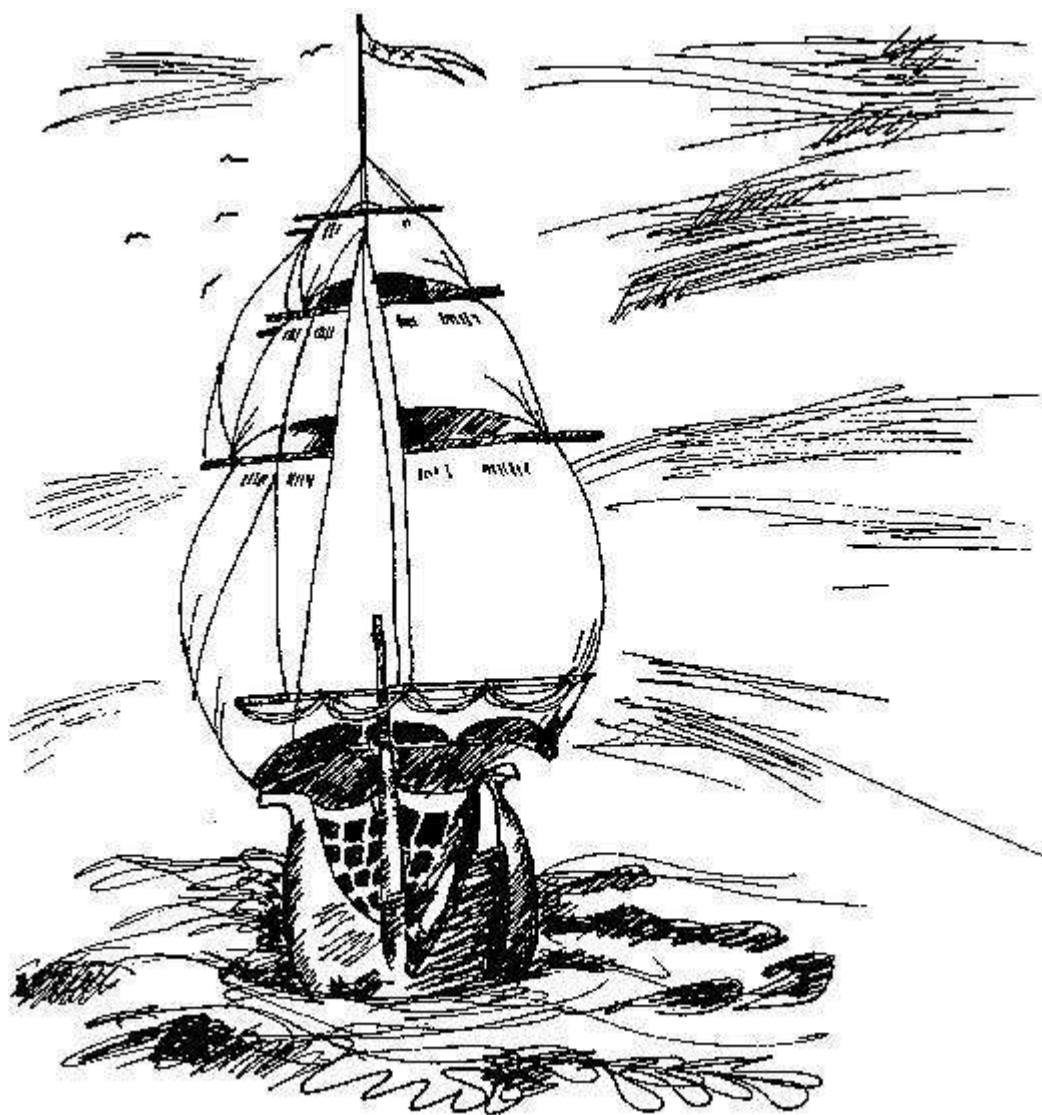


**LT VLASTĚJOVICE "RS RADOST"**  
**11. - 25.8.2007**

# **ETAPOVÁ HRA**

## **NEPTUN A PIRÁTI**



Neptun, vládce všech moří, přichystal trest na piráty, kteří páchají zlo na jeho mořích. Piráti prosí o milost a Neptun ji slíbí pod podmínkou, že splní jeho zatěžkávací zkoušky. Jedině tak mohou získat jeho loď k další plavbě a také písmena k vyluštění svitků – klíčů od truhly, která se nachází na tajném pirátském ostrově. Klíče od truhly totiž Neptun přeměnil v tyto svitky se záhadným písmem. Piráti musí postupovat k různým ostrovům ke splnění zkoušek.

## SVITKY

### 1. SVITEK

*Čtu první svitek, jež se stal klíčem k truhle bohatství. Truhlo plná bohatství neprávem ukořistěného, otevři se ! Vydej poklad jež nás zachrání.*

### 2. SVITEK

*Čtu druhý kouzelný svitek. Svitek je klíčem k truhle perel, zlata a drahokamů neprávem nabytých. Truhlo otevři se ! Vydej nám poklad jež nás zachrání !*

### 3. SVITEK

*Čtu třetí otevírací svitek, jež je klíčem k otevírání truhly. Truhlo neprávem ukořistěným bohatství překypující, otevři se ! Vydej poklad jež nám nepatří, avšak nás může spasit.*

### 4. SVITEK

*Truhlo bohatství plná, naditá krví a útrapami, otevři se ! Vydej nám poklad jež náleží jen lidem potřebným.*

### 5. SVITEK

*Truhlo bohatstvím plná a neprávem nashromážděná, zlými skutky přeplněná, otevři se ! Dej nám možnost napravit předešlá počinání.*

### 6. SVITEK

*Truhlo bohatstvím přeplněná a útrapami lidí naditá, otevři se a vydej nám poklad! Zlo, které jsme spáchali pro obohacení, musíme splatit. Vše rozdáme potřebným lidem.*

### Pomůcky :

- Kostýmy (Neptuna, mořské víly, vůdce pirátů,)
- herní plán,
- přívěsky na krk,
- vlajky,
- láhve se širokým hrdlem,
- bílé pirátské šátky,
- motivační zprávy k jednotlivým zkouškám psané na papíře srolovat
- truhla na poklad,
- kartičky se šiframi,
- svitky – klíče
- arch velikosti A3 pro poslední hru,
- sáčky na písmena,
- barvy na textil,
- papíry,
- pastelky (návrh pirátských vlajek)



### **Hodnocení :**

Každá tlupa pirátů si na herní plán k jednotlivým ostrovům (etapám) přilepuje své malé pirátské loďky. Ty získávají podle toho, jak se tlupy ve hře umístily. Na těchto loďkách není pirátská vlajka, ale čistě bílá, kterou si tlupy vybarvují již ve své přidělené barvě. Tak se bezpečně pozná, jak si vedou v jednotlivých hrách a v celkovém hodnocení.



Během zkoušek získávají tlupy písmena, která jim na konci celé etapové hry poslouží k vyluštění svitků - klíčů.

Motivační zprávy k jednotlivým zkouškám smotáme do svitků, mořská víla je předává vůdci pirátů, který s nimi seznamuje tlupy.

### **KLÍČ**

*Já, vládce všech moří, mocný a spravedlivý, vám tímto předávám klíče, které jsem zaklel do svitků. Zatěžkávacími zkouškami jste dopluli k pirátskému ostrovu, našli tyto svitky k otevření potřebné a tak prokázali, že nápravu svých činů myslíte vážně. Bohatství vydejte potřebným lidem. Zlo bude co nejdříve zlomeno. Ostrov se opět stane domovem zvěře a ptáků. Nyní poznám, zda nápravu myslíte upřímně. Truhla se neotevře, pokud někdo z vás bude mít zlé myšlenky. Propadne se, a vy zkameníte !*

*Přečtete svitky k otevření truhly.*

*Tak pravím já, Neptun, vládce všech moří.*



# 1. Úvod do etapové hry: SVITEK V LÁHVI

## **Pomůcky:**

- láhev se širokým hrdlem,
- svitek s příběhem pirátů – legenda EH
- Kartičky se šiframi ze silnějšího papíru – obdélníček 3x2cm pro každé písmeno abecedy jeden. Do každého obdélníčku nakreslíme i symbol (pro každou tlupu jedna abeceda – písmena rozstříháme, dáváme po soutěži za odměnu).

Na vycházce kolem vody nacházejí děti (piráti) láhev se vzkazem (svitkem) od piráta Kruťáka. Vedoucí přečte příběh Kruťáka, přitom se objeví Neptun s vílou. Vytrhne vzkaz z ruky vedoucího a předá mořské víle. Vyhrožuje dětem (pirátům), že je zahubí. Piráti prosí, chtějí podstoupit zkoušky, aby se napravili. Víla se přimlouvá a Neptun souhlasí. Připraví tedy pro piráty zkoušky a úkoly, kterými je možné zachránit čest starých a zlých pirátů a dostat se k jejich pokladu.

Aby jim Neptun zkoušku ztížil, promění klíče od pokladu ve svitky, jejich obsah bude v tajných šifrách. Pokud splní pirátská tlupa úkol, dostane za odměnu nejen svitek, ale i správné znění písmen za zašifrovaný obrazec (v poslední hře – cesta k pokladu). Úkolem tlup je získat všechny svitky, tedy klíče od pokladu, ke kterému je Neptun odvede.

## **Provedení:**

- Děti se rozdělí do oddílů, zvolí barvu, vymyslí jeho název, jména pirátům napíší na papírové přívěsky na krk, barva přívěsku – barva oddílu.
- Každé družstvo nakreslí návrh pirátské vlajky na papír (ve zvolené barvě). Nejlepší návrh namalují na připravenou bílou vlajku (vlajka – symbol oddílu) barvou na textil. Ve stejné barvě si namalují pirátské šátky.







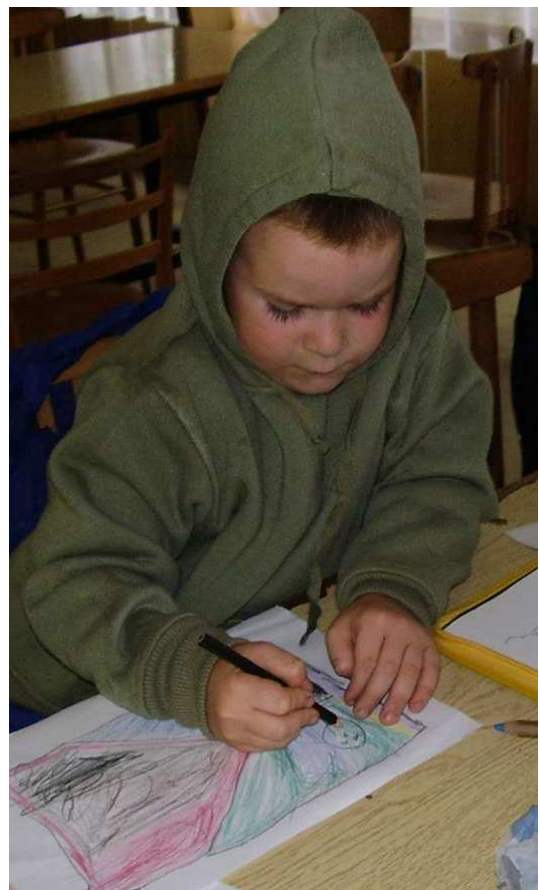
















## 2. TABULKY ATHÉNY, BOHYNĚ MOUDROSTI

**Motivace:** viz Tábory etapové hry – Majka Foglová, Portál s.r.o., str. 163

### 1. soutěž :

#### **Pomůcky :**

- Rébusy, hádanky, hlavolamy – připravíme asi 16 hádanek, okopírujeme na barevný papír shodný s barvou tlupy,
- psací potřeby, připínáčky

**Hledání hlavolamů:** Do prostoru rozmístíme asi 16 hádanek pro každou tlupu – označena barvou tlupy. Děti hledají hádanky své barvy a luští na čas. Hodnotíme kdo vyluští první a správně. Za každou nesprávnou odpověď připisujeme minutu navíc. Za 1.místo 3 koráby + 2 písmena, 2.místo 2 koráby, 3.místo 1 koráb (děti vybarví plachty svoji barvou, umístíme na herní plán). Všechny tlupy dostanou po 1 písmenu. Písmena uschovává po celou dobu EH určený pirát z tlupy.

### 2. soutěž :

**Pomůcky:** provázek, šátek na oči

**Lod' v mlze:** Vytyčíme trať, na zem nakreslíme startovací čáru, konec tratě označíme. Hráč, který představuje loď, si zaváže oči šátkem, postaví se na startovní čáru. Poslepu hledá cestu k cíli – navigují ho ostatní členové družstva.

























### 3. HLEDÁNÍ VODY

**Motivace:** str. 165

**Pomůcky:**

- láhve nebo kbelíky pro každou tlupu označíme jejich barvou,
- papíry na výrobu papírových kalíšků k přenášení vody (pro každého piráta 1ks)

**Provedení:** V terénu, kde se nachází voda – určíme začátek ostrova v dostatečné vzdálenosti právě od tohoto zdroje vody. Zde ponecháme nádoby – pro každou tlupu jednu

Každá tlupa dostane tolik papírů, kolik má členů. Naučí se skládat kalíšek. Jimi pak přenášejí vodu od zdroje do nádoby. Hra je na čas. Kalíšky se brzy rozmočí, piráti si mohou pomoci jinak – vodu do dlaní, do boty atd.

**Hodnocení:** Tlupa, která naplní nádobu vodou jako první, získá 3 koráby a dvě písmena. Druhá a třetí o koráb méně. Po jednom písmenu dostanou všechny tlupy.

### 2. SOUTĚŽ:

**Pomůcky:** lavor s vodou, jablka

**Lovení jablek:** v lavoru jsou jablka, každý hráč si musí vylovit jablko jen pusou.

**Hodnocení :** podle počtu vylovených jablek – 3.,2.,1. místo

























## 4. HLADOVÍ PIRÁTI

Bude-li dost borůvek či jiných lesních plodů, piráti se zachrání před smrtí hladem sběrem lesních plodů.

**Pomůcky:** nádoby na lesní plody, keramická hlína, špejle, vyškrabávátka atd.

**Úkol:**

- Která tlupa nasbírá víc? Každá skupina nosí plody do nádoby označené svoji barvou, v kuchyni všem sběračům možná upečou koláče. Nejlepší sběrač dostane 3 koráby, 2 písmena, ostatní o 1 koráb míň, písmena dostane každá tlupa.
- Výroba keramických pirátských přívěsků nebo mořských příšerek z keramické hlíny. Usušené výrobky vypalujeme v ohništi.

























## 5. VEJCE PTÁKA DODO

**Motivace:** str. 172

**Pomůcky:**

- barevný papír – barvy podle počtu tlup (označíme hnízda ptáka Doda),
- pouzdra od kindervajíček (do 1 připravíme kartičku s písmenem a šifrou)

**Provedení:**

Na nejvyšším kopci v okolí vytvoříme hnízda z trávy pro každou tlupu. Označíme barevným papírem tlupy. Do hnízda umístíme vejce Doda, v jednom z nich je šifra. Děti mají za úkol dostat se po barevných fáborkách k hnízdu. Kdo 1. najde šifru v hnízdě, vyhraje. Hodnocení hry jako v předešlých hrách - 1 smotek (část věty, která otevře poklad v šifrách).

Po trase lze využít **Kimovy hry**: vedoucí, který jde kus cesty před celou skupinou, ukládá v lese podél celé cesty malé papírky (s obr.lodě v barvách skupin). Úkolem dětí je papírky hledat a sbírat. Na konci cesty si každé družstvo spočítá barevné lístečky. Vyhrává družstvo, které má více lístečků s obrázky.



## 6. VSTUP DO PODSVĚTÍ

### *Pomůcky:*

- psací potřeby pro každou tlupu,
- kartičky – jednotlivá písmenka s číslem ( číslo označí, v kterém pořadí stojí písmeno ve větě).

### *Znění formule :*

HARUM LARUM VISKUMHÉR,  
SPÍTE TVRDĚ, SAKUMPRÉ.  
RYCHLE, VÍLY, HESPERIDKY,  
OTEVŘETE OČI JAKO NITKY.

### *Hledání písmen :*

Ve vhodném prostoru rozházíme kartičky, které obsahují vždy písmeno a číslo, udávající, ve kterém pořadí písmeno stojí. Jednotlivé tlupy hledají písmenka.

- a) Kartičky nechávají na místě a na startovací čáře si zaznamenávají písmenka s pořadovým místem. Dáme pozor, aby děti nebraly kartičky, slouží všem.
- b) Označíme kartičky barvou jednotlivých tlup, piráti kartičky označené svoji barvou sbírají a sestavují větu. Vyhraje ten, kdo má nejrychleji složeno).

1.místo = 3 koráby + 2 písmena,  
ostatním se odčítá 1 koráb, každá  
tlupa dostane 1 písmeno

Formuli je možné použít při noční hře, slova se musí piráti naučit nazpaměť.

Noční hru u řeky bych raději nehrála ! Kdyby se našla v místě nějaká jeskyňka, mohli by ji piráti odříkáním formule otevřít – myslím ve dne.

















# 7. STAVBA LODÍ

**Motivace:** str. 174

## 1. SOUTĚŽ:

**Pomůcky:** přírodní materiál

**Provedení:** Tlupy staví pirátskou loď z přírodního materiálu.  
Vyhrává nejlepší nápad, provedení atd.  
1 smotek (část větvy, která otevře poklad v šifrách).

## 2. SOUTĚŽ:

**Pomůcky:**

- rohlíky (podle počtu družstev),
- kalhoty,
- bryndáček,
- miska s vodou,
- hrnek s čajem

### **Nakrmte kapitána :**

Družstva mají postupně štafetově přenést následující věci. Každou novou věc mohou přenést až když předchozí dorazí ke kapitánovi. Hra končí, když kapitán sní rohlík, vypije čaj a pískne.

















## 8. HÉLIOVY KAMÍNKY

**Motivace:** str. 177

**Pomůcky:**

- alobal,
- kamínky, (ks na počet dětí v tlupě),
- mapa pro každou tlupu se zakreslenými místy pobytu obou hrdinů

**Provedení:**

Jednotlivé tlupy hledají v určeném místě u řeky kamínky na určeném místě. Každý si najde svůj kamínek, pak běží k tabulce, kde najde místo ukrytí boha Hélia. Když ho najdou, požádají o radu, kde hledat Prométhea a Herkula. Hélios nejprve nechce prozradit, piráti ho uplácí kamínky. Poté jim Hélios předá 2 mapy, kde hledat Herkula a Prométhea. Tlupy postupují podle jednoduchých map. Musí oba hrdiny najít a za splněný úkol dostanou kartičky s písmeny.

**Hodnocení:**

první, kdo najde oba hrdiny a dorazí zpět na stanoviště a prokáže se 2 písmeny, vyhraje – 3 koráby, atd.



# 9. NEPTUNOVY HRY

Soutěže se dají využít při OLYMPIÁDĚ.

## ***Pomůcky:***

- lano a provázky,
- zvonek,
- velké gumáky,
- prostěradlo,
- kuželky a kruh

## ***Úkoly:***

- přeručkovat provaz mezi 2 stromy
- mezi stromy - pavoučí síť – prolézt bez doteku (na síti zavěšen zvonek, při doteku zazvoní)
- běh v pytlích (2 běžci – svázat levé nohy k sobě)
- doběhnout ve velkých gumácích k cíli
- hod míčky do děr v prostěradle (každá díra má jiné bodové hodnocení)
- hodit kruh na kuželky (lov ryb)

## ***Hodnocení:***

Každé tlupě se připisují body, které získají při hrách.

















# 10. LÁHEV Z MOŘE

**Motivace:** str. 195

**Pomůcky:**

- plánek zakopaného pokladu,
- poklad – sladkosti v láhvi se širokým dnem,
- zašifrovaná zpráva rozdělená na díly (dle počtu tlup, označ. barvou tlupy)

Klíčem, který po dobu celé soutěže děti sbíraly, musí dopis odtajnit). Které tlupě chybí písmena, mohou si ještě zasloužit splněním úkolu – hádanky. Pokud neuhádnou, mají úkol s luštěním dopisu ztížený.

**Provedení:**

Hra začne nenápadnou procházkou kolem vody. Během cesty najdou láhev s dopisem.

Každé družstvo dostane svůj díl a vyluští ho podle klíče, který po dobu celé soutěže děti sbíraly. Které tlupě chybí písmena, mohou si ještě zasloužit splněním úkolu – hádanky. Pokud neuhádnou, mají úkol s luštěním dopisu ztížený. Postupně přečtou tlupy části svého dopisu. Dopis obsahuje zprávu o tom, kde se ukrývá poklad. Na určeném místě čeká Neptun, osvobodí piráty a dovolí otevřít poklad.

Neptun na počátku hry sliboval pirátům, že za odměnu (kromě sladkostí) vrátí pirátům starý koráb – ***měla by se nazdobit pramice od Franty.***





# SLAVNOSTNÍ VYHLÁŠENÍ VÝSLEDKŮ A VÍTĚZOVÉ ETAPOVÉ HRY











**3. MÍSTO**

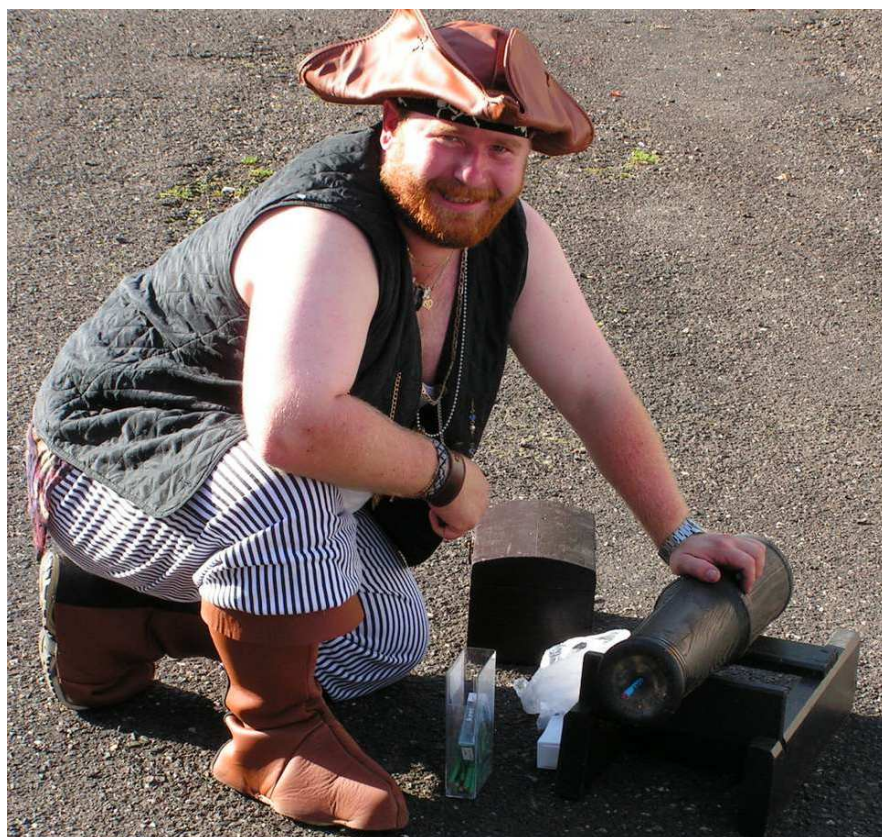


**2. MÍSTO**





**1. MÍSTO**



**BUM – PRÁSK a KONEC**