

# ETAPOVÁ HRA 2014

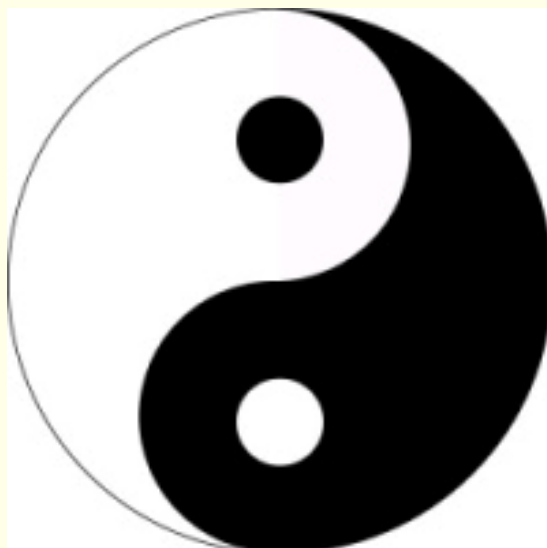
## ELIXÍR PEKLA

## A RÁJE

## aneb

## TAJEMSTVÍ

## JIN - JANGU



Téma etapové hry převzato od 27. pionýrské skupiny Švermováček, Kladno-Švermov  
Původní název: Elixír pro zemi Zlozemi. Autor: Zaplatílek Jiří a kolektiv  
<http://www.pionyr.cz/docs/ceteh/hry/elixir.pdf>

Sůvácká příprava a režie: Mgr. Martina Týcová, Ing. Václav Čámek, Ing. Radek Löwy

Každý z nás to zná z pohádek - dobro zvítězí nad zlem - ale bude tomu tak i v našem případě? Budete i vy patřit mezi ty vyvolené, kteří prokážou odvahu, statečnost a dokážou vyrobit silný a mocný Elixír Pekla a Ráje? Dokážete zrovna vy odhalit Tajemství Jin – Jangu?

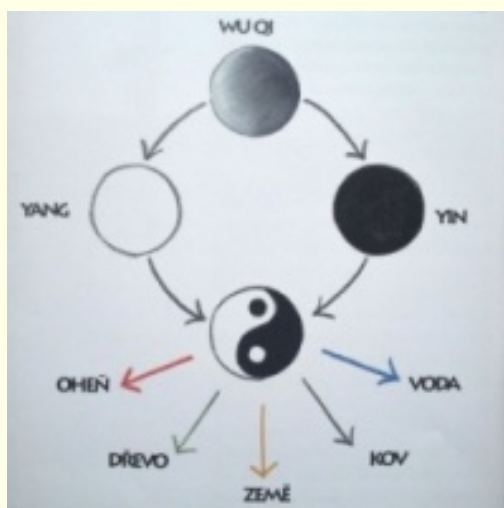
A co to vůbec Elixír Pekla a Ráje je?

- Je to Elixír, který je tvořen ze špatných i dobrých vlastností lidí.
- Je to Elixír, který spojuje dobro a zlo.
- Je to Elixír, který vychází ze staré čínské filozofie – **Feng šuej**.

**Feng šuej** je umění využívané v Číně již několik tisíc let. Jeho cílem je zlepšit atmosféru domova, vztahy s druhými lidmi, dosáhnout vyššího uspokojení, bohatství a získat novou energii pro uskutečnění svých přání a snů.

Čínští mudrcové vycházeli z předpokladu, že svět nebyl na počátku ničím jiným než neohrazenou prázdnotou, stavem „**wu qi**“.

Z tohoto stavu se vyvinula první aktivita, pro niž byl vybrán termín „**Jang**“, jakož i její protipól, neaktivita „**Jin**“.



Snahou umění feng šuej je dosažení rovnováhy těchto protikladných sil Jin a Jang.

- **Jin** představuje černý, ženský, pasivní, negativní princip. Jin je symbol země, temnota, měsíc a smrt.
- **Jang** je princip mužský, aktivní, bílý. Jang je nebe, světlo, slunce a život.



**Jin a Jang** - jeden bez druhého nemohou existovat. Spolu tvoří jeden celek a jeden je vždy obsažen v druhém a uvnitř druhého.

Vše se řídí zákonem **Jin/Jang**. Horko jednou vychladne, léto se promění v zimu, a dokonce i to nejsilnější mládí uvadne ve stáří. Tak má vše svého přirozeného protihráče, který se stará o to, aby řád zůstal zachován v nekonečném koloběhu.

Pustíme se tedy do shánění ingrediencí, ingrediencí protipólů – Pekla a Ráje, složených ze zlých a dobrých vlastností lidí, abychom mohli v závěru stvořit mocný Elixír.

Na této cestě necht' vás provází tyto krátké verše:

*... Když mrak jak hejno vran se nebem plouží  
A lidská srdce zloba souží,  
Když není láska, píle a odvaha,  
Když špatné nad dobrým vyhrává...  
Pak zbyla-li vůle v tomto světě,  
stiskněte ruce a spolu jděte. ...*



## A. Cíl hry

Cílem celotáborové hry je vedle získávání bodů za jednotlivé hrací dny naučit děti zábavnou a soutěživou formou, soběstačnosti, vybudovat vztah k přírodě a k sobě samým, uvědomit si základní lidské hodnoty, že skutečné bohatství neleží v penězích ale v tom, jaký člověk ve skutečnosti je. Ukázat úlohu a místo jedince v týmové práci.

## B. Výklad hry aneb etapovka v kostce (pro ty, kdo stejně čtou jen pár prvních stránek 😊):

Úkolem hráčů je uvařit pro Targiho elixír, který vyléčí jeho zemi.

Hráči dle legendy pomáhají Targovi zachránit jeho zemi. Prvním úkolem je pomoci nalézt ztracené měšce se vzorky pramenů zla (nositele negativních lidských vlastností). Ty jsou v podobě černých měšců s nápisy jednotlivých vlastností roztroušeny na ohraničeném území v lese. Oddíly hledají tyto měšce a po nalezení je soustředí v táborovém kruhu u bodovací tabule. Po soustředění nalezených měšců se diskutuje, kterou pozitivní vlastností můžeme nad špatnou vlastností zvítězit.

Každý den hry se tak nese ve znamení boje proti jedné z dvanácti špatných vlastností vlastností jí opačnou. (Strach, zbabělost – odvaha, lenost – pracovitost atd.). Hráči získávají za jednotlivé hry ingredience (přírodní materiály – kameny, šišky, rostliny...) které pak při vyhodnocení dne přidávají do tzv. Peletovacího hrnce „Peleťáku“, kde se vařením přeměňují v pelety (dřevěná barevná kolečka) která slouží k průběžnému bodování. Ty jsou vhazovány do bodovací tabule, která slouží jako přehledný ukazatel stavu soutěžních dní a zároveň znázorňuje složení elixíru každého oddílu (viz. dále).

Každý večer se provádí rituál, při kterém zástupci oddílů přinášejí získané ingredience a vhazují je do peletovacího hrnce. Pro znázornění vaření pelet jsou předem umístěny do hrnce dětské dýmovnice, které znázorňují činnost peletovacího hrnce. Po nasypání pelet do bodovací tabule má vždy vítězný oddíl výsadní právo spálit špatnou vlastnost v táborovém ohni. Pokud oddíl již jednou vyhrál, může toto právo přenechat oddílu, který doposud nevyhrál.

Na konci posledního hracího dne tak máme připraveny kompletní pelety, z kterých „uvaříme“ silný lektvar pro záchranu Targiho země. Pelety totiž obsahují to nejlepší z lidských vlastností člověka, které se nám podařilo získat našimi činy. Jsou jakýmsi obrazem morální, fyzické i duševní síly jednotlivých oddílů. Pelety jsou následně smíchány a vsypány opět do peletovacího hrnce, která slouží zároveň i jako varný hrnec pro výrobu Elixíru (viz. Obr.).

Pelety jsou tedy v závěrečné fázi výrobního postupu proměněny v SOS-elixír pro Targiho zemi.

Takto získaný elixír je zapečetěn a poslán do Targiho země. Na památku této hry dostane každý účastník vzorek elixíru v malé lahvičce spolu s certifikátem jeho obsahu. Certifikát složení elixíru je zároveň výsledkem celotáborového oddílového soutěžení každého hracího dne. Jsou v něm zapsány umístění oddílu za jednotlivé hrací dny (počet získaných pelet). Jako uznání za statečnost při získávání jednotlivých složek elixíru dostane každý účastník vyznamenání krále Targi.

### C. Pomůcky na hru:

- ✓ černé měšce (velikost 1 kg pytle s moukou) plné hoblin představující špatné lidské vlastnosti
- ✓ Pelety (barevná dřevěná kolečka prům. 40mm, síla 10 mm)
- ✓ Ingredience pro výrobu pelet (různý přírodní materiál-kameny, šišky, ořechy, rostliny atd.)
- ✓ peletovací hrnec („Peleták“) – dle fantazie (základ tvoří várnice na čaj)
- ✓ dětské dýmovnice znázorňující ve hře vaření pelet
- ✓ bodovací tabule pro umístění pelet
- ✓ lahvičky pro „osobní“ elixíry 50 ml (dle počtu dětí)
- ✓ elixír (ovocný sirup)
- ✓ 1 láhev (velikosti demižonu) pro Elixír země Zlozemě
- ✓ certifikát o složení Elixíru a vyznamenání za zásluhy při výrobě elixíru (dle počtu dětí)
- ✓ bodovací listina
- ✓ sportovní náčiní, luky a terče + běžné sportovní vybavení tábora
- ✓ denní rozkazy (programy dne), táborový oznamovatel
- ✓ drobný materiál (kancelářské a malířské potřeby, svíčky, pochodně, odrazky...)
- ✓ **bílá trička trička na obarvení pro oddílovou příslušnost**

### D. Bodování:

Oddíly získávají během hracího dne hmotné ingredience, které při večerním vyhodnocení přeměňují v tzv. pelety, které slouží pro výrobu Elixíru. Jednotlivé úkoly (hry) celotáborového programu jsou hodnoceny body (podle počtu skupin – 6 skupin – 1. místo za 6 bodů, 2. místo za 5 bodů atd.). Dle součtu výsledků (bodů) všech her (viz. „Bodovací listina“) je určeno celkové pořadí. Na základě umístění hracího dne je skupinám „vyplacena“ odměna ve formě pelet. Jednotlivé pelety jsou vhazovány do bodovací tabule (viz. foto).

### E. Zakončení hry:

Etapová hra končí „uvařením“ elixíru v peletovacím hrnci. Voskem zapečetěný elixír je **darován** králi Targovi. Král Targa odvážné zachránce poctí svou osobní návštěvou a jako vyjádření díky věnuje každému zachránci vyznamenání za projevenou odvahu při záchraně jeho země. Země Zlozemě byla zachráněna.



# JEDNOTLIVÉ ČÁSTI EH

Následující hry a dny se dají různě přehazovat dle potřeby (počasí, program, únava...)

## 1) Úvod do EH

### Úvodní scénka - král Targi

Znáte někdo Targiho zemi? Že ne? Možná ji znáte pod názvem země Zlozemě. Takové jméno ji dali lidé, žijící v jejím sousedství. Každý z nich zná její příběh. Byly doby, kdy se v této zemi žilo velice spokojeně. Lidé žili životy naplněné láskou, spokojeností a vždy se těšili na další den. To se však jednoho dne změnilo. Po bezhvězdné noci přišel temný den. Celou oblohu pokrýl těžký mrak. Král Targa s obavou hleděl na tento záhadný úkaz a tušil, že něco zlého čeká jeho zemi. Nemýlil se. Od tohoto dne již slunce nad jeho zemí nevyšlo. Jakási tajemná zlá síla držela svou těžkou ruku nad Targiho zemi. Lid se od toho dne změnil a život v zemi jako by se zastavil. S černým mrakem přišly i černočerné myšlenky a v lidech v tu chvíli vyhasly veškeré dobré vlastnosti. Začali být k sobě nepřátelští a lhostejní. Zemi zaplavilo všudypřítomné zlo. Jediný kdo byl zlého osudu ušetřen, byl samotný král Targa.

Targimu nebyl osud země lhostejný a rozhodl se hledat pomoc v moudrých knihách. Dlouho hledal v královských knihovnách a sklepeních až v jedné staré knize ho upoutal podivný vzkaz:

*Když mrak jak hejno vran se nebem plouží*

*A lidská srdce zloba souží,*

*Když není láska, píle a odvaha,*

*Když špatné nad dobrým vyhrává...*

*Pak zbyla-li vůle v tomto světě,*

*stiskněte ruce a spolu jděte.*

*Pramenů dvanáct se v zemi skrývá,*

*Pramenů dvanáct kdesi zpívá.*

*Z každého naber jenom trošku,*

*Pak připrav se na nejtěžší zkoušku*

*Jen duše toho co jak sníh skví se,*

*A při bezpráví vztekem rdí se,*

*Jen duše toho má tu moc,*

*Vyhledej ho a žádej o pomoc.*

*Jen on z té vody vyrobí,*

*Nápoj, jež vše zlo zahubí.*

*Tekuté dobro – jím naplň číše,*

*Jak proti zlobě, tak proti pýše,*

*Rozdej je lidu – buď chvíli sluhou,*

*Pak mračna vybarví se duhou*

Targa přemýšlel, k čemu ho tato kniha nabádá. Tak mnoho to vystihovalo jeho osud. Putoval tedy svou zemí křížem krážem a hledal ony prameny, jak mu poradila stará kniha. Dvanáct měsíců hledal ony prameny, které představovaly pro jeho zemi zřídla zla. Po dvanáct měsíců odléval do připravených nepropustných vaků vzorky těchto pramenů, aby z nich dle moudré knihy nechal vyrobit elixír, který znamenal pro jeho zemi naději.

Na konci svého hledání vzal Targa do svého království dvanáct měšců naplněných zbabělostí a strachem, leností, hloupostí a závistí, nepořádností a leností, lhostejností, slabostí, obžerstvím a lží. To byly prameny, které ničily jeho zemi. Zbýval poslední úkol. Najít ty vyvolené, kteří dokážou z těchto vzorků pramenů vyrobit elixír tak mocný a silný, aby dokázal uzdravit celou jeho zemi.

Tak se Targa vydal do sousedních zemí a hledal. Zlo mu však připravilo ještě jednu překážku na jeho cestě. Jednoho dne seslalo na zemi strašlivou bouři, která zastihla Targu zcela nepřipraveného a rozmetala jeho měšce po celé zemi. Targiho ani toto neštěstí nezlomilo. Tak moc mu záleželo na osudu jeho země. Začal opět hledat....

## 2) Vytrvalost a zdatnost versus Slabost (Olympiáda)

*Targa na své cestě za elixírem musel překonávat mnohé překážky. Nejednou si sáhnul až na dno svých sil. Odpovědnost za záchranu své země jej vždy zvedala a posilovala v přesvědčení, aby vytrval ve svém nelehkém úkolu.*

### **Táborový pentatlon (podle počtu disciplín)**

**Návrhy na soutěžní disciplíny (vybrat):**

**a) koulení pneumatiky**

Cílem závodu je přemístit pneumatiku po předem vytyčené trase. Během cesty se musí vystřídat celý oddíl vždy po daném úseku. Těžší varianta: koulení pneumatiky do vrchu.

Pomůcky: Pneumatika od traktoru, lano, jistící pomůcky, stopky.

**b) centrifuga** – otáčet se kolem středu (hokejka, baseballová hůl) v předklonu za počítání do 20 nebo 10x okolo, pak se narovnat a doběhnout k cíli

**c) přenášení kuliček** – hráči štafetově přenáší kuličky do své misky pomocí čínských hůlek. Kuličky jsou na jedné straně a misky na druhé. Měříme časový úsek.

**d) věž z kostek** – jeden člen z družstva staví poslepu, co nejvyšší věž z kostek. Ostatní členové družstva m kostky po jedné nosí z určité vzdálenosti. Soutěž končí, když věž spadne.

**e) jízda na bobech** - sbírání kostek a kuliček příslušné barvy při jízdě na bobech

**f) knižní štafeta** – první ze družstva má na hlavě ringo kroužek a na něm položenou knihu, kterou si při chůzi nesmí přidržovat rukou. Uprostřed trasy opatrně sebere kuželku (nebo petku) a donese ji do cíle.

**g) slepecká** - poslepu kopnout míč na cíl

**h) střelecká pozadu** - srazit míčem kuželky dozadu mezi roztaženými nohama

**i) přenášení papírových koleček brčkem**

### **Chytání vody (děšť) – lze zařadit kdykoli – jen musí pršet ☺ - bonusový úkol**

Cesta pouští je vždy spojena s rizikem nedostatku pitné vody. Proto každý kdo se rozhodne pro podobnou cestu, musí být vybaven odpovídající zásobou pitné vody. Když zdroj vody dojde, musí se poutník spolehnout pouze na pomoc z hůry – na děšť. Pak nezbývá než nacytat vodu do všeho co je po ruce.

Pravidla hry: Soutěžící mají za úkol pochyvat za deštivého počasí co nejvíce dešťové vody a naplnit jí PET láhev. Hodnotí se množství zachycené vody za čas. K chytání vody se nesmějí používat nádoby k tomu určené (hrnce, okapy, chytání pod střechem apod.)

Pomůcky: PET láhev (pláštěnky, cely, pomocný materiál dne fantazie)

## 3) Zručnost versus Nešikovnost

*Jsou dny, kdy se člověku nic nedaří. Vše mu padá z ruky a cítí jako by měl obě ruce levé. Někdy stačí, aby se víc soustředil na práci, někdy je potřeba odpočinek a nechat věci jak se říká uležet.*

### **Ráno – bonusový úkol**

Vybrat z oddílů 1 člena - toho, o kterém si družstvo myslí, že je nejšikovnější

Úkol: žonglovat s min. 2 max. 3 míčky nebo s čímkoli (šišky, kameny... atd.)

Boduje se: originalita, triky

## Víceboj šikovnosti a okruh zručnosti

- v jakémkoli počasí
- disciplíny v okolí tábora, za špatného počasí možnost v budově (v případě deště vypustit několik úkolů, které je nezbytné provést venku), horko: Okruh zručnosti doplnit hrami ve vodě a u vody
- výběr z následujících disciplín

### 1) Sirky:

Pomůcky: 4 plné krabičky sirek

Úkol: naskládat rozsypané sirky zpět do krabičky jen levou rukou, (leváci pravou)  
V celém oddíle se musí postupně všichni vystřídat

Boduje se: celkový čas oddílu

### 2) Korálky

Pomůcky: saturna nebo provázek, korálky

Úkol: navlékání korálek na čas, čas lze upravit dle náročnosti (velikosti korálek atd.)

Boduje se: délka náhrdelníku

### 3) Rozdělení ohně (jen za přijatelného počasí, nesmí pršet)

Pomůcky: 3 sirky, krabička sirek

Úkol: rozdělat oheň jen pomocí 3 sirek, oddíl si musí vyrobit ohniště a nasbírat dřevo sám.

Boduje se: rozdělení ohně, pokud se podaří rozdělení více oddílům rozhoduje čas

### 4) Obrázky – paměť

Pomůcky: čísla 1 až 12 (lze upravit podle počtu dětí v oddílech), jakékoli obrázky (pexeso...)

Úkol: oddíl si musí bez chyby zapamatovat pořadí obrázků u daných čísel, obrázky u čísel se postupně odkrývají a zakryjí se tehdy, kdy si dotyčný (nebo oddíl) myslí, že si je správně zapamatoval; poté, co se odkryjí a zakryjí všechny obrázky, musí oddíl bez chyby říci správné pořadí všech obrázků postupně u všech čísel.

Boduje se: počet chyb

### 5) Foukaná

Pomůcky: pingpongový míček, větší stůl nebo dva menší stoly

Úkol: oddíl se JEN pomocí foukání snaží dát soupeři gól, po stanoveném čase (př. 3 min) se oddílové družstvo prostřídá, z každého oddílu hrají vždy 3 hráči: brankář, obránce, útočník, hráči se nesmí dotýkat hrací plochy žádnou částí těla, za branku slouží celá(kratší)hrana stolu.

Boduje se: počet nastřílených branek

### 6) Postřeh

Pomůcky: pravítko nejlépe 30 cm dlouhé, delší př. 50 cm také možné

Úkol: Zachytit pravítko, soutěžící drží ruku v úrovni 0 cm, které pustíme kolmo dolů, tak aby družstvo mělo nejméně centimetrů, opět se vystřídají všichni z oddílu

Boduje se: konečný součet centimetrů celého oddílu

## 7) Přesnost

- Pomůcky: kbelík s vodou, hrníček nebo sklenice, 3 hliníkové mince  
Úkol: trefit se mincemi (vzdálenost hodu si určete podle obtížnosti) do hrníčku či skleničky ponořené v kbelíku s vodou, soutěží celý oddíl  
Boduje se: nejvíce trefených mincí

## 8) Kreslení

- Pomůcky: větší papír s nakreslenými tvary (čtverec, slunce atd.), čisté papíry, fixy, pastelky  
Úkol: děti kreslí nohou předkreslené tvary, štafetový způsob- v případě soutěžení celého oddílu, možnost vybrat jednotlivce, který bude soutěžit za celý tým  
Boduje se: čas celého oddílu, či jednotlivce

## 9) Knoflíky

- Pomůcky: jehla, nit, knoflíky, látka, nůžky  
Úkol: přišívání knoflíků na čas, střídání všech z oddílů nebo vybrání jednoho člena  
Boduje se: celkový čas

## 10) Poznání

- Pomůcky: 10 dvojic různých věcí, raději menší, neprůhledný pytel či sáček  
Úkol: po hmatu poznat dvojici věcí, opět si pravidla můžete libovolně upravit  
Boduje se: celkový čas oddílu či jednotlivců

## 11) Umělci

- Pomůcky: balónky (40 ks), čistý papír (možno i barevný), tvrdou podkladovou plochu (terčovnice), barvy vodou ředitelné (stačí koupit modrou, červenou a žlutou, další barvy z nich pohodlně namícháte), vzduchovku, luk nebo šipky  
Úkol: družstvo se snaží trefit do balónků naplněných barvou, aby vytvořili obrazy, můžete použít vzduchovku, luk nebo šipky, luk nedoporučuji s ohledem na případné umazání- barva je v této závěrečné disciplíně skutečně všude☺,  
Boduje se: umělecký dojem. Oddíly mají k dispozici body (např. máme 5 oddílů, budou mít tedy body 4 až 1) ty rozdělují podle vlastního uvážení mezi ostatní obrazy, vedoucí jim pouze oznámí, který obraz je jejich a pro ten hlasovat nesmí. Nakonec se sečtou přiřazené body. Můžeme ovšem bodování zpestřit ještě o aukci obrazů. Záleží jen na vás a vaší fantazii.

## Večer:

Hodnocení obrazů, výstup žonglérů



## 4) Štědrost a chamtivost

*V jedné malé vesničce, kdesi v zapadlém koutu Targiho země, žil bohatý sedlák. Patřily mu rozlehlé pozemky a tak práce u něho bylo ažaž. Služba u něj byla bídná, čeledíni chodívali z pole po setmění a uléhali znavení. Sedlák byl starý chamtivec a na svou čeleď byl jako pes. Za poctivou práci dostávali jen skromné jídlo a ještě skromnější výplatu. Těch pár drobných, co si u sedláka vydělali, nestálo ani za řeč.*

*Zato sedlák si žil jako pán. Úrodu prodával každou neděli ve městě na trhu a peníze, které vydělal, si schovával do velkého koženého měšce. Když jej pak donesl domů, těšil se, až si peníze přepočítá a pak je schová do skrýše pod matrací. Byl hlupák, když si myslel, že jsou jeho peníze v bezpečí.*

*Jeho úkryt byl totiž jednoho dne objeven! Ne však lidmi, ale vyhladovělymi myškami, kterým sedlák nikdy nenechal v komoře ani drobeček. A tak se hladové myšky pustili do hryznání peněz. Zatímco myšky si lebedily s nacpanými pupky, sedlákově zůstalo jen pár drobáků.*

*Přál bych vám vidět, jak byl sedlák překvapený, když místo jeho peněz našel pod slamníkem jen rozkousané papírky. Rval si vlasy, křičel jako zběsilý, ale nebylo mu to nic platné. Najednou se z něj stal chudák.*

### **Hra na největšího chamtivce**

*Staňte se v této hře chamtivci, kteří chtějí pro sebe urvat jen to nejlepší a s nikým se nedělit. Neberte ohledy na druhé a hrabte jen pro sebe. Kdo má víc, ten je vítěz.*

**Cíl:** Najít všechny trezory a získat bankovky s co největší hodnotou

**Pravidla hry:** Hra je vhodná jak pro hodnocení jednotlivců, tak do oddílů. V lese v nepřehledném terénu je umístěno 8-10 kruhů, představujících trezory. V každém kruhu jsou poházené lístečky s čísly od 1- počet hráčů. Lístečky představují bankovky a úkolem hráčů je získat z každého trezoru pouze jednu bankovku s co nejvyšší hodnotou. Např. Hraje celkem 50 hráčů. Tzn. Hráč, který objeví trezor, jako první si vezme bankovku s hodnotou 50, druhý 49, atd. Abychom zamezili podvodům, barevně rozlišíme bankovky v různých trezorech. Hráč tedy nesmí mít žádné bankovky stejné barvy. Na konci hry sečteme hodnotu nasbíraných peněz a vyhlásíme největšího chamtivce. Tomu provoláme 3x FUJ. Hru můžeme kdykoliv ukončit, délka jejího trvání závisí i na velikosti území. Hráčům doporučíme, aby se chovali nenápadně a neupozorňovali tak na umístění trezorů.

### **Štědrý večer**

Slavnostní večer zahájíme zpíváním koled, zařadíme štědrovečerní zvyky ( lití vosku, házení střevícem, krájení jablka, pouštění ořechových lodiček...). Potmě pak děti chodí do lesa, kde je ozdobený stromek s překvapením, malými dárečky nebo bonbóny. Děti si samozřejmě mohou předat i vlastnoručně vyrobené dárky.

## 5) Chytrost (moudrost) versus hloupost

*Jako epidemie zasahuje Targiho zemi hloupost. Poslední téměř zdravá skupina, která se může této epidemii postavit, jsme my. Musíme rozpochybovat naše mozkové závity. Musíme prověřit naše znalosti, schopnosti. Jestli na to máme?!*

### a) Nejlepší stratég

**Pravidla hry:** V terénu je umístěno pět skupin kartiček s motivy zvířat. Každá skupina karet je umístěna v jiné vzdálenosti od výchozího stanoviště a je ohodnocena jiným počtem bodů.

Vždy po 10 minutách hry se hodnota těchto karet změní (schéma závislosti hodnoty karet na čase obdrží soutěžící před hrou).

Úkolem soutěžících je nasbírat co možná nejvíce bodů. Během soutěže se musí oddíly rychle rozhodnout, které kartičky je pro oddíl v daný časový interval výhodněji sbírat. Konec jednotlivých časových úseků je vždy oznámen zvukovým signálem.

hodnota karet v závislosti na čase				
Karta	0-10 min	10-20min	20-30min	30-40min
slon	10	20	30	40
ryba	20	30	40	10
kachna	30	40	50	20
koza	40	50	10	30
kůň	50	10	20	40

Pomůcky: Nákres s umístěním karet a jejich bodové hodnoty v závislosti na čase, karty s obrázkovým motivem např. zvířat a bodovou hodnotou

Čas hry: 40 min (úprava pro mladší kategorii – zvířátka rozházená po určitém prostoru, každé má jinou hodnotu, vyběhají po jednom, daný časový úsek

### b) Experti

Cíl hry: Prověřit schopnosti a znalosti skupin, zda je z nich možno vytvořit expertní skupiny, které budou pověřeny důležitým úkolem.

#### ✓ Slovní softbal

Hřiště – jeden jde na odpal (otázka) 3 možnosti jinak je out, pokud ví, jde na první metu, míč je na metě "doma". Po vyřčené správné odpovědi, která je potvrzena, vyběhne nadhazovač k metě "doma a hází na mety – může hráče vyoutovat, ale nesmí ji položit na metu "doma".



✓ **Býčí srdce**

Děti sedí v kruhu. 1 zástupce má zavázané oči, proti němu 1 instruktor má také zavázané oči. Po kolenou hledají šátek, když ho najdou, snaží se zasáhnout druhého hráče.

✓ **Bludiště**

Připraví se bludiště z provázků čtvercová síť. Máme projít z určeného místa na druhou stranu, aniž známe správnou cestu. Učíme se pokusem omylem. Hráči se v pokusech střídají ve stejném pořadí. Šlápne-li hráč při přecházení na „špatný“ čtverec, zvolá vedoucí „chyba“. Nic se neděje, musí se však vrátit a šlápne-li při návratu na „špatný“ čtverec, ztrácí skupina 1 život. Nikdo si nesmí nic psát ani označovat. (zaznamenává se čas. max. 20min.)



✓ **Pavoučí síť**

Z provazů síť v lese, družstvo má za úkol prolézt tu síť s nejmenším počtem doteků. Doteky se v družstvu sčítají. Více pokusů, podle času.



✓ **Transport**

1. verze - Lina čtverce 9 (3x3 čtverce) na nich stojí družstvo, někdo radí, posouvá se o jedno políčko, jeden hráč je označen a je třeba ho přesunout na určité políčko.
2. verze - družstvo se přemísťuje po koláčích ze stromu (nařezané pláty z kmene stromu), koláčů je tolik, kolik soutěžících + jeden navíc, nesmí šlápnout vedle, z místa A do místa B a na čas

✓ **Petboard**

Přesun jednoho člena družstva po určité dráze. Jeden člen stojí na prkně položeném na vodou naplněných petlahvích v ruce má pomůcku na odrážení. Nesmí se dotknout země. Ostatní členové mu pomáhají s přesunem.

## 6) Kamarádství vs. Lhostejnost

*Na lhostejnost zajde každé kamarádství, naučme se k sobě chovat přátelsky, dát si najevo, že se máme rádi a že nám ten druhý není lhostejný....*

### **Hra: Unesený kamarád**

**Cíl:** lépe poznat kamaráda z družstva, použít co o něm vím

**Pravidla hry:** nenápadně každému družstvu odvedeme nejmladšího člena a ty následně odvedeme nakonec trasy. Pak se svolá nástup a budiž všem řečeno, že jim byli nejmladší kamarádi uneseni. Družstvo se pak vydá na záchrannou akci, kde plní úkoly

1. naučí se nazpaměť dvojverší: zavolej příteli, ozvi se nám, neboj se, nejsi tu úplně sám
2. musí o něm zazpívat píseň, která ho nejlépe vystihuje
3. obětují za něj nějaký šperk, ozdobu
4. popíší, co má rád a co ne, jaký je atd.
5. složí o něm krátkou báseň
6. obětují za něj kus oblečení
7. nakreslí ho v životní velikosti (balicí papír, fixy)
8. z pěti věcí vyberou tu jeho

Na konci uneseného kamaráda musí poznat (na místě jsou všichni uneseni, tj. z každého týmu jeden a je přes ně přehozena deka. Hledači nejdříve odrecitují verše, které se naučili na začátku trasy a poté se jim každý unesený postupně ozve větou "Jsem to já." Hledači následně hádají.)

### **Bonusové úkoly:**

- a) **Abeceda kamarádství** - děti dostanou na papíře abecedu a jejich úkolem je napsat ke každému písmenku pojem týkající se kamarádství, lásky, atd.....
- b) se znehybněnou jednou rukou si musí všichni najednou zavázat tkaničku, což vyžaduje pomoc ostatních
- c) hraní pantomimy ve dvojicích na téma přátelství, láska, ostatní hádají (např.: rande, výlet, polibek, setkání, hádka, atd.....)
- d) skládání srdce na čas, co nejrychleji ze členů družstva (možno nepočítat na čas, ale nechat dětem prostor kolika různými způsoby dokáží srdce ztvárnit z vlastních těl)



## 7) Odvaha versus Strach (+stezka odvahy)

### **A) Cesta za Sluneční orchideou**

*Kdesi vysoko v horách na těch nejnepřístupnějších skalních výběžcích roste vzácná léčivá rostlina. Lidé ji nazývají Sluneční orchidea. Tato zázračná rostlina nasává svou léčivou sílu přímo z paprsků slunce. Čím výše se orchidea nalézá, tím vyšší má léčivé účinky. Rostliny získané ze samého vrcholu hory jsou tedy ty neúčinnější a jejich hojivá síla největší.*

*Vydejte se hledat tuto vzácnou rostlinu a získejte ji jako jednu z příměsí do vašeho elixíru. Bez této přísady nelze elixír úspěšně uvařit.*

#### **Šplh na laně**

*Šplh na laně s ukazatelem dosažené výšky pro bodování výkonu. Vedle lana je souběžně spuštěn provázek s označením dosažené výšky (fáborky). Hráč si postupně s dosaženou výškou trhá fáborky a získává tak body pro svůj oddíl. Hodnotí se součet dosažených bodů za oddíl.*

**Pomůcky:** Lano na šplh, provázek, fáborky.

**Bezpečnost:** dopomoc vedoucího

### **B) Pyrotechnici**

*Práce pyrotechniků patří mezi nejnebezpečnější povolání. Tito lidé jsou při své činnosti vystaveny vysokému stresu. Musí se vždy umět sto procentně ovládat a čelit strachu.*

#### **Průběh hry:**

Oddíly dostanou anonymní dopis. Jejich úkolem je do určeného limitu zneškodnit časovanou bombu. Bombu znázorňuje v pytli uložený budík, na kterém je nastaven čas výbuchu. Budík může nahradit i zapnutý mobilní telefon. Je možná i varianta bez „časovače“. Pytel je zajištěn řetězem a visacím zámkem s kódem. Kód lze vyluštit správným zodpovězením otázek (viz. Příloha). Vítězí oddíl, kterému se podaří nejdříve zneškodnit bombu a má minimum pokusů o nastavení správné kombinace.

**Pomůcky:** Materiál na výrobu bomby (Budík příp. mobilní telefon, plátěný pytlík, visací zámky s číselným kódem, řetěz), zpráva o náloži (viz. Obr.)

#### **Příklad dopisu:**

Ve vašem táboře je ukryta bomba.

Vybuchne v 15.00 hodin.

Váš osud je ve vašich rukách.

Hledejte v okruhu 100 m od táborového kruhu.

Nesnažte se s bombou manipulovat. Pokud s ní pohnete, exploduje.

Bombu zneškodníte pouze správným odhalením kódu.

Kód hledejte v okruhu 50m od nálože

**PAMATUJTE!!!**

**PYROTECHNIK SE MŮŽE SPLÉST POUZE JEDNOU.**

Příklad tabulky s otázkami k vyluštění kódu **1 – 2 - 4**

?		Jak se jmenovala partnerka Nikoly Šuhaje Loupežníka ?
	0	Rút
	<b>1</b>	<b>Eržika</b>
	2	Laura
	3	Viola
	4	Gita
	5	Darja
	6	Evženie
	7	Žofie
	8	Ljuba
9	Ilda	
?		Jak se říkalo klášterním písařským dílnám ?
	0	relikviář
	1	breviář
	<b>2</b>	<b>scriptorie</b>
	3	refektář
	4	misál
	5	evangeliář
	6	písána
	7	kaligrafie
	8	intarkie
9	rotunda	
?		Co je to Chlupáček stydlivý ?
	0	bylina
	1	jídlo
	2	pták
	3	hvězda
	<b>4</b>	<b>houba</b>
	5	savec
	6	hmyz
	7	keř
	8	obojživelník
9	ryba	

### C) Amulet Matyáše Trůla (stezka odvahy)

*Nedaleko od tábora v lese se nachází starý neudržovaný hrob. Starý příběh vypráví, že je zde pochovaný malý chlapec Matyáš Trůl. Jeho jméno je ještě čitelné z náhrobního kříže. Ten utonul v bažinách, které se před mnoha lety okolo tábora rozprostíraly, když si zkracoval cestu do sousední vsi. Chlapce z močálu vytáhli až druhý den. Byl pochován na místním hřbitově. Jeho duch však od té doby nemá klid. Hledá ztracený medailonek, který vždy nosil na krku a který zůstal utopený na dně zrádného močálu.*

**Provedení stezky odvahy:** V lese 300m od tábora je postaven kříž znázorňující místo dávné tragédie. Poblíž kříže je vybudována bažina (velký hrnec zapuštěný do země naplněný mazlavou hmotou – škrob, solamyl...). Do bažiny jsou vhozeny pro každého účastníka ztracené medailonky (kulaté kovové známky). Cesta k bažině a ke kříži je vyznačena svíčkami.

Úkolem každého účastníka stezky odvahy je projít vyznačenou trasu (bez baterek), vyjmout utopený medailon z bažiny a položit jej na hrob Matyáše Trůla. Vhodné je zakončit stezku odvahy řečí k mrtvému chlapci Př. Matyáši, přináším ti tvůj ztracený amulet. Již odpočivej v pokoji. Popřípadě podepsat se na pergamen.

**Pomůcky:** Materiál na kříž (prkna, kulatinky), hrnec velký, solamil (škrob), kovové známky (medailonky), svíčky

**Bezpečnost:** zbavit stezku nebezpečných předmětů, kontrolní stanoviště u svíček. Osvětlení bažiny. Zabezpečit odchod do tábora.

## 8) Obžerství vs. Strídmost

Zatímco jeden mám jídla hodně a cpe až hanba, druhý má málo, jen tak tak nakrmí svou rodinu. K celkovému zdraví nepomůže jen cvičit a sportovat, ale mít i vyvážený jídelníček. Obžerství stihlo i lid země Zlozemě. Lidé se nacpávali, navzájem si brali jídlo od úst a na slavnostní královské hostině vznikla rvačka o ta nejlepší sousta. Ani tato vlastnost nebyla v Targiho zemi vítaná.

**Hra:** v lese jsou rozházeny kartičky, na každé je napsána jedna potravina, jíž náleží číslo a písmeno např.: 1A=DORT, vše je dvakrát s jinou potravinou, takže např.: 1A=DORT 2A= JABLKO, děti běhají po lese, jeden zapisuje, co ostatní v paměti přinesou. Úkolem je najít obě dvě dvojice, z dvojice vždy vygenerovat zdravější potravinu a jejíž písmenko pak zapadá do šifry psané čísly např.: 121345678 tj. zdravější je jablko, takže číslo 2 je A.

**Čas na přípravu:** cca 30 min

**Čas hry:** cca 60 min

**Mladší kategorie** roztroušená zpráva na téma zdravá strava

### **Bonusový úkol:**

#### **A) Dotazník**

##### **Zdravá výživa, aneb co víme o jídle**

- 1 Do které skupiny potravin byste zařadili žito, ječmen, oves a pšenici?
- 2 Vyjmenujte alespoň tři luštěniny.
- 3 K čemu se v potravinářství používá sója?
- 4 Jak našemu organismu prospívá maso? Co obsahuje?
- 5 Vyjmenujte co nejvíce druhů masa, ze kterého se standardně vaří.
- 6 Které důležité látky pro naše tělo obsahuje sůl?
- 7 Vyjmenujte co nejvíce jídel z brambor.
- 8 Vyjmenujte co nejvíce bezmasých zeleninových jídel.
- 9 Vyjmenujte tři základní stavební látky živých organismů, které obsahují potraviny.
- 10 Kolik procent vody tvoří lidské tělo?
- 11 Co je to dehydratace?
- 12 Ve kterém světadíle se ročně sní nejvíce masa?
  - a) Evropa
  - b) Asie
  - c) Austrálie
  - d) Amerika
- 13 V jakých potravinách jsou obsaženy bílkoviny?
- 14 Co je to baklažán?
- 15 Co je to prdeláčka?
- 16 Jak se jinak říká bramboráku?
- 17 V jaké zemi se jedí šneci?

- 18 Vyjmenujte typická italská jídla.
- 19 Co je základní surovinou s největší spotřebou v Asii?
- 20 Vyjmenujte 10 druhů koření.
- 21 Kde se jí boršč?
- 22 Vyjmenujte co nejvíce ovocných jídel.
- 23 Jaké máme druhy vitamínů?
- 24 Jaké nerostné látky jsou obsaženy v těle člověka?
- 25 Jaké znáte druhy těsta?
- 26 Vyjmenujte minimálně 5 polévek.
- 27 Vyjmenuj co nejvíce jídel z hub.
- 28 Vyjmenuj co nejvíce nealkoholických nápojů.
- 29 Sestavte jídelníček co byste podali nečekané návštěvě

### **B) krmení ve dvojicích** (např.: marmeláda, jogurt, puding, med...):

dvojice se zavázanýma očima dostane misku s potravinou a dvě lžičky. Úkolem je co nejrychleji na střídačku sníst celý obsah.

### **C) pojídání dortu:**

družstvo stojí okolo stolu, první hází kostkou, když hodí šestku, musí si co nejrychleji nasadit čepici, šálu a rukavice. Teprve pak se může chopit lžičky a pustí se do konzumace dortu. Mezitím ale kostkou hází další člen družstva a v momentě kdy hodí šestku, musí předešlého vystřídat a provést ty samé úkony. Hra trvá tak dlouho, než je sněden úplně celý dort. Počítá se celkový čas.

**Pomůcky:** šála, čepice, pár rukavic, kousek dortu nebo buchty pro každé družstvo jeden, hrací kostka, stopky

### **D) Oblékání tloušťka:**

Družstvo vybere člena ze svého středu (výhodou je malá postava). Po vysvětlení pravidel má každá skupina 15 minut na to, aby na vybraného kamaráda navlékli co nejvíce kusů oblečení. Poté se v limitu musí se svým tloušťkem dopravit zpátky, např. k ohništi. Začíná svlékání a počítání oblečení. Vyhrává ten kdo má na sobě víc kusů.

## 9) Lenost versus Aktivita

*Černočerné mraky se rozlily po celé obloze. Lidé, kteří žili v pilné práci, stále přicházeli s novými nápady a vynálezy, ve volném čase sportovali a věnovali se nejrůznějším koníčkům, se do nového dne probudili úplně bez energie a zájmu o své okolí. Všichni se nakazili leností. Obyvatele Targiho země posedla takovou silou, že si s ní sami nedokážou poradit. Vydejme se na pomoc, pokusme se získat energiomy – kameny, které jsou tou pravou přísadou do elixíru naděje.*

### **A) Bez práce nejsou koláče**

– soutěž ve sběru borůvek. Po zaznění signálu všichni začnou sbírat do připravených kelímků borůvky. Za každý nasbíraný kelímek získávají sběrači body pro svůj oddíl.

Čas : 1h 30min, Cíl: borůvkový koláč

### **B) Sportovní turnaje**

– oddíly se utkají ve 3 sportovních disciplínách systémem každý s každým.

**Vybíjená** – 2 poločasy po 7 min., po uplynutí hrací doby se spočítá počet vybitých hráčů. Vítězí oddíl, který má méně vybitých.

**Přehazovaná** – 2 poločasy do 15 bodů. Aby se vystřídali všichni členové oddílu hrají v 1. poločase mladší a ve 2. starší členové oddílu (mladší 1.-5.tř, starší 6.-9. tř)

**Hon na lišku** – ve vymezeném kruhu nastoupí proti sobě stejný počet hráčů. Do pasu na záda si připevní šátek jako liščí ocas. Úkolem je v časovém limitu (3min) sebrat soupeři liščí ocas a tím ho vyřadit ze hry. Hra se hraje na 2 poločasy, pokaždé se sečtou vyřazení hráči.

Čas: celé odpoledne

### **C) Vědomostní testy**

– oddíly dostanou testy, které obsahují 5 otázek z 5 různých oborů. 2 testy pro kategorie mladší a starší.

Čas: celé odpoledne v době čekání mezi turnaji

**Bonus pro vedoucí - Stínohra – vedoucí baví děti. Za bílou zezadu osvětlenou oponou předvádí vedoucí různé sportovní disciplíny a děti hádají. Během tábora.**

## 10) Pravda a lež

Snad každý z vás již někdy slyšel o moudrém králi Šalamounovi. Byl tak moudrý, že si k němu lidé chodili pro radu až z dalekých krajů. Věděli totiž, že dokáže rozkrýt pravdu i když je schovaná za pořádnou snůškou lží.

Jednoho dne přivedly stráže ke králi dvě ženy, které se na náměstí přetahovaly o dítě. Každá tvrdila, že dítě patří právě jí. Král se na ženy zadíval, dlouze se zamyslel a povídá: „ Je těžké, přetěžké, vás rozsoudit, ale jedno řešení přece jen mám. Nechť kat rozdělí dítě na dvě poloviny a každé z vás bude náležet jedna z nich!“ První žena králi blahořečila jaký je moudrý a že souhlasí. Avšak druhá se usedavě rozplakala. „ Králi Šalamoune, jsi velice moudrý. Přesto tě prosím, abys dítě nechal celé, a já se své poloviny vzdám ve prospěch té druhé!“

A tu teprve král rozpoznal, kdo je pravá milující matka. Byla to právě ta, která by nikdy nedopustila, aby jejímu dítěti někdo ublížil. Jeho malá lest vyjevila pravdu a prohaná žena byla po zásluze potrestána.

### **A) Lež má krátké nohy**

Každý z nás v životě určitě alespoň jednou zalhal. Lež se však mnohdy nevyplácí. O pravdivosti rčení „lež má krátké nohy“ se přesvědčíte v následující hře. Pokud správně určíte, co je pravda, ušetří vám to kroky i drahocenný čas.

**Cíl:** Odpovědět správně na otázky a proběhnout trať v co nejkratším čase

#### **Pravidla hry:**

Hru připravíme v lese, kde je větší množství cest a cestiček. Na každé rozcestí umístíme očíslovanou cedulku, na které je napsané tvrzení začínající „JE PRAVDA,ŽE .....?“ Zároveň umístíme v blízkosti cedulky šipky, jednu s nápisem „ANO“ a druhou s nápisem „NE“, směřující každá k jiné cestě.

Úkolem hráčů je správně určit, zda je tvrzení pravdivé. Pokud ano, vydají se po cestě označené šipkou „ANO“ a naopak. Pokud se hráči vydají špatnou cestou, po určité době narazí na výrazný obrázek šklebík :o( - který jim velí, aby se vrátili a pokračovali dále správnou cestou. Šklebík by neměl být z dálky viditelný, hráči by ho měli zahlédnout až z blízkosti, aby za špatnou odpověď nachodili více kroků a zároveň ztratili čas.

Hráči mohou běžet jednotlivě i ve skupinkách. My jsme zvolili tříčlenné skupinky, každou skupinu doprovázel jeden praktikant. Družstvo zaznamenává odpovědi na kartičku, vždy první odpověď, i když není správná. Praktikant dohlíží na regulérnost soutěže.

Pro bodování je rozhodující počet správných odpovědí, pokud dojde u některých družstev ke shodě, je dalším kritériem pořadí čas. Samozřejmě je možná variace, kdy rozhodující pro bodování je pouze čas.

A tady je inspirace některých tvrzení. Poznáte, co je pravda a co lež?

1. JE PRAVDA, ŽE SLAVNÝ MALÍŘ VINCENT VAN GOGH SI UŘÍZL PRST?
2. JE PRAVDA, ŽE PRVNÍM ČLOVĚKEM NA JIŽNÍM PÓLU BYL ROALD AMUNDSEN?
3. JE PRAVDA, ŽE VYNÁLEZCEM TELEFONU BYL GRAHAM BELL?
4. JE PRAVDA, ŽE SRDCE DÍTĚTE BIJE RYCHLEJI, NEŽ SRDCE DOSPĚLÉHO ČLOVĚKA?
5. JE PRAVDA, ŽE PAVOUK MÁ OSM OČÍ?
6. JE PRAVDA, ŽE ZVUK JE RYCHLEJŠÍ, NEŽ SVĚTLO?
7. JE PRAVDA, ŽE NEJVYŠŠÍ HOROU ČESKÉ REPUBLIKY JE SNĚŽKA?
8. JE PRAVDA, ŽE PAPÍR BYL VYNALEZEN V ČÍNĚ?
9. JE PRAVDA, ŽE NEJSLANĚJŠÍM MOŘEM JE ČERNÉ MOŘE?
10. JE PRAVDA, ŽE KRTEK JE CELÝ ŽIVOT SLEPÝ?
11. JE PRAVDA, ŽE KOREK ROSTE NA KORKOVÉM DUBU?
12. JE PRAVDA, ŽE ČESKÁ REPUBLIKA SOUSEDÍ S PĚTI STÁTY?
13. JE PRAVDA, ŽE SMÍCHÁNÍM ČERVENÉ A ZELENÉ BARVY VZNIKNE HNĚDÁ?
14. JE PRAVDA, ŽE PLANETA ZEMĚ JE KE SLUNCI BLÍŽE NEŽ MARS?
15. JE PRAVDA, ŽE JEPICE ŽIJÍ POUZE JEDEN DEN?
16. JE PRAVDA, ŽE NEJVĚTŠÍM OSTROVEM SVĚTA JE MADAGASKAR?
17. JE PRAVDA, ŽE NEJVĚTŠÍ JEZERO SVĚTA JE BAJKAL?
18. JE PRAVDA, ŽE KOLOUCH JE MLÁDĚ SRNY?
19. JE PRAVDA, ŽE NEJRYCHLEJŠÍ SUCHOZEMSKÉ ZVÍŘE JE GEPARD?
20. JE PRAVDA, ŽE KDYŽ SE JEŠTĚRKA DOSTANE DO NEBEZPEČÍ, UPADNE JÍ OCÁSEK?
21. JE PRAVDA, ŽE NA HVĚZDNÉ OBLOZE MŮŽETE NALÉZT SOUHVĚZDÍ VELKÉ MEDVĚDICE?
22. JE PRAVDA, ŽE BRANKÁŘ V KOŠÍKOVÉ MŮŽE HRÁT NOHAMA?
23. JE PRAVDA, ŽE VE ŠKOLE V RUSKU JE NEJLEPŠÍ ZNÁMKA PĚTKA?
24. JE PRAVDA, ŽE SPAVOU NEMOC PŘENÁŠÍ MOUCHA BZE-BZE?
25. JE PRAVDA, ŽE ČERNÁ SKŘÍŇKA V LETADLE MÁ ČERVENOU BARVU?
26. JE PRAVDA, ŽE PRVNÍ PES, KTERÝ LETĚL DO VESMÍRU SE JMENOVAL MAJKA?
27. JE PRAVDA, ŽE KRÁVA MÁ TŘI ŽALUDKY?
28. JE PRAVDA, ŽE MAXIPES FÍK SE PŮVODNĚ JMENOVAL REK?
29. JE PRAVDA, ŽE SLOVO HATÁTILÁ V ŘEČI INDIÁNŮ ZNAMENÁ VÍTR?
30. JE PRAVDA, ŽE PROVAZ SPLETENÝ ZE ZDRAVÝCH LIDSKÝCH VLASŮ JE PEVNĚJŠÍ NEŽ STEJNĚ SILNÝ OCELOVÝ PROVAZ?
31. JE PRAVDA, ŽE KARET NA PRŠÍ JE V BALÍČKU 30?
32. JE PRAVDA, ŽE NEJDELŠÍ DEN V ROCE JE 21.ČERVENCE?
33. JE PRAVDA, ŽE NOSOROŽCI MAJÍ NA NOHOU TŘI PRSTY?
34. JE PRAVDA, ŽE TAHLE OTÁZKA JE POSLEDNÍ?





## 6) ŠIFROVACÍ TABULKA -

A	B	C	D	E	F	G	H	CH
I	J	K	L	M	N	O	P	Q
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

- šifra je zapsána pomocí čar , tečka určuje polohu písmene, př.

$$L = \boxed{\quad} \quad Z = \boxed{\quad}$$

(bez nápovědy 3b, nápověda „abeceda v tabulce“ 2b, zápis abecedy 1b)

## 7) ŠIFRA JE SESTAVENÁ Z DRUHÝCH PÍSMEN SLOV –

př. Skonal strašně, neměl drahé léky. = slovo „které“

(lze vyloučit za 3b, nápověda slovo „druhý“ 2b, klíč – sestaveno z druhých písmen 1b)

## 8) MASKOVANÁ MORSEOVKA – morseovka zapsaná např. jako notový part

( bez nápovědy 3b, nápověda „morseovka“ 2b, klíč – zápis morseovky 1b )

## 9) VYBARVOVAČKA – vybarvování daného počtu políček v tabulce , světlá políčka jsou mezery a tmavá se vybarvují. Vybarvením se pak objeví velká písmena. , př. slovo „ahoj“

		X			X			X	X	X	X				X		3	1	3	1	3	1	1	4	4	1					
		X	X		X			X	X		X				X		2	1	1	1	2	1	3	1	1	1	2	1	4	1	
	X			X	X	X	X	X	X		X				X		1	1	3	1	1	5	1	1	2	1	4	1			
	X	X	X	X	X			X	X		X	X		X		1	5	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	
	X			X	X			X	X	X	X	X	X	X		1	1	3	1	1	1	3	1	1	4	1	4				

(bez nápovědy 3b, nápověda „vybarvuj“ 2b, klíč jak vybarvovat 1b) . Pozn. K rozluštění této šifry musí hráči dostat předem čtverečkovaný papír.

## 10) ZPRÁVA NA FÓLIÍCH – zprávu je možné přečíst až po překrytí 2 fólií, písmena jsou na každé z nich zapsána jen částečně (bez klíče 3b, klíč – získání druhé fólie za splnění úkolu 1b)

**Použité citáty:** Pravda je jediná věc, které nechce nikdo věřit.

Lhář se nejvíc obelhává sám.

Nejcennější je pravda, kterou jsme sami objevili.

Raději chci trpět pro to, že říkám pravdu, než aby měla pravda trpět pro mé mlčení.

Lež je jako sněhová koule, čím déle ji válíš, tím je větší.

Pravda existuje, vymýšlet je třeba pouze lži.

Kdo mluví pravdu, má mít koně připraveného u vrat a jednu nohu ve třmeni.

Pravda je až u dna studny, která nevysychá.

Se lží se dostaneš na světa kraj, ale nikdy zpátky.

## 11) Boj proti závisti

Ingredience do peletáku:

Celý den se soutěží o peníze. Oddíly je dostávají za každou soutěž podle toho, jak se umístily. Tento symbol závisti je vybrán záměrně. Na konci dne mají děti předvést svoje dobré vlastnosti a vyhraných peněz se vzdát ve prospěch záchrany Zlozemě. Peníze jsou vyrobeny ze speciálního zlatého papíru a jsou na nich motivy dětských hvězd ze současnosti.

### **A) Vážení vlastností:**

*Hra je určena k tomu, aby se děti zamyslely nad tím, jak jsou některé vlastnosti špatné a které vlastnosti považují za vůbec nejhorší.*

**Cíl hry:** Seřadit podle váhy 10 různých kamenů vzestupně od nejlehčího po nejtěžší.

**Pravidla hry:** Děti jdou po oddílech v 15 minutových intervalech po předem určené trase. Na ni je čeká vedoucí, který hru organizuje. Kameny jsou rozmístěny různě po lese v okruhu vedoucího a děti z každého oddílu je musí nejdříve najít. Na každém kameni je z vrchu samolepka s nápisem se špatnou vlastností (nejlépe s takovou, se kterou se již ve hře setkali v předchozích dnech). Poté co děti najdou všech deset kamenů, přinesou je k vedoucímu a ten jim vysvětlí, jak je mají seřadit.

Vedoucí se před hrou společně domluví, jaké vlastnosti označí za nejhorší. Ty potom budou na nejtěžších kamenech a slouží jako nápověda při seřazování. Hodnotí se, kolika chyb se při seřazování oddíl dopustil.

**Pomůcky:** Samolepky popsané špatnými vlastnostmi, 10 předem zvážených kamenů

**Délka trvání:** pro každý oddíl cca 15 minut

### **B) Slož si svého vedoucího**

*Pro každý oddíl by měl být jeho vedoucí morální autoritou. Ale nejen to. Také by měl být ochoten si umět ze sebe udělat legraci a na svůj účet pobavit ostatní!*

**Cíl hry:** Složit v co nejrychlejším čase obrázek, který je rozstříhán na pravidelné čtverečky.

**Pravidla hry:** K této hře je potřeba aktivní účast všech oddílových vedoucích, kteří zapůjčí svoje fotky, kde jsou zachyceni v legrační situaci či s legrační grimasou. Fotky je třeba zvětšit na větší formát (zhruba A3 ale stačí i menší) a nastříhat na stejný počet dílků.

Každý oddíl dostane zalepenou obálku se svým nastříhaným vedoucím. Jejich úkolem je, co nejrychleji složit obrázek. Dopředu nemusí vědět, koho skládají, reakce jsou potom o to vtipnější.

Na závěr hry, je možno děti vybídnout ke složení ideálního vedoucího. Tedy sami děti si mohou z každého obrázku vzít tu část, která jim připadá nejlepší (nejvtipnější) a takto poskládat zcela nový obrázek, na kterém bude z každého vedoucího něco.

**Pomůcky:** veselé fotografie vedoucích, zvětšené a nastříhané fotografie (na stejný počet dílků), obálka

**Délka trvání:** 20 – 30 minut

## C) Básničková běhaná

*Bojovat pro oddíl je samozřejmost, ale jsou děti ochotni v zápalu hry pomoci i druhým, svým soupeřům?*

**Cíl hry:** Co nejrychleji najít a naučit se básničku, kterou poté každý přednese vedoucímu.

**Pravidla hry:** Oddíly jsou postaveny na startovní čáru někde v terénu. Za startovní čáru může sloužit i lesní cesta, nebo konec (začátek) lesa (louky). Na vytyčeném území je rozmístěno tolik básniček, kolik je dětí v nejméně početném oddílu (na každé dítě by měla zůstat jiná básnička).

Běžci vybíhají po jednom ze startovní čáry. Jejich úkolem je co nejrychleji se naučit básničku kterou si vyberou, vrátit se zpět ke svému vedoucímu a naučenou básničku mu odříkat. Pokud je básnička přednesena špatně nebo není vyřčena celá, musí se běžec vrátit a naučit se ji znovu. Má však ještě jednu možnost. Může požádat o pomoc jakéhokoliv kamaráda z cizího oddílu, který může při opravné cestě běžet s ním. Jedinou podmínkou je, že s tím dotýčný musí souhlasit.

Hra končí pro oddíl v okamžiku, kdy se naučí všechny básničky vyvěšené v hracím prostoru.

Básničky by měli být jak krátké, tak i delší a obtížnější. Jejich počet by měl odpovídat počtu dětí v oddíle, ale dá se přizpůsobit situaci.

**Pomůcky:** na čtvrtkách napsané básničky, připínáčky,

**Délka trvání:** jedna hodina

## D) Malování tetky závistivky

*Každý z nás si představuje závist jinak. Někdo jako starou ošklivou tetku, někdo jako krásnou dámu se zlým pohledem. Jak si ji představují děti?*

**Cíl hry:** Každý člen oddílu na velkou čtvrtku (plachtu) nakreslí svoji představu závisti.

**Pravidla hry:** Do oddílu je přidělena jedna velká čtvrtka. Každý člen má za úkol nakreslit svoji představu závisti. Nemusí to být jen postava, ale cokoliv co dotýčnému závist připomíná. Takže nakonec je celá čtvrtka zaplněna obrázky.

Jejich hodnocení je opět na dětech. Každý oddíl označí výtvary, které se mu nejvíce líbí. Samozřejmě při hodnocení nesmí známkovat svůj vlastní. Nejlepší oddíl tak je určen samotnými oddíly a závist zde také nesmí hrát žádnou roli.

**Pomůcky:** velká čtvrtka, pastelky

**Doba trvání:** jedna hodina + půl hodina hodnocení

## 12) Nepořádek – pořádek – celodenní etapa

*Ve Zlozemi se objevil zlý skřet. Tam, kde vidí nepořádek, rázem udělá ještě větší. Hází odpadky po ulicích, v lese, v okolí domů. Ze Zlozemě poslali posla až k nám, aby nám všechno řekl a požádal o radu. Zlý skřet ho však sledoval a dostal se také až k nám. Rozhodl se, že u nás také udělá nepořádek.*

*Budeme se tedy snažit všude udržovat pořádek, všude mít uklizeno. Maximálním úklidem se lze proti skřetovi bránit. Budeme sledovat okolí, budeme se snažit skřeta tímto úklidem od nás odehnat. A to se nám povede jedině tehdy, když skřet nepořádek neuvidí. Kde nebude nepořádek, tam skřet zkrátka žádný větší neudělá.*

### **Úkoly dne:**

1. rozcvičkou proti skřetovi
2. Číslovaná
3. Generální úklid
4. Táborové scrabble
5. Tangramy
6. Písmenkovaná

### **1. Rozcvičkou proti skřetovi aneb vzorné ptáče skřeta doskáče**

Ráno po probuzení zjistíme, že na louce poblíž tábora udělal někdo nepořádek, po louce jsou rozházené části novin. Úkolem dětí je rozeběhnout se a všechny noviny přinést. Každý však může nosit pouze jeden kus. Hra končí, když na louce nejsou žádné noviny.

**Hodnocení:** Každý oddíl sečte, kolik částí novin přinesl.

**Pomůcky:** Noviny, nastříhané na stejně velké formáty.

### **2. Číslovaná**

Po lese na různá místa rozmístíme čísla od 1 do 100. Oddíly jsou na startu. Soutěží vždy jeden člen z každého oddílu. Pověřený vedoucí losuje z klobouku čísla (také od 1 do 100), ukáže je hráčům. Úkolem je vyrazit do terénu a přinést kartu s číslem. Pokud někdo číslo najde, toto kolo skončí. Ostatní soutěžící se vrátí zpět na start. Připraví se další soutěžící a hra je opakuje.

**Hodnocení:** Na závěr se spočítá, který oddíl přinesl nejvíce karet s čísly.

**Pomůcky:** karty s čísly od 1 do 100, klobouk či jiná nádoba na losování, kartičky s čísly 1 až 100

### **3. Generální úklid (lze splnit o polední klid)**

Úklid jednotlivých chatek a osobních věcí. Nepořádníček nesmí najít ani jeden papírek, ani jednu neuklizenou ponožku atd. Soutěží každý sám za sebe, v určeném čase si musí každý uklidit.

**Hodnocení:** Vedoucí hry projde chatky. Za každou nalezenou neuklizenou věc dostává oddíl trestný bod.

## 4. Táborové scrabble

Mít dvakrát má v krabici (sáčku, klobouku apod.) nastříhaná písmenka abecedy (od každého písmenka několik, samohlásek více). Ze skupiny přijde vždy jeden soutěžící a vylosuje si 10 písmenek. Přijde další ze skupiny, vylosuje dalších 10 písmenek. Úkolem je postupně sestavovat slova. Stanovíme časový limit, po který bude hra probíhat.

*mladší kategorie* – z vylosovaných písmenek sestavují slova a lepí je na velký arch papíru pod sebe, každé písmenko použítí tedy jednou

*starší kategorie* – z vylosovaných písmenek sestavují slova, lepí je na velký arch papíru, mohou je ale jakkoliv navazovat, shora dolů, zleva doprava, nalepené písmenko mohou tedy použít do dalšího slova

**Hodnocení:** sečteme slova, která jednotlivá družstva vytvořila

**Pomůcky:** kartičky s písmenky, od každého písmenka více kusů, krabičku na losování písmenek, velké archy papíru a lepidla

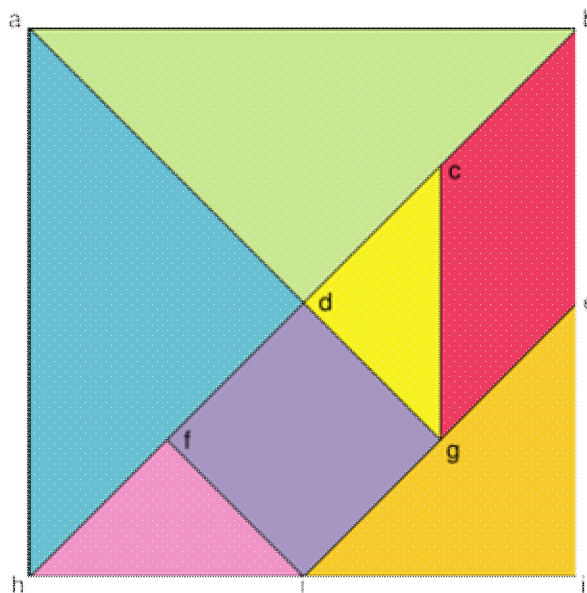
## 5. Tangramy

Tangram je čtverec, rozřezaný na 7 částí. Lze z něj sestavovat různé geometrické obrazce, předměty, zvířata, postavy apod.

Každá skupina dostane 7 dílů. Po louce jsou rozloženy celty, na kterých jsou obrysy obrazců, které potom skupinky musí složit. Pokud se to nedaří, mohou se jít soutěžící podívat na předem známé místo na obrázek, kde uvidí, jakým způsobem obraz sestavit.

**Hodnocení:** U každého obrazce sedí pověřený vedoucí, který měří čas, za který skupina poskládá obrazec. Časy za oddíl a jednotlivé obrazce se sečtou a zjistí se, kdo byl nejrychlejší.

**Pomůcky:** čtverce z překližky či tvrdého kartonu, rozřezané na 7 dílů, celty s obrysy, obrázky se sestavenými obrazci, stopky, papír, tužka



## 7. Písmenkovaná

Soutěž oddílů, vedoucí hry vylosuje jedno písmenko z abecedy a úkolem soutěžících je přinést co nejvíce věcí, které začínají vylosovaným písmenkem. Pro splnění úkolu je určen časový limit. Po skončení limitu se sečte a zapíše, kolik věcí oddíl přinesl. Vedoucí hry vylosuje další písmenko a hra pokračuje.

**Hodnocení:** Na závěr se sečte, kolik věcí oddíl přinesl.

**Pomůcky:** sáček s písmenky abecedy, stopky, papír, tužka

## 13) Nezodpovědnost a zodpovědnost

*Od prvního okamžiku, kdy jsme se rozhodli pomoci králi Targovi jsme vzali na sebe odpovědnost za tento úkol. Záleží jen na nás, na každém z nás. Každý z nás si uvědomuje odpovědnost za výsledek svůj i celé skupiny záchránců.*

*Král Targa ukryl před svou dlouhou cestou veškeré cennosti do královské pokladnice. Abychom tyto cennosti ochránili, musíme najít klíče a heslo, které tuto pokladnici chrání dřívě, než padne do nepovolaných rukou.*

### **Celodenní hra: Pokladnice Krále Targi**

Hra je volně převzata ze známé hry „Klíče od pevnosti Boyard“. Jednotlivé oddíly dostávají za splněný úkol klíč a vždy jednu ze sedmi indicií. Z těchto indicií dedukuje skupina klíčové slovo. Po jeho uhodnutí vstupuje soutěžící skupina do pokladnice pevnosti. Během limitu, který určuje délka zvolené písničky, sbírají hráči mince (žetony) a vynášejí je po předem určené trase na cílové místo. Po skončení písničky propadají veškeré mince, které nebyly na určené místo doneseny, zpět do pokladnice. Vítězí to družstvo, které vynese z pokladnice nejvíce mincí.

**Klíčové slovo:** KORUNA

**Indicie:** Král, strom, peníze, kruh, moc, klenoty, hlava, zlato  
(Mladší kategorie – dostane za splněný úkol klíč a jedno písmeno z klíčového slova, ze všech písmen pak složí hledané slovo)

**Úkoly:**

1. Vyplavení klíče ze studny
2. Hledání klíče na kmeni stromu
3. Lov klíče na vodní hladině
4. Klíč pod vodní hladinou
5. Klíč v koruně stromu
6. Klíč na kládě (řezání koláče na čas)
7. Páka (přemož siláka 1)
8. Souboj na kládě (přemož siláka 2)



### **1. Vyplavení klíče:**

Na dně vyschlé studny je ukryt klíč. Úkolem je vyplavit klíč na povrch. Samotná hra vychází volně z již před lety publikované známé hry „Studna“. Hráči mají za úkol naplnit z nejbližšího přírodního vodního zdroje „vyschlé studny“ a získat vyplavením z jejího dna klíč. Studny jsou však již velice staré a poškozené. Voda prosakuje jejími stěnami a je potřeba si rozdělit úkoly a síly. Hráči nosí v PE sáčkách vodu a snaží se naplnit studnu „po okraj“ aby získali klíč. Hra končí jakmile lze klíč volně sebrat z vodní hladiny.

**Pomůcky:** Nádoby (studny) nejlépe novodur. Trubky, které jsou zazátkovány a navrtány určitým počtem děr. Otvory musí být v různých výškách aby nemohly být ucpány jednou rukou, ale aby muselo na „opravě“ studny spolupracovat více hráčů (nutno vyzkoušet !!) PE sáčky co nejmenší velikosti. Korkový špunt znázorňující klíč

## **2. Hledání klíče na kmeni stromu:**

Na kmeni stromu je uvázán klíč. Oddíl určí jednoho člena jako hledače a druhého jako navigátora. Cílem hry je dojít poslepu ke klíči za pomoci navigátora a klíč ze stromu sejmout. Úkol je nutno splnit za předem určený čas.

## **3. Lov klíče na vodní hladině:**

Na vodní hladině je na plováku připevněn klíč. Úkolem oddílu je klíč ulovit rybářským způsobem (na udici). Hráč má k provedení úkolu vymezený čas (3min).

**Pomůcky:** Plovák (Polystyrenová deska), prut s háčkem

## **4. Klíč pod vodní hladinou.**

Na plováku (duše z traktoru) jsou přivázány klíče. Klíče visí volně v hloubce max. 1m pod hladinou a je přivázán jednoduchým uzlem. Úkolem je klíč pod hladinou nalézt, rozvázat a vynést na hladinu za stanovený čas.

**Pomůcky:** Duše od traktoru , provázek, klíč

## **5. Klíč v koruně stromu:**

V koruně stromu je přivázán klíč. Oddíl vybere ze svého středu odvážlivce, který pro klíč vyšplhá.

**Varianty:** šplhání na strom nebo lezení na housenku nebo šplh na laně

## **6. Klíč na kládě (řezání koláče na čas)**

Na silné kládě (ca. 30 cm) je upevněn klíč. Úkolem oddílu je za určený čas odříznout část klády s přivázaným klíčem. Soutěžící se můžou během úkolu střídat. Nikdo však nesmí rezat dvakrát.

## **7. Páka (přemož siláka 1)**

Klasický souboj na páce. Oddíl vybere ze svého středu nejsilnějšího člena. Jeho úkolem je přemoci strážce klíče v páce.

## **8. Souboj na kládě (přemož siláka 2)**

Soutěžícím stojí nyní v cestě rokle, kterou stráží silák vyzbrojený silným dřevcem, kterým shodí každého, kdo se pokusí rokli přejít.

Soutěžící stojí na kládě a snaží se molitanovým beranidlem shodit strážce z klády. Pokud se mu to podaří ve stanoveném limitu, získává klíč a další indicii.

## **14) Zakončení EH**

Viz úvod – scénka předání elixíru králi Targimu a slavnostní přípitek...