PROGRAM VÍKENDOVKY
„FROM HELL TO PARADISE"

PÁTEK 18. října 2013 (sraz u hlavního vchodu v 16.00)

16.00 – 16.30 = Uložení věcí, zásady víkendovky, program
16.30 – 17.00 = Woodoo a černá magie
(prezentace na interaktivní tabuli)
17.00 - 17.30 = 1. soutěž Faktoru víkendovky „Latrína"
17.30 - 18.30 = Soutěž jednotlivců „Pekelné bažiny"
18.30 - 19.00 = 2. soutěž Faktoru víkendovky „Poslední propadne peklu"
19.00 - 19.30 = Večeře
19.30 - 20.00 = Volno po večeři
20.00 - 20.30 = Prokleté filmové role
(prezentace na interaktivní tabuli)
20.30 - 21.00 = 3. soutěž Faktoru víkendovky „Vezmu si tvůj život, bejby!"
21.00 - 22.30 = Diskotéka
22.30 – 23.30 = Soutěž dvojic „Kufr"
23.30 - 00.00 = Dobré světlo

SOBOTA 19. října 2013

08.00 – 08.30 = Budíček, ranní hygiena
08.30 – 09.00 = Snídaně
09.00 - 09.30 = Úklid spaní
09.30 – 10.00 = Pyramida s vševidoucím okem
(prezentace na interaktivní tabuli)
10.00 - 10.30 = Soutěž jednotlivců „O nejsilnější ďábelské kopyto"
10.30 - 11.00 = 4. soutěž Faktoru víkendovky „Ohnivá krabičko, leť!"
11.00 - 12.00 = Soutěž jednotlivců „Magická čísla"

12.00 - 12.30 = Oběd
12.30 - 13.00 = Volno po obědě
13.00 - 13.30 = Naši andělé strážní - příběhy
(prezentace na interaktivní tabuli)
13.30 - 14.00 = 5. soutěž Faktoru víkendovky
„Magický kruh"
14.00 - 14.30 = Soutěž dvojic „Andělská slova"
14.30 - 15.00 = 6. soutěž Faktoru víkendovky
„Krájím mlhu hustou jako mouka"
15.00 - 16.00 = Hodnocení, hledání pokladu víkendovky, úklid

seznam věcí:

- **životy, útržky toaletního papíru, plachetky (průjem)**
- **čtverce z družiny + nakreslená cesta**
- **seznam věcí (Poslední propadne peklu)**
- **krepáky + nastříhat**
- **čtvrtky + fixy + nálepky**
- **provázek + kousek stuhy**
- **krabičky sirek + čajové svíčky**
- **papír = magická čísla + stopky**
- **papíry + začáteční písmena + fixy = andělská slova**
- **mouka + korálky + pravítka (nože)**
- **papírové koule**

Soutěže:

~~**Poslední propadne peklu**~~

Krájení mouky (korálek, pravítko)

~~**Latrína (startovní čára, každý má 3 životy, průjem – 2 lidi, hajzlbába…od které si berou útržky toaletního papíru)**~~

~~**Magická čísla**~~ **(viz ekologičák)**

~~**Krabičko sirek, leť!**~~ **(1 bod, 2 body, 5 bodů, 10 bodů)**

~~**Vezmu si tvůj život, bejby (krepák)**~~

Andělská slova (za 1 písmeno 1 body, za 2 dva body, za 3 3 body)

Magický kruh (dvě družstva proti sobě…na jedné noze, s rukama nad hlavou…snaží se navzájem vytlačit…nesmí se stoupnout na obě nohy)

Dobití baterek (na záda čtvrtku…všichni fixy a píší něco povzbudivého)

~~**Dobré světlo (čajové svíčky)**~~

~~**Pekelné bažiny (čtverec 6 x 6…nakreslit si cestu, přistupují…buď mlčím nebo žbluňk…odchází bokem a řadí se do fronty…nesmí se mluvit)**~~

~~O nejsilnější ďábelské kopyto~~ (přetahování nohama…bosy nebo v ponožkách…provázek, na něm látka…stoupnou si na to…a snaží se nohou přetáhnout látku k sobě)

Prezentace:
Woodoo + černá magie
Prokleté filmové role
Pyramida s vševidoucím okem na vrcholu (Illuminati)
Bdí nad námi andělé strážní?
Fotoshow „From Hell to Paradise"

10.30 – 11.00 = Nejlepší fotky a videa s lidmi
(prezentace na interaktivní tabuli)
11.00 – 11.30 = 1. soutěž „Faktoru víkendovky"
11.30 – 12.00 = 2. soutěž „Faktoru víkendovky"

12.00 – 12.30 = Oběd (kuřecí medailonky, brambor, pití)

12.30 – 13.00 = Odpočinek po obědě
13.00 – 13.30 = 3. soutěž „Faktoru víkendovky"
13.30 – 14.00 = „O nejlepší vtip víkendovky"
14.00 – 15.00 = 4. soutěž „Faktoru víkendovky"
15.00 – 15.30 = Mezihra: „Parašutista"

15.30 - 16.00 = Svačina
(toustový chléb, máslo, kuřecí šunka, sýr, pití)

16.00 - 16.30 = Nejlepší fotky a videa se zvířaty
(prezentace na interaktivní tabuli)
16.30 – 17.00 = 5. soutěž „Faktoru víkendovky"
17.00 - 18.00 = 6. soutěž „Faktoru víkendovky"
18.00 – 18.30 = Mezihra: „Jak se nakupuje u Bati?"

18.30 - 19.00 = Večeře (kuřecí nudličky se žampiony, rýže, pití)

19.00 - 20.00 = Odpočinek + natáčení Televize JS +
+ příprava Televizních novin
20.00 - 20.30 = 7. soutěž „Faktoru víkendovky"
20.30 - 21.30 = Mezihra: „Televizní noviny"
21.30 - 22.00 = Příprava spaní
22.00 - 23.30 = Diskotéka
(+ hry: „Části těla", „Noc dlouhých nožů",
„Mumie", „Lidská pyramida")
23.30 - ??? = Komedie na interaktivní tabuli

NEDĚLE 12. ÚNORA 2012:
08.30 - 09.00 = Budíček, ranní hygiena, úklid spaní

09.00 - 09.30 = Snídaně
(rohlíky, máslo, šunka, sýr, Nutella, čaj)

09.30 – 10.00 = 8. soutěž „Faktoru víkendovky"
10.00 - 10.30 = 9. soutěž „Faktoru víkendovky"
10.30 - 11.00 = Vyhodnocení, úklid

FAKTOR VÍKENDOVKY

1. soutěž: TOALETNÍ BĚH

2. soutěž: TUHÁ ZIMA NA SIBIŘI

3. soutěž: ŠPENDLÍKOSAURUS

4. soutěž: LOŽNICOVÝ VOLEJBAL

5. soutěž: UHASTE OHEŇ

6. soutěž: **STŘEDOVĚKÁ KRČMA**

7. soutěž: **VYVONĚNÁ ŠŇŮRA**

8. soutěž: **FORMULE BRAMBORA**

9. soutěž: **KLÍČEK VŠUDYBÝLEK**

POMŮCKY

1. soutěž: **TOALETNÍ BĚH**
(6 x role papíru, stopky, desky)

2. soutěž: **TUHÁ ZIMA NA SIBIŘI**
(stopky, desky)

3. soutěž: **ŠPENDLÍKOSAURUS**
(6 x brambora, špendlíky, rukavice, nádobka na špendlíky, stopky, desky)

4. soutěž: **LOŽNICOVÝ VOLEJBAL**
(tyče, síť, 2 x prostěradlo, volejbalový míč)

5. soutěž: **UHASTE OHEŇ**
(6 x svíčka, 6 x stříkačka, kbelíček, stopky, desky)

6. soutěž: **STŘEDOVĚKÁ KRČMA**
(provaz, sušenky, šátky, stopky, desky)

7. soutěž: **VYVONĚNÁ ŠŇŮRA**
(stopky, metr, desky)

8. soutěž: **FORMULE BRAMBORA**
(křivá brambora, tužky, listy papíru A4, izolepa, stopky, desky)

9. soutěž: **KLÍČEK VŠUDYBÝLEK**
(6 x klíč, 6 x dlouhý provaz, desky)

PARAŠUTISTA:
- **lavička, šátek**

JAK SE NAKUPUJE U BATI
- **velká krabice**

ČÁSTI TĚLA
- **krabičky s lístečky … části těla**

NOC DLOUHÝCH NOŽŮ
- **balónky + provázky**

MUMIE
- **toaleťáky**

LIDSKÁ PYRAMIDA
- **noviny**

Nádobí + kelímky + příbory ze školní jídelny

Tácy

Plastové talíře

Topné těleso

Mikrovlnka

Varné konvice

Oloupané brambory

Toaleťák
Brambory
Špendlíky
Rukavice
Prostěradla
6 svíček
6 stříkaček
Kbelíček
Provaz
Sušenky
Šátky
Metr

Křivá brambora
Tužky
Barevné A4
Izolepa
6 klíčů, 6 dlouhých provázků
Velká krabice
Krabička s lístečky
Balónky
Noviny

ČELO	**LOKET**
KOLENO	**DLAŇ**
NOS	**BRADA**
RAMENO	**STEHNO**

VOLEJBAL S PROSTĚRADLY

Příprava: Ke hře potřebujeme dvě stará prostěradla, povlečení na peřinu, nebo jiné velké kusy látky. Na volném prostranství natáhneme provaz přibližně ve výšce mezi pasem a rameny hráčů. kolem vyznačíme čtvercové hrací pole. Připravíme měkký míč (třeba částečně vyfouknutý).

Hra: V každé skupině musí být nejméně čtyři hráči. Na začátku si kapitáni střihnou o míč. Každá skupina se postaví na jednu stranu provazu a členové pevně uchopí prostěradlo po obvodu. Míč se položí skupině do prostěradla. Hráči hrají jakoby hráli volejbal, ale míč smějí házet a chytat pouze do prostěrdla. Nesmějí míčem pohybovat žádnou částí těla, ani třeba pěstí obalenou prostěradlem. Skupina, které spadne míč na zem má trestný bod.

DLOUHÉ VEDENÍ

Příprava: Předem koupíme co nejdelší klubko provazu (já jsem měl 1 km). Začátek provazu přivážeme ke stromu, a pak vytvoříme nepřerušenou dráhu v obtížném lesním terénu. Provaz musí být napnutý, nesmí být nikde přivázaný a nesmí tvořit smyčku, kterou by se neprotáhl člověk. Toho dosáhneme tím, že jej budeme vést mezi stromy střídavě zprava a zleva. Vhodné je utvořit okruh a mít cíl u startu - kvůli měření času.

Hra: Startují jednotlivci v intervalu podle délky tratě (já jsem měl 5 minut). Startujícímu závadníkovi nejprve přivážeme provaz dlouhý asi 1 metr k jednomu zápěstí (neutahovat!), pak protáhneme přes natažený provaz a přivážeme k druhému zápěstí (vážeme odolnější provaz, ale stejně upozorníme závodníky, ať jej neprodřou). Vedoucí si zapíše jméno a čas startu. Po odstartování je úkolem závodníka co nejrychleji zdolat trať. Pokud rychlejší závodník dohoní soupeře, ten mu musí umožnit jej předběhnout tím, že se protáhne mezi jeho rukama (skutečně to lze bez vážných obtíží). Po doběhnutí vedoucí zapíše ke jménu čas. Pokud hrajeme na skupiny, čas jednotlivců se sčítá. *Počítejte s tím, že hra je časově náročná. Interval vybíhání vynásobte počtem dětí a přičtěte čas běhu (já jsem udělal rekord 13 minut).*

PŘETAHOVÁNÍ NOHAMA

Příprava: Ustřihneme asi dva metry dlouhý provázek (nějaký, který neřeže) a uprostřed uděláme uzel, do kterého přivážeme ústřižek látky, nebo podobné viditelné označení středu. Na

zemi pak páskou, nebo něčím podobným (křída se smaže) uděláme čáru. Natažený provázek položíme středem na čáru.

Hra: Soutěží proti sobě vždy dva hráči. Sundají si boty a ponožky (nebo mohou v ponožkách, ale oba) a postaví se na svou stranu čáry na provázek. Až vedoucí odstartuje, snaží se protivníkovi ukrást provázek. Provázku se smí dotknout pouze nohou. Nesmí překročit středovou čáru a nesmí tahat provázek za uzlem označujícím střed. Vyhraje ten, kdo dostane celý provázek na svou polovinu. Je to docela obtížné i zábavné.

PARAŠUTISTA

Všichni jsou v místnosti a na vyzvání chodí po jednom ven, kde si nandají na oči šátek. Pak jsou přivedeni k prknu, na které si stoupnou a je jim vysvětleno, že jsou na palubě letadla a musí vyskočit. Asistent, který jim toto vysvětlil si před ně stoupne a nechá si na svá ramena položit lehce parašutistovi ruce. Pak začnou ostatní dva asistenti zvedat prkno (max. do 30 cm) a třást s ním. První asistent jde pomalu do dřepu, čímž se parašutistovi zdá, že skutečně velmi stoupá. Na pokyn musí vyskočit z letadla. Hra je velmi zábavná a chce to fotoaparát.

HRA OSTRÝCH NOŽŮ

Tato hra trvá zhruba od 23.00 do 24.00.Všechny děti budou mít připevněný okolo pasu balonek, který znázorňuje život.V přísně vymezeném useku tábora mají děti za úkol prasknout balonky vedoucích.Samozřejmě se mohou vedoucí bránit a praskat balonky vedoucích. K prasknutí balonků se nesmí používat žádné pomůcky.

ČÁSTI TĚLA

Na lístky se nejprve napíší části lidského těla, nejvhodnější jsou končetiny a části hlavy. Potom se vyberou nebo určí soutěžící páry. Pro každý pár se pak vybírají lístečky z klobouku. Vybírat mohou buď členové páru, nebo zvlášť určený další hráč. Úkolem dvojice je spojit se vylosovanými částmi těla, přičemž ve spoji musí umístit jeden z lístečků. Pokud se jim to povede, pokračují dál v tahání z klobouku, dokud jim některý z lístečků neupadne, nebo již nejsou schopni další spojení utvořit. Vyhrává ta dvojice, která získá nejvíce bodů, tzn. udrží najednou nejvíce lístečků.

DANDA

Hraje se v klubovně tak, že jeden hoch povstane a ostatní mu kladou celkem 9 libovolných otázek. On musí na každou odpovědět jen slovem "Danda" a nesmí se ani usmát. Málokdo vydrží odpovídat vážně, zejména když jsou otázky hrozně legrační!

STŘEDOVĚKÁ KRČMA

Na šňůrku, nit apod. upevníme jablka nebo koláčky. Na dané znamení musí hráči se zavázanýma očima a rukama za zády vyhledat na šňůře něco k jídlu a co nejrychleji to sníst. Hru lze obměnit tím, že se hry účastní víc hráčů, než bude upevněných jablk.

KLÍČE

Hráči se rozdělí do skupin. Každá dostane klíč, v jehož oušku je přivázán dostatečně dlouhý provázek. Ve stejné chvíli začnou všechny skupiny protahovat klíč svým oděvem tak, že musí od hlavy k patě procházet pod celým oděvem. Když je sešněrován jeden hráč, předá klíč druhému a pochod se opakuje. Vyhrává ta skupina, která je svázána dříve.

MUMIE

Vybrané dvojice obdrží po roli toaletního papíru. Na povel začne chlapec obmovávat partnerku od hlavy k patě tímto papírem. Vítězí ta dvojice, která dříve vy-potřebuje celý smotek.

V PRODEJNĚ OBUVI

Čtyřem až šesti mládencům se vylosují partnerky. Pak jsou chlapci odesláni za dveře. Partnerky si sednou, odloží svoje boty do kufru a ten se dá na druhý konec místnosti. Boty se případně mohou jen tak naházet na hromadu. Chlapci se zavolají zpět a musí správně obout své partnerky. Není to ale tak jednoduché, protože nesmějí mluvit a boty se mohou nosit jen po jednom. Děvčata mohou jen vrtět hlavou. Kdo přinese nevhodnou botu, musí ji vrátit a přinést další. Vyhrává ten, kdo první obuje svoji partnerku.

RUSKÁ RULETA

Každý hráč si udělá papírovou čepici z novin. Čistotní hráči se vysvléknou do půl těla, nebo se přikryjí igelitem, pláštěnkou atd. Všichni si sednou do řady nebo do kruhu. Vylosujeme jednoho hráče, který odejde. Po jeho odchodu vylosujeme dalšího hráče, kterému dáme na hlavu syrové vejce a zakryjeme ho čepicí. Všichni ostatní mají také nasazené čepice. Pak se přivolá první vylosovaný hráč, ten si ostatní obejde za jejich zády, aby poznal, pod kterou čepicí se skrývá vejce. Potom má jedinou ránu na jeho zásah. Trefí-li se, hra končí, netrefí-li se, sedá si na místo toho, kterého udeřil a ten se vzdaluje, aby mohl hádat. Opět se losuje, kdo bude mít na hlavě vejce a hra pokračuje. Doporučení: vejce je vhodné na hlavu dávat s částí krabičky (lépe drží a hráč nesedí tak křečovitě).

TUHÁ ZIMA NA SIBIŘI

Hráči vytvoří několik stejně velkých družstev z pokud možno nestejně velkých hráčů. Poté se snaží ve družstvech obléci na jednoho ze svého týmu co nejvíce ze svršků, které na svého manekýna dostane co nejvíc oděvních součástí. Vhodné je stanovit časový limit.

ŠŇŮRA

Hráče rozdělíme do pětičlenných družstev. Jejich úkol je vytvořit ze svých svršků co nejdelší provaz. Při měření musí provaz držet nad hlavami a nesmí se přetrhnout. Družstvo s nejdelší šňůrou pochopitelně vyhrává.

UHASTE OHEŇ (ve sprchách)

Hráči dostanou do ruky vodou naplněnou injekční stříkačku. Jejich úkolem je z určité vzdálenosti zhasnout plamen svíčky. Komu se to podaří dříve, zvítězil.

TELEVIZNÍ NOVINY

Vybereme 6-8 lidí, kteří dostanou za úkol přehrát pantomimu podle televize či rozhlasu, televizní noviny, branky-body-sekundy, večerníček apod. Každý si vybere a promyslí, si, jak by provedl znělku, zahraniční návštěvu, módní přehlídku, box, reportáž ze zahraničí, kulturní medailon, let do kosmu atd.

FORMULE BRAMBORA

Nakreslete na podlaze nebo na pojených stolech klikatou závodní dráhu, širokou 15 cm. Potom vysílejte na start jednoho hráče po druhém. Každý má za úkol dokutálet tužkou bramboru do cíle. Komu vypadne brambora z dráhy, je diskvalifikován.

DOSTIHY A SÁZKY

Zúčastňuje se skupina hráčů. Vedoucí hry připraví několik stužek širokých asi 18-20 mm, stejně dlouhých a přiváže je k opěradlu židle. Hráči se postaví na konec napnuté stužky. Všichni dostanou nůžky a na znamení začnou stužky po délce rozstřihovat. Musí přitom dávat pozor, aby ji nepřestřihly. Kdo se prostříhá nejdříve ke konci, vítězí. Kdo stužku přestřihne, j e diskvalifikován. Závod lze ztížit tím, že na stužky uděláme pár uzlů.
Každé družstvo může vsadit na jednoho člena žolíka.

VĚJÍŘOVANÁ

Pro tuto hru potřebujeme lehounké peříčko z polštáře a pro každého hráče kus tvrdého papíru nebo tenké lepenky. Místnost rozdělíme čárou, najedné straně bude jedna polovina hráčů, na druhé straně druhá polovina. Když jsou všichni připraveni, vyhodíme peříčko do vzduchu. Hráči se snaží udržet peříčko ve vzduchu tím, že tvrdým papírem pohybují jako vějířem. Žádný hráč nesmí opustit svou polovinu hřiště, může však udělat všechno pro to, aby peříčko nepřeletělo přes čáru na jeho území. Prohraje ta strana, na jejímž území peříčko spadne na zem. Dokud peříčko letí, nesmí se ho samozřejmě nikdo dotknout rukou.

CVRNKY BRNKY

Na jednom konci stolu (zhruba v jedné třetině) je nakreslena bílá křídová čára, označující hranici bitevního pole. Na druhém konci stolu pak místo odkud se bude střílet. Každý hráč dostane několik (zpravidla 3-5) figurek od jedné barvy. (Je nutné, aby byly figurky jednotlivých hráčů odlišitelné, proto z nedostatku různých barev dáváme některým figurkám navíc papírové límce či pláště.). Pak hráči postupně kladou po jedné svoje figurky do bitevního pole, rozmístit je mohou naprosto libovolně. Když jsou figurky umístěny, začíná vlastní bitva. Z označeného místa na druhé straně stolu cvrnkají hráči pingpongový míček směrem na bitevní pole a snaží se povalit nebo srazit ze stolu figurky soupeřů. Povalená nebo sražená figurka je mrtvá a je odstraněna pryč. Cílem je zůstat na bojišti sám. Jak jste jistě poznali, problém je, že na bojišti jsou i vlastní figurky každého hráče a tedy dochází k situacím, kdy si někdo po pečlivém míření srazí vlastní figurku.

NOSOVÁ ŠTAFETA

Hráč musí nosem prohnat míček po stanovené dráze. Zábavnější je tato hra venku, kde se naskytnou různé překážky.

VEVERKA RÁDA OŘÍŠKY

Rozdělte hráče do dvojic a v každém páru je očíslujte 1 a 2. Všichni s číslem 1 sloji na startovní čáře s rukama sepjatýma za zády a každý má v ústech úzký konec lžíce. Všichni hráči s číslem 2 stojí na čáře vzdálené 6 metrů (nebo bližší i vzdálenější) od startu, také s rukama spojenýma za zády, ale každý z nich má před sebou na podlaze vlašský ořech. Na signál běží jedničky k druhé čáře, kleknou si, sednou na bobek nebo lehnou na zem a ruce mají při tom stále za zády. Dvojky udělají totéž a snaží se přihrnout ořech svému spoluhráči do nakloněné lžíce nosem (nebo druhou lžíci, kterou také drží v ústech). Vítězí ta jednička, která se nejdřív vrátí na startovní čáru s ořechem na lžíci.

VÝLOV RYBNÍKA

V klubovně si nakreslíme křídou na podlaze dva kruhy o průměru asi 15 cm, každý u jedné stěny klubovny. Z papíru vystřihneme dvě namalované rybky (každá asi 8 cm dlouhá) a dáme je po jedné do obou kruhů. Ke každému kruhu si stoupne hráč, který má v ruce složené noviny nebo nějaký starý sešit nebo čepici a mává nad rybičkou a snaží seji tak co nejrychleji přemístit do protějšího kruhu. Komu se to podaří dříve vítězí. Upozorňujeme, že rybka se musí do kruhu dostat celá a ani kousek jí nesmí přesahovat obvod kruhu.

ROZBIJTE JIM HRAD

Jedno družstvo postaví hrad z plastových víček. Druhé cvrnká do krabičky od sirek a boří. Pak se vymění.

TOALETNÍ BĚH

Družstva obdrží toaletní papír. Jejich úkolem je jej rozmotat a co nejrychleji pronést vesnicí. Neroztržený jej v cíli zase smotají a předají rozhodčímu. Hodnotí se rychlost a kvalita smotání. Za každé přetržení se strhávají body.

O NEJVĚTŠÍHO JEŽKA

Každý soutěžící dostane omytý neoloupaný brambor a skleničku špendlíků. Úkolem soutěžících je v tlustých rukavicích po jednom vybrat špendlíky a zapichovat je do bramboru. Kdo jich stihne zapíchat během předem stanoveného času nejvíce, vyhrává.

VÍKENDOVKOVÝ JEŘÁB SESTŘELEN

Otevřený sešit se postaví jako stříška na zem. Hráč se k němu postaví a chytí jednou rukou za zády za kotník opačné nohy. Poté se snaží předklonit a sebrat v zubech sešit, aniž by se přitom dotkl země jinou částí těla, než je noha, na níž stojí. Těm nejlepším se to skutečně povede.

LIDSKÁ PYRAMIDA

Na zem se položí noviny. Celé družstvo si na ně vleze tak, aby se ničím nedotýkali země. Podaří-li se mu to, noviny se přeloží napůl a družstvo svůj pokus opakuje. Družstvo, které se celé vejde na nejmenší kousek novin, zvítězilo.

PŘEDÁVAČKA

Hráči v družstvu si předávají mezi sebou: a. víčka krabičky od sirek z nosu na nos b. pomeranč nebo jiné ovoce, popřípadě míček držený pod bradou c. korunu z čela na čelo d. míček z klína na klín. Vítězí tým, který předal dříve, při pádu opakuje dvojice, která pád způsobila. Je zakázáno pomáhat si rukama.

VIDEA ZVÍŘATA
VIDEA DĚTI
VTIPY
TELEVIZNÍ NOVINY

Na 11. – 12. února 2012
(sobota, neděle)
je připravena další víkendovka
pro žáky 6. – 8. roč.

Tentokrát s názvem

„ZBLÁZNÍME SE SMÍCHY“

Přihlášky budou rozdávány ve středu 1. února.

Ty z vás, kteří přemýšlejí o své účasti, prosím o následující:

Do soutěže „O nejlepší vtip víkendovky“ si připravte nějaký skvělý vtip!

Jestliže víte o nějakých skvělých fotkách či videích lidí a zvířat, předejte mi odkazy.

Stejným způsobem mi můžete předat název písničky (a samozřejmě i interpreta), kterou byste chtěli slyšet na večerní diskotéce.
Odkazy či názvy písniček mi můžete předat písemně,

zaslat je na
e-mailovou adresu:
Martin.Dytrych@seznam.cz

nebo mi je předat např.
formou zprávy na facebooku,
a to do 18. ledna.

Buďte i vy těmi, co se aspoň
malou měrou budou podílet na
programu víkendovky.

Děkuji
MD