvíce vítězných bodů (VB) tím, že:

1. Doplnuješ mapu (pokládáním dílků).
2. Obsazuješ oblasti (pomocí svých disků).
3. Sbíráš sady zvířat/předmětů v uzavřených oblastech.



Města

Stavba města a ekonomika:

- Obchod a spekulace
- Budování civilizace



Rise of Kingdoms

1. Volba Civilizace (Na Začátku)

Tvá volba na začátku hry ti dává unikátní bonus a startovního velitele.



💡 Tip pro začátečníky (F2P/Nízkonákladový hráč): Začni s Čínou kvůli bonusu k rychlosti stavby. Jakmile dosáhneš City Hall (Radnice) úrovně 25, můžeš ji za drahokamy změnit na Německo (pro VIP a akční body) nebo Francii/Osmany (pro boj).

2. Rozvoj Města a Technologie

Tvé město je tvůj základ.

Priority ve stavbě: Vždy udržuj Radnici (City Hall) na co nejvyšší úrovni, protože odemkne nové budovy a úrovně technologií. Pak se zaměř na Akademii (pro výzkum) a Kasárna (pro trénink jednotek).

Stavební/Výzkumné fronty: Na začátku si aktivuj "Builders Recruitment" (Nábor stavitelů) pro druhého stavitele na 2 dny. Nezapomeň ho poté aktivovat trvale (za drahokamy), jakmile budeš moci.

Technologie: Zaměř se primárně na Ekonomické technologie (rychlost sběru, nosnost) a poté na Vojenské technologie (zdraví, útok, obrana).

● Použití Speedupů (Urychlovačů): Univerzální speedupy šetří pro Výzkum (zejména pro pokročilé technologie, které trvají dlouho). Pro stavby používej primárně stavební speedupy.

3. Velitelé (Commanders)

Velitelé jsou nejdůležitější částí hry a vedou tvé armády.

Levelování: Nejlepší způsob, jak levelovat velitele, je zabíjením Barbarů (neutrální jednotky na mapě) nebo pomocí Knih zkušeností.

Soustředění: NENÍ dobré levelovat mnoho velitelů najednou! Zaměř se na jednoho nebo dva velitele a dostaň je na max. úroveň pro tvůj aktuální postup.

Dovednosti: Každý velitel má 5 dovedností, které se odemykají, když dosáhne vyšší hvězdné úrovně.

Zlaté (Legendární) Velitele: Vždy se pokus maximalizovat jeho první dovednost (použitím soch) dříve, než velitele povýšíš na 2. hvězdu.

Doporučení pro začátek:

Sbírání: Sarka, Gaius Marius (pro rychlé sbírání surovin).

Boj: Sun Tzu (počáteční), Kusunoki, Lohar (na Barbary, protože je "Peacekeeping").

4. Aliance a Mapa

- Přidej se k Alianci: Okamžitě se připoj k největší a nejaktivnější alianci ve tvém království, která tě přijme.
- Výhody: Získáš pomoc (zkrácení času stavby/výzkumu), ochranu (Aliance Territory), a aliance odměny (dárky).
- Průzkum: Aktivně posílej Skauty (Scouts) prozkoumávat jeskyně a vesnice. Získáš tak drahokamy, zdroje a knihy zkušeností.
- Akční Body (AP): Využívej své AP k útokům na Barbary – získáš velkou zkušenost pro velitele a zdroje.

5. Drahokamy (Gems)

Drahokamy jsou nejdůležitější měnou. Jak je utratit:

- VIP Body: Vždy se snaž dosáhnout VIP úrovně 6, 8, 10 a 14. VIP Level 10 (2 zlaté sochy denně) je tvůj první velký cíl.

- Mocné události: Používej je na speciální události, jako je "More Than Gems" (Více než drahokamy), kde získáš bonusy za jejich utrácení.

Forge of empires

Forge of Empires (FoE) je rozsáhlá strategická hra, ve které budujete své impérium od doby kamenné až po budoucnost.

Zde je základní přehled a klíčové tipy pro začátek:



Základní Principy Hry

- Věky a Výzkum: Hra je rozdělena do historických věků. Pro postup do dalšího věku musíte vyzkoumat příslušnou technologii ve stromu výzkumu. K výzkumu potřebujete výzkumné body (VP), které se generují automaticky (1 za hodinu, max. 10) a které také získáváte z různých budov a akcí.
- Zdroje:
 - Mince a Zásoby: Produkují je obytné budovy a dílny. Jsou potřeba na stavbu, výzkum, výcvik jednotek a výrobu zboží.
 - Zboží: Vyrábí se v továrnách/budovách na zboží. Potřebujete je pro výzkum některých technologií, na Mapě kontinentu, v Cechovních expedicích a pro Velkolepé budovy. Zaměřte se na výrobu zboží, na které máte naleziště na Mapě kontinentu (bonus k produkci).

Hero Wars: Dominion Era

Hero Wars: Dominion Era je populární RPG hra se zaměřením na sbírání a vylepšování hrdinů. I když je zpočátku jednoduchá, má velkou strategickou hloubku.



Zde je základní návod a klíčové tipy pro začátečníky: 1. Zaměření na Hlavní Tým (Synergie)

- Nejdůležitější pravidlo: Neinvestujte své zdroje (zlato, lahvičky zkušeností, materiály na vybavení, glyfy, skiny, dary elementů) do příliš mnoha hrdinů. Hra je navržena tak, aby vás zpomalila, pokud se pokusíte vylepšit všechny.
- Vyberte si Pět: Na začátku si vyberte jeden hlavní tým (5 hrdinů)

Rise of Cultures

1. Klíčové zdroje, které budete neustále potřebovat:

- Jídlo a Mince: Produkované primárně obytnými budovami a farmami/dílnami. Jídlo je klíčové pro většinu produkce a staveb.
- Zboží: Vyrábí se ve speciálních budovách (např. Dřevorubecká chýše, Hrnčířství). Používá se pro výzkum, obchodování a odemykání území na Mapě světa.
- Výzkumné body (VP): Generují se automaticky a získávají se z úkolů a incidentů. Jsou nezbytné pro postup ve stromu výzkumu.



2. Kulturní Bonus (Klíčový Prvek)

- Kulturní budovy (např. sochy, chrámy) neprodukují zdroje, ale poskytují bonus k produkci budovám, které se nachází v jejich okolí.
- Tip: Vždy se ujistěte, že vaše kulturní budovy podporují co nejvíce produkčních a obytných budov. Kulturní bonus zvyšuje efektivitu budov (např. více jídla z farem, více mincí z domů, rychlejší nábor jednotek).

3. Dělníci (Obyvatelstvo)

- Dělníci jsou potřeba pro všechny produkční činnosti, nábor jednotek a stavbu. Získáváte je ze obytných budov.
- Tip: Maximálně využijte povolený počet slotů pro obytné budovy, abyste měli dostatek pracovní síly pro plnění úkolů a produkci v různých oblastech zároveň.

Jan Matys za PSI (1.)

Zdroj: Google.com, planet her, online hry, gemini

SVOBODA V OBLACÍCH: LÉTÁNÍ „NA OČI“

Když se řekne létání, většina lidí si představí obří dopravní letadlo, třeba Airbus A380, plné cestujících, které letí vysoko nad mraky. Pilot sedí v kabině, sleduje obrazovky a mačká tlačítka.

Jenže létání může vypadat i úplně jinak. Existuje svět, kde pilot letí nízko nad krajinou, orientuje se podle řek, silnic nebo měst a pod sebou má malý jednomotorový letoun, například Cessnu 172. Tento způsob létání se nazývá VFR.

Co znamená VFR?

Zkratka VFR pochází z angličtiny (Visual Flight Rules) a znamená létání podle viditelnosti, tedy zjednodušeně „na oči“.

- Bez mraků: Pilot nesmí letět skrz mraky. Musí mít kolem sebe dostatek prostoru a dobrý výhled.
- Stále vidět zem: Pilot musí neustále vidět krajinu pod sebou. Naviguje se podle orientačních bodů – třeba podle dálnice, hradu nebo komínu továrny.
- Vidět a být viděn: Pilot sám hlídá, aby se vyhnul jiným letadlům. Neustále sleduje okolí z okna.

Takové létání dává pilotovi velký pocit svobody – ale zároveň vyžaduje plnou pozornost a zodpovědnost.

Jak si letadla „povídají“ s věží?

I při VFR létání musí pilot komunikovat s řídicí věží na letišti. Bez povolení totiž nemůže vzlétnout. Například na letišti v Karlových Varech může rozhovor vypadat takto:

Pilot nejprve vyzkouší spojení a potom požádá o povolení k letu. Řídicí věž mu řekne, kudy může letět, do jaké výšky a jakou dráhu použít. Pilot musí všechno zopakovat, aby bylo jasné, že pokynům rozumí.

Malá zajímavost

Součástí komunikace je i údaj QNH – to je hodnota tlaku vzduchu, podle které si pilot nastaví výškoměr. Díky tomu ví, jak vysoko se nad zemí nachází.

Létání není jen pro obří letadla

VFR létání ukazuje, že létání není jen o velkých letadlech a dálkových letech. Je to také o **radosti z pohledu na krajinu, svobodě a dovednostech pilota**, který se spoléhá hlavně na vlastní oči. Cessnu jsem si vyzkoušel pilotovat a byl to skvělý zážitek.

Matyáš Hradecký (PSI 1.)



Zdroj: IG: palacinka0123, Planes.com

VENOM — TEMNÁ POSTAVA SVĚTA MARVELU

Venom je jednou z nejznámějších a nejoblíbenějších postav z komiksů společnosti Marvel. Nejde ale o obyčejného hrdinu ani padoucha. Venom je totiž mimozemský symbiont – živá bytost připomínající černý sliz, která ke svému přežití potřebuje lidského hostitele.

Symbiont se spojí s člověkem a společně tvoří jednu bytost. Hostiteli dává nadlidskou sílu, rychlost a ovlivňuje jeho chování a myšlení. Venom je často zobrazován jako nebezpečný.

Nejznámějším hostitelem Venoma je novinář Eddie Brock. Jejich vztah není jednoduchý – někdy spolupracují, jindy spolu bojují. Právě tento konflikt dělá z Venoma postavu, která není ani zlá, ani dobrá.

Venom se objevil nejen v komiksech, ale také ve filmech, seriálech a hrách. Díky svému děsivému vzhledu a zvláštní povaze si získal fanoušky po celém světě.

Alex Tulis PSI (1.)



Zdroj: Marvel Comics, Marvel Wiki, Wikipedia

OKÉNKO DO ŠKOLNÍ DRUŽINY



Lednová soutěž

NEJV TIPNĚJŠÍ SNĚHULÁK

K období, kdy se těšíme na koulovačky a hromady sněhu patří také stavění sněhuláků. Ale může se stát, že bude jenom mrznout a sníh si dá načas. Přesto sněhulák k zimě patří, a protože jsme vynalézaví, můžeme sněhuláka vytvořit nejen ze sněhu, ale i z jiných materiálů. Je na vás, z čeho si ho postavíte. Je to soutěž o nejvtipnějšího sněhuláka, takže jeho tvorbě se meze nekladou.

- termín: od 1.1. - do 25. 1. 2026
- kategorie:
 - A) PT+ PTA+S5 - třídy
 - B) 1. stupeň - třídy
 - C) 2. stupeň - jednotlivci



Svého "nejvtipnějšího sněhuláka" vyfoť a pošli na e-mail:
m.sarova@specskojy.eu.
Vyhodnocení proběhne v posledním lednovém týdnu.

MÁM ČAS, TAK CO S NÍM?

KUPECKÁ STEZKA U STARÉHO PLZENCE

Naučná stezka Stará Plzeň a kupci je zaměřená na dobu raného středověku a seznamuje své malé i velké návštěvníky se soudobou podobou a organizací hradiště Hůrka. Zastavení jsou tvořena na místech úzce souvisejících s provozem hradiště Hůrka a jeho úlohou hospodářskou, správní i obchodní. U informační tabule jsou doplňkové interaktivní prvky pro děti. Naučná stezka začíná na náměstí u kostela sv. Jana Křtitele. Procházka po trase vám zabere přibližně dvě hodiny. Stezka je vhodná pro rodiče s dětmi. Našlapete zhruba 3,5 kilometru



Zdroj:

<https://www.rodinnevylety.cz/clanek/10-nejzajimavejsich-tipu-na-vylet-karlovarsky-kraj/>

<https://www.bing.com/images/>

NAMÁHÁME SI HLAVIČKU

Úkol pro mladší žáky:



www.zabavadomu.cz

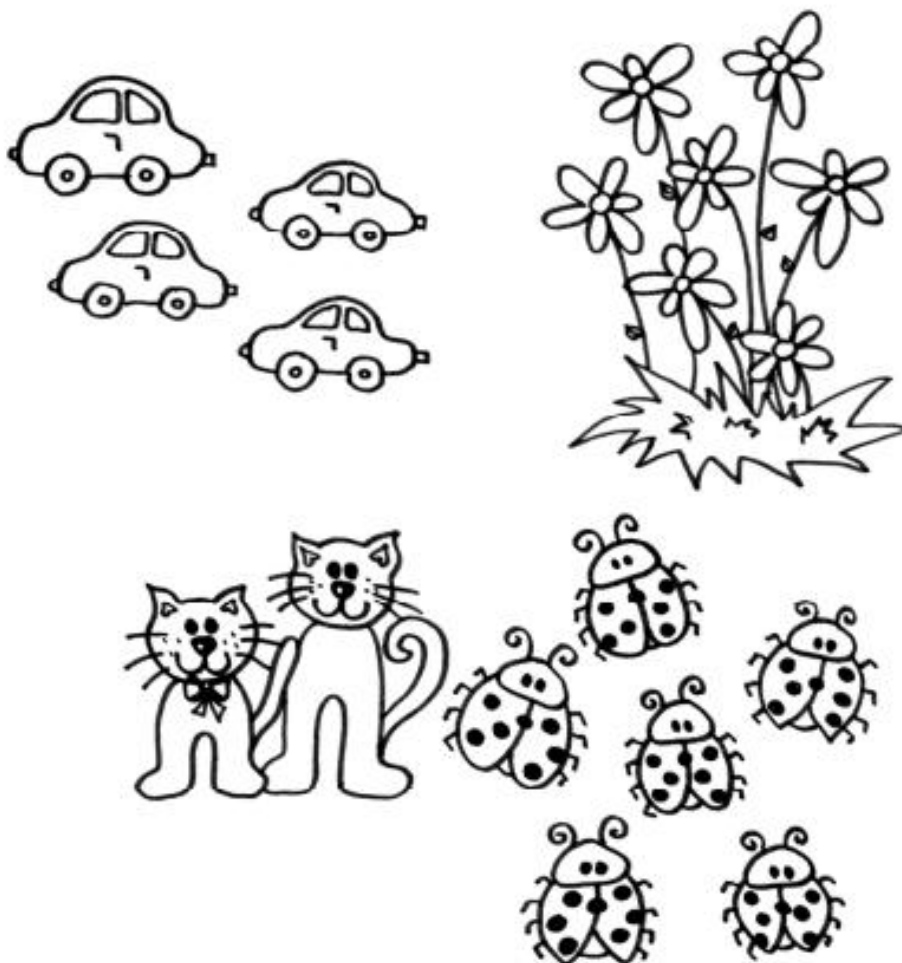
www.predskolaci.cz



Téma: Leden 1t - Co už umím - Přiřaď

Úkol: Přiřaď správné číslo k obrázkům.

© Eliška Ambrožová

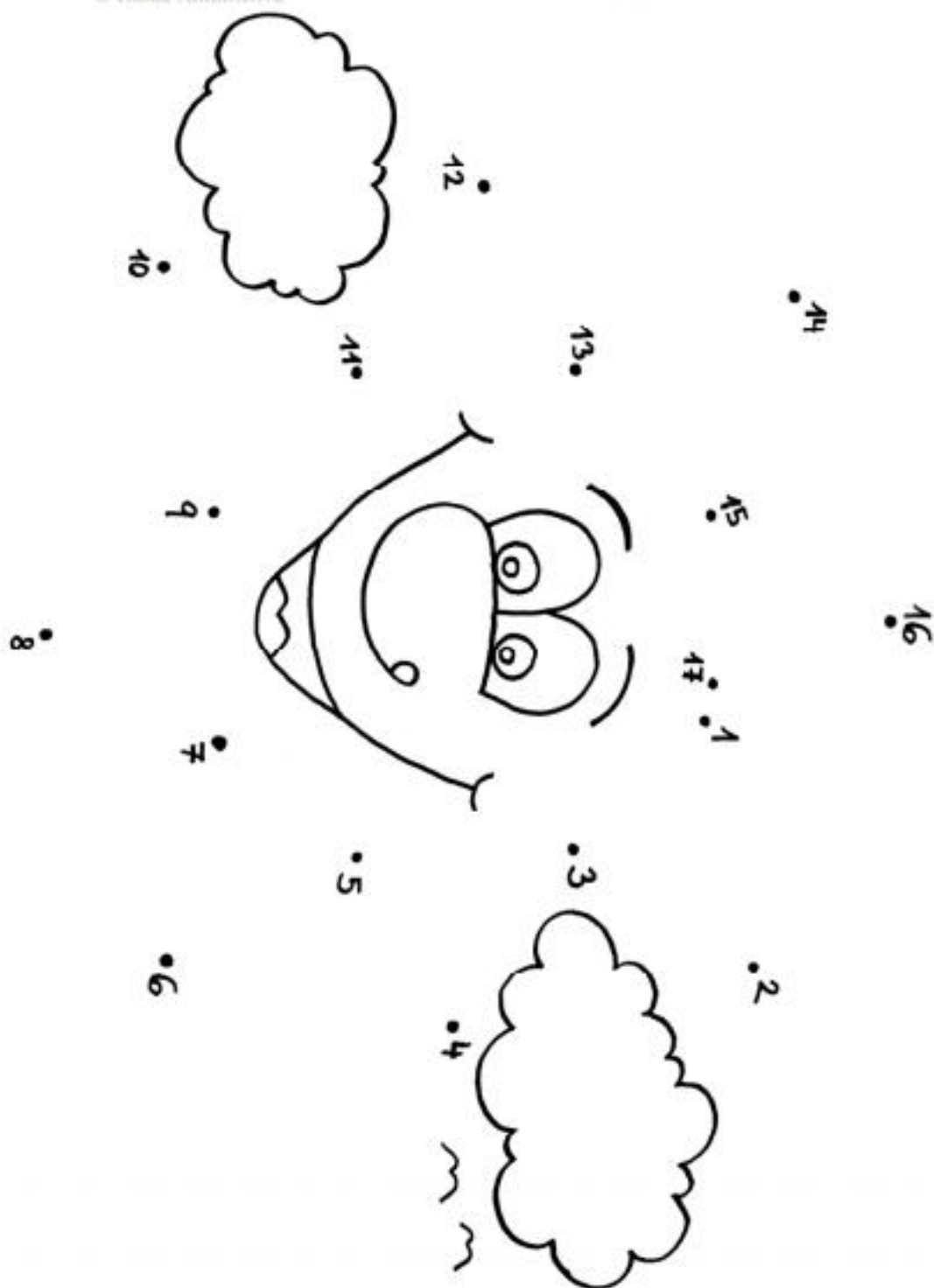




Téma: Leden 1t - Co už umím - Spoj čísla

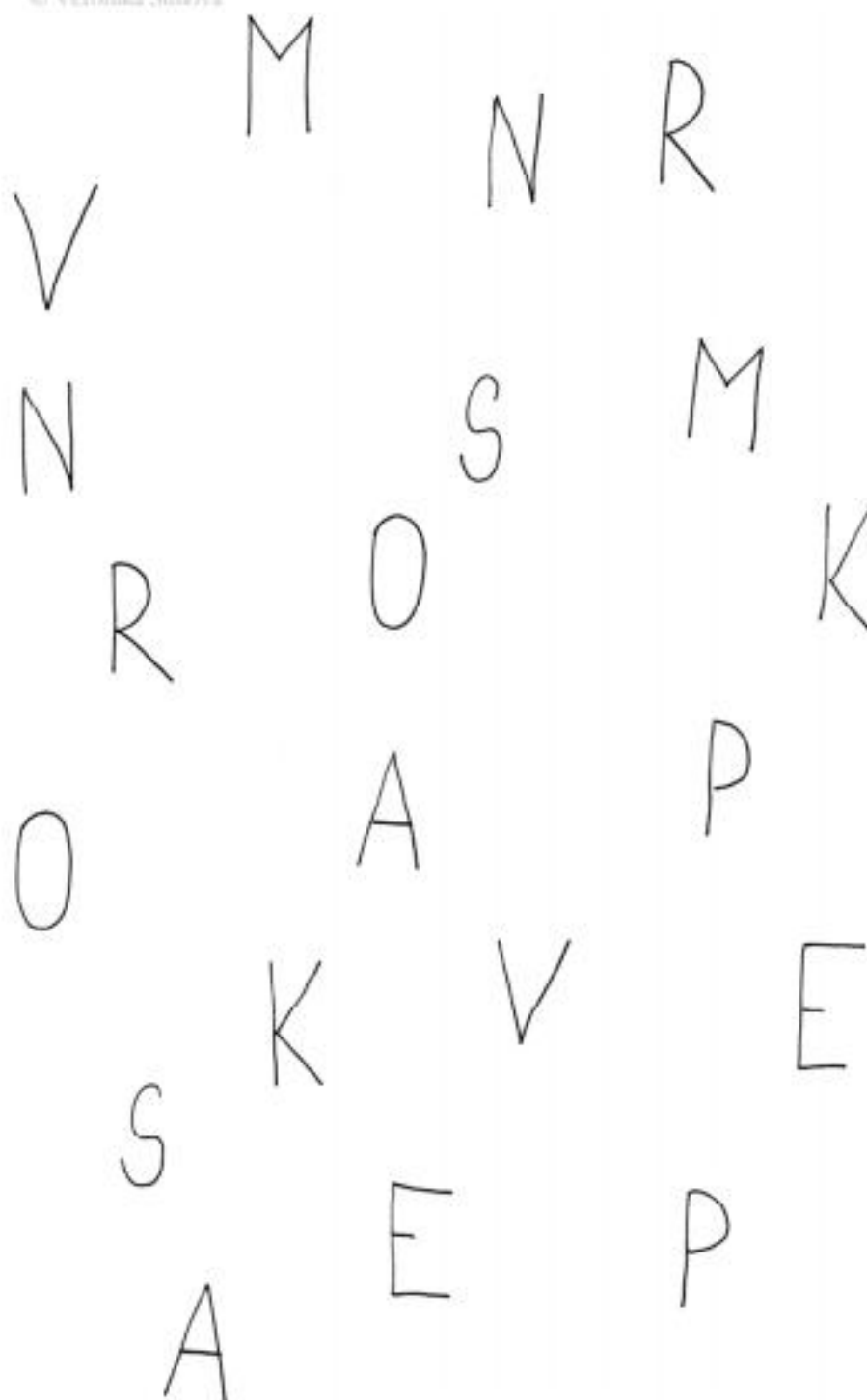
Úkol: Víš, jak jdou čísla za sebou? Spoj je čarou ve správném pořadí a obrázek vybarvi.

© Eliška Ambrožová





Téma: Leden 1t - Co už umím - Písmenka
Úkol: Spoj čarou stejná písmenka.
© Veronika Šilhavá



Úkol pro starší žáky:

LEDEN

Leden je prvním měsícem roku. Má 31 dní. Jméno měsíce je odvozeno od slova LED – leden je měsíc ledu.



1. Lednové pranostiky

- Jak na nový rok, tak po celý rok.
- Na nový rok o slepičí krok.
- Leden jasný, roček krásný.
- Je-li teplo v lednu, sahá bída ke dnu.
- V lednu mráz těší nás, v lednu voda - věčná škoda.
- Leden studený, duben zelený.
- Ryje-li krtek v lednu, skončí zima v květnu.

HÁDANKA: Jak je dlouhý slepičí krok, o který se prodlouží den?
Vypočítej řetězec a dozvíš se to:

$$6 \cdot 3 : 2 \cdot 10 - 50 : 8 = \text{?}$$

Na nový rok se den prodlouží o _____ minut.

2. SVÁTKY A VÝZNAMNÉ DNY V LEDNU:

- **1. leden je světový den míru.** Vyber obrázek, který je symbolem míru.



Symbolem míru je _____.

Víš co je to mír? Rozhodni o správné odpovědi a podtrhni ji:

A, nikdo doma se s nikým nehádá a všichni se mají rádi

B, všichni dodržují lidská práva a všude létají holubice

C, stav, kdy se neválčí a neexistuje nenávisť a spory mezi lidmi, které vedou k hromadnému násilí

- **1. leden je den obnovy samostatného českého státu.**

Vyber letopočet, kdy vznikla samostatná Česká republika. Poznáš ho tak, že když sečteš všechny číslice v letopočtu, vyjde ti číslo 22.

1918

1945

1993

1997

Samostatný český stát byl obnoven v roce _____

➤ **6.ledna – svátek Tří králů**

Tři králové vůbec nebyli králové. Byli to mudrcové z východu, kteří narozenému Ježíškovi přinesli dary, stejně jako ostatní lidé. Chceš zjistit, co do Betléma přinesli? Vylušti rébus podle souřadnic v tabulce.

	a	b	c	1A 2B 3C 3B 3A
1	Z	H	M	
2	D	L	K	1C 4C 4A 1B 3C
3	O	T	A	
4	R	I	Y	2C 3C 2A 4B 2A 2B 3A

V dalším rébusu se dozvíš jména tří biblických králů.

KAŠTAN – TAN + PAR = _____

CHACHAR – CH – MĚLI = _____

BALT + DATA – DA + ZAR = _____



Do směrové růžice doplň světovou stranu, ze které mudrcové přišli.

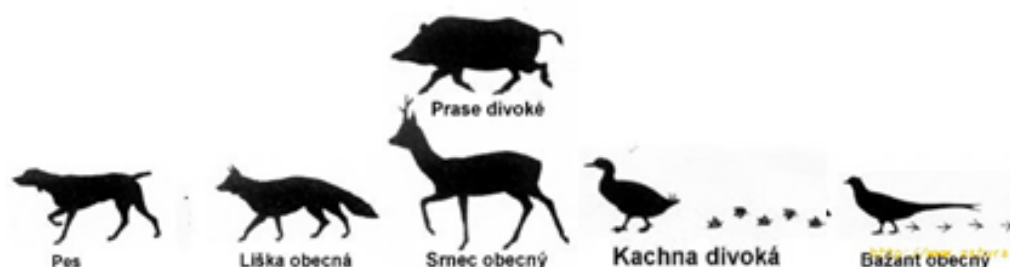
3. CO SE DĚJE V LEDNU V PŘÍRODĚ:

- Pokud je sníh, je třeba přikrmovat lesní zvěř a ptáky, aby nehladověli
- Na krmítko nám přilétají nejčastěji sýkorky, pěnkavy, zvonci a čížci
- Srncům začínají růst parůžky, můžeme slyšet strakapouda, výry, sýkorky a křivky
- Leden je vhodný k pozorování kachen a labutí v jejich zimovištích
- Začínají se pářit zajíci a lišky
- Ve sněhu můžeme pozorovat stopy zvěře

Víš, co je nejvhodnějším krmením pro ptáčky do krmítka? Zakroužkuj písmena pod násobky čísla 6 a zjistíš to.

4	12	35	50	18	22	14	24	47	54	25	36	60	28	32	42	27	6	34	30	52	23	48
A	S	V	O	L	M	K	U	D	N	Z	E	Č	S	H	N	Y	I	B	C	L	X	E

Přiřaď zvíře k jeho stopě:



KDO JSEM?

Jsem 8.4, žiju v 6.6, mám 5.5, máte mě ve 7.4

24 – věc	18 – Evropě	20 – 2 ruce	23 – skříní
30 – zvíře	24 – u vás doma	25 – 4 nohy	24 – na polici
32 – král	30 – v moři	30 – 2 nohy	26 – vaně
36 – rostlina	36 – v Africe	35- žádné nohy	28 – znaku

KDO JSEM?

Jsem 3.6, potkáš mě 9.4, do minuty se vejdu 2.9, mám značku 4.4

12 – velká	27 – ve škole	16 – 100 krát	12 – h
15 – dlouhá	30 – na ruce	18 – 60 krát	14 – min
18 – krátká	36 – na hodinách	22 – 7 krát	16 – s
24 – tenká	40 – na talíři	24 – 1000 krát	18 – kg

KDO JSEM?

Jsem 8.3, v roce jsme 9.5, patří do mě 7.6, začínám 9.6

16 – měsíc	32 – 12 krát	36 – září	54 – 21.6.
20 – značka	35 – 7 krát	42 – červenec	53 – 23.6.
21 – časová jednot	40 – jednou	44 – květen	52 – 21.7.
24 – slovo	45 – 4 krát	46 – leden	34 – 23. 5.

SVÁTKY NAŠICH KAMARÁDŮ V MĚSÍCI LEDNU

Nezapomeňme na naše kamarády a také státní svátky.

01. 01.	Státní svátek – Den obnovy samostatného českého státu Mečislav, Mečislava
02. 01.	Karina, Vasil
03. 01.	Radmila, Radomil
04. 01.	Diana, Dajana
05. 01.	Dalimil, Dalimila
06. 01.	Tři králové Kašpar, Melichar, Baltazar
07. 01.	Vilma, Vilemína
08. 01.	Čestmír, Erhard
09. 01.	Vladan
10. 01.	Břetislav, Břetislava
11. 01.	Bohdana, Teodora
12. 01.	Pravoslav, Pravoslava
13. 01.	Edita, Leontýna
14. 01.	Radovan, Radovana
15. 01.	Alice, Alison
16. 01.	Ctirad, Ctislav
17. 01.	Drahoslav, Drahoš
18. 01.	Vladislav, Vladislava
19. 01.	Doubravka, Fabián
20. 01.	Ilona, Sebastián
21. 01.	Běla, Bianka
22. 01.	Slavomír, Slávek
23. 01.	Zdeněk, Raimund
24. 01.	Milena, Timotej
25. 01.	Miloš, Miloň
26. 01.	Zora, Zoran
27. 01.	Ingrid, Ingeborg
28. 01.	Otýlie, Manfréd
29. 01.	Zdislava, Zdislav
30. 01.	Robin, Erna
31. 01.	Marika, Marieta

VÝZNAMNÉ DNY V MĚSÍCI LEDNU

1. 1. Nový rok

1. 1. Den obnovy samostatného českého státu

12. 1. Světový den manželství

16. 1. Den památky Jana Palacha

Jedná se o studenta Filozofické fakulty Univerzity Karlovy v Praze Jana Palacha, který se 16. ledna 1969 zapálil na Václavském náměstí. Svým šokujícím činem chtěl vyburcovat domácí veřejnost z rezignace, do které se začala propadat necelých pět měsíců po srpnové okupaci Československa. Palachův protest měl mimořádný ohlas nejen v domácím prostředí, ale i v zahraničí.



27. 1. Den památky obětí holocaustu a předcházení zločinům proti lidskosti

28. 1. Mezinárodní den mobilizace proti jaderné válce

28. 1. Den ochrany osobních údajů

31. 1. Světový den pomoci malomocným

ZOROJE

<https://www.zsaskarlovyvary.cz/>

<https://www.parlamentnilisty.cz/arena/monitor/Jan-Palach-bude-mit-svuj-vyznamny-den-267787>

<https://www.predskolaci.cz/ke-stazeni>