

# ETAPOVÁ HRA

# ROŽROK 2015



**aneb**

# OD SILVESTRA DO SILVESTRA

Téma etapové hry převzato od pionýrské skupiny Beroun 1, Na Cibulce 846, Beroun 3, 266 01

Původní název: Rok na vsi, Autor: Štěpánka Ševčíková, David Svoboda

<http://www.pionyr.cz/docs/ceteh/hry/rok.pdf>

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

# ETAPOVÁ HRA

# ROŽROK 2015

## aneb Od silvestra do Silvestra

### POPIS HRY

**LEGENDA:** Pán času vlastní klíč, kterým uzamyká uplynulý rok, a tím umožní nástup roku nového. Po uzamknutí roku je mu však tento klíč odcizen závistivým vodníkem Čvachtalem. Čvachtal je unavený péčí o pyšné štiky a nenažrané kapry a krádeží klíče chce pro sebe získat vládu nad časem. Z měsíců se nám stávají dny a nepodaří-li se navrátit klíč zpět k Pánu času do konce načatého roku, utone svět ve věčném spánku a jediným pánem svého času i času nás všech se stane vodník Čvachtal.

**POPIS:** Hra se pohybuje v prostředí české vesnice na počátku 20. století. Družiny představují jednotlivé statky ve vesnici. Jeden den tábora představuje vždy jeden celý měsíc v roce. Družiny plní úkoly vázané k životu na vsi v daném měsíci. Za splnění úkolů jsou pak odměněny táborovou měnou nebo políčky do kalendária. Družina, která je v daném měsíci nejúspěšnější, tzn. získala nejvíce políček, pak dostává indicii vedoucí k nalezení klíče (písmeno abecedy a jeho překlad do velké šifry).

Kalendárium je pás o dvanácti částech, z nichž každá představuje jeden měsíc. Jednotlivé části tvoří vždy obrázek charakterizující daný měsíc. Družiny do každého měsíce lepí získaná políčka - nálepky v barvě družin. Nebo lze pod kalendárium stvořit políčkovou (1 pole = 1bod) cestu a posouvat špendlíkové praporky (v barvách družin) dle počtu získaných bodů. (v každém měsíci počet políček = počet družin – 2)

**VĚKOVÁ KATEGORIE:** 7—15 let

**CÍL HRY:** Měla by děti seznámit se zvyky a způsobem života našich nedávných předků, zábavnou formou rozšířit jejich znalosti o některých obyčejích a poskytnout možnost srovnání života dnes a života před stoletím.

**DOBA REALIZACE:** 14 dní

# PŘÍPRAVA

## PRAMENY:

- Rok na vsi, Štěpánka Ševčíková, David Svoboda, (<http://www.pionyr.cz/docs/ceteh/hry/rok.pdf>)

**ORGANIZACE:** Družiny o pěti až sedmi členech různého věku – rozdělení na dvě kategorie (roč. 2004 a starší, a roč. 2005 a mladší)

**STANOVENÍ OBYČEJŮ A NOREM:** Každý den se vyhlásí účastníci tábora, kteří v daném měsíci slaví narozeniny. Vždy pak proběhne nějaký narozeninový rituál nebo jsou oslavenci pro tento den zvýhodněni nebo odměněni (např. mohou jít první na jídlo a nemají službu aj). Pro každý měsíc je vyhlášena tzv. zkouška roku — úkol tematicky zapadající k probíhajícímu měsíci – např. pro leden krece na ledě atd.

**MATERIÁLNÍ A TECHNICKÉ ZAJIŠTĚNÍ:** *Je třeba vytvořit kalendárium.* Dále je třeba vytisknout táborové peníze. Další potřebný materiál bude popsán u jednotlivých soutěží. *Dále je třeba vytvořit závěrečnou šifru* — každé písmenko je představováno jednoduchým symbolem Vánoc a vánočních obyčejů.

## SYSTÉM VYHODNOCOVÁNÍ:

Za etapu se přidělují body (poslední družina získává 1 bod) a diplomy, popř. drobná sladkost, či penízky do táborového bazaru.

Je-li kalendárium kruhové – lepší se políčka (v počtu přidělených bodů) na kalendárium, do výseče příslušného měsíce.

Je-li kalendárium pás o dvanácti částech, z nichž každá představuje jeden měsíc. Jednotlivé části tvoří vždy obrázek charakterizující daný měsíc. Pod kalendáriem je nakreslena políčková cesta (1 pole = 1bod) a po této cestě se posouvají špendlíkové praporky (v barvách družin) dle počtu získaných bodů (v každém měsíci počet políček = počet družin – 2)

Nejlepší družina za každý den (družina s největším ziskem políček za den) si losuje výše zmíněné indicie - vždy jedno písmenko a jeho překlad do závěrečné šifry.

# REALIZACE

## ÚVODNÍ MOTIVACE A ZAHÁJENÍ HRY:

Scénka u ohniště. Zahraje se upravená pohádka o 12-ti měsíčkách. Ta pak pokračuje tím, že k měsíčkům zavítá Pán času. Představí se a vysvětlí dětem kdo je a jaká je jeho úloha (uzamknutí starého roku, aby mohl započít rok nový) a ukáže klíč. A jelikož je poslední prosinec – chystá se zamknout starý rok a otevřít nový, ale zjistí, že klíč nemá. V tu chvíli se za pařezem objeví vodník Čvachtal a se zlomyslným smíchem ukáže klíč a zmizí v lese. Děti pak slíbí Pánu času, že mu pomohou klíč získat zpět.

### **nebo:**

Představí se Pán času, vysvětlí dětem kdo je a jaká je jeho úloha (uzamknutí starého roku, aby mohl započít rok nový) a ukáže klíč. Uzamkne rok a začíná nový — projde zima symbolizovaná běžkařem nebo lyžařem, následuje jaro (např. chlapec pronásledující dívku s pomlázkou), léto — v plavkách a s ručníkem, podzim pak symbolizuje dítě s létajícím drakem. Až se dětem ukáží všechna roční období, Pán času bude chtít opět rok ukončit, ale .... pokračování 1. varianta.

# POPIS JEDNOTLIVÝCH ETAP

## LEDEN

### My tři králové jdeme k vám

Musical score for the song "My tři králové jdeme k vám". The score is written on two staves in G major and 3/4 time. The first staff contains the melody with lyrics: "My tři krá - lo - vé jde - me k vám,". The second staff contains the accompaniment with lyrics: "šťes - tí, zdra - ví vin - šu - jem vám." Chord symbols are placed above the notes: G, D, G, E mi, A, D7, G.

2. Šťěstí, zdraví, dlouhá léta,  
my jsme k vám přišli zdaleka.
3. Copak ty tam, čemej, vzadu  
vyrstkuješ na nás bradu.
4. Já vyznávám, že jsem černý,  
že jsem z mouřenínské zemi.
5. Slunce je toho příčina,  
že je má tvář opálená.
6. Kdybys na slunce nechodil,  
byl bys svou tvář neopálil.
7. Slunce je drahé kamení  
od Kristova narození.
8. Nám třem se hvězda zjevila,  
která jakživa nebyla.
9. Jak jsme tu hvězdu viděli,  
hned jsme si koně sedlali  
a do Betléma se brali.
10. Herodes král z okna kouká,  
vidí tři krále zdaleka.
11. Daleká-li cesta vaše?  
Do Betléma mysl naše.
12. Co je v Betlémě nového,  
že pospícháte do něho?
13. Narodil se tam Spasitel,  
všeho světa Vykupitel.
14. To já tam taky musím jít,  
to malý dítě pozdravit.
15. A já černý vystupuju  
a Nový rok vám vinšuju.
16. A my taky vystupujem  
a Nový rok vám vinšujem.

## 1. POCHOD TŘÍ KRÁLŮ: (na políčka)

**LEGENDA:** Když se narodil Ježíšek v Betlémě, mudrci od východu slunce se vypravili do Jeruzaléma. Uviděli hvězdu a zaradovali se a pod hvězdou ve chlévě našli děťátko i s jeho matkou Marií. Klaněli se mu a do kolébky položili své poklady — zlato, kadidlo a myrhu. Tento den se v Čechách slaví 6. ledna. Je ve znamení malých koledníků, převlečených za Kašpara, Melichara a Baltazara. Chodí od domu k domu a koledují a přinášejí dobro tím, že posvěcenou křídou napíší na dveře K+M+B a letopočet. Nejsou to však počáteční písmena jmen "Třech králů": Kašpar, Melichar a Baltazar, jak se lidově traduje, nýbrž zkratka latinského „Christus mansionem benedicat“ (Kristus požehnej tomuto domu).

**PROVEDENÍ A:** místo prvního budíčku obcházejí 2 až 3 skupinky vedoucích namaskovaných za mudrce z východu chatičky a za zpěvu písničky „*My tři králové ...*“ provádí budíček a na každou chatku píše křídou nápis „*K+M+B 2015*“



**PROVEDENÍ B:** Každý člen družiny musí dojít se zapálenou svíčkou ke dveřím (velký papír s nakreslenými dveřmi), napsat na ně K+M+B 2015 a se stále hořící svíčkou se vrátit zpět. Členové družiny si takto štafetově předávají jednu svíčku, dokud se nepodepíší všichni. Trasa (asi 15 m) je tedy rozdělena na dvě poloviny — cestu tam a cestu zpět. Zhasne-li svíčka cestou ke dveřím, musí se hráč vrátit zpět na start a začít znovu. Zhasne-li mu cestou ode dveří zpět, vrací se ke dveřím, kde svíčku opět zapálí. Je tedy třeba mít sirky či zapalovač jak na startu, tak u dveří. Vyhrává nejrychlejší družina.

Nehrát na větrných stanovištích, každé družině dát aspoň tři svíčky, aby se děti nepopálily o vosk nebo rozpálené kalíšky.

**POMŮCKY:** Sirky nebo zapalovač, svíčky, obrázky dveří nebo brány, tužky.

## 2. STAVBA SNĚHULÁKA: (na políčka)

**LEGENDA:** Když nám zima přeje, můžeme přímo před domem potkat nového kamaráda. Nejdřív ho ale musíme postavit! Tak honem pro rukavice, mrkev, starý hrnec a pro uhlíky. Víte už, kdo je náš nový kamarád?

**PROVEDENÍ A:** čtyři pneumatiky od motorových vozidel – mohou být různé velikosti nastříkané na bílo. 3 až 4 větší mají černý flek (znázorňující knoflíky) – dále viz foto. Úkolem družin je odválet pneumatiky po stanovené trase (mohou na ní být drobné překážky) a v cíli pak z nich postavit správně sněhuláka – Měří se čas.



**POMŮCKY:** pneumatiky různých velikostí, některé nabarvené na bílo a příslušné dozdobené (knoflík, oči, nos, ústa), vybudovaná překážková trasa, stopky, papír, tužka)

**PROVEDENÍ B:** Rozházejte po lese rozstříhané barevně odlišené obrázky sněhuláka. Pro každou družinu je sněhulák jiné barvy. Děti hledají části svého sněhuláka, vyhraje ten, kdo jej dříve složí. Je nutné nejprve vyzkoušet, zda vy sami jste schopni obrázek složit, i když vypadá jednoduše, může to být velký oříšek. Dobré je ukázat jeden obrázek nerozstříhaný.

**POMŮCKY:** Rozstříhané obrázky sněhuláků na počet družin.

### 3. LYŽOVAČKA

**LEGENDA:** Celý rok se těšíme, až sbalíme lyže, kulichy, rukavice a svetry a hurá na kopec. Víte ale, odkud lyže pocházejí? Jako způsob cestování existují již od doby 2500 př. n. l. a vznikly v severských zemích. Od té doby se postupně zdokonalují - mění se tvar a vázání atd. K nám do Čech přivezl první lyže hrabě Harrach, mnohem primitivnější, než jak je známe dnes.

**PROVEDENÍ:** Štafetový běh na lyžích = prknech opatřených provázky (nebo opravdové lyže s uzpůsobeným vázáním). Děti si stoupnou na prkno a přidržují si jej provázky vpředu i vzadu. Trať musí mít označených pět stanovišť. Nejprve jedou lyžaři z kopce a je jim zima, musejí se tedy obléct — na prvním stanovišti si oblečou svetr, na druhém šálu, pak čepici, bundu a rukavice. Cestou zpět, do kopce, je jim naopak horko a musí vrstvy na stanovištích postupně svlékat v opačném pořadí — rukavice, bunda, čepice, šála, svetr. Běží všechny startující družiny vedle sebe. **POZOR**, aby měli všichni stejné rukavice - buď jen prstové, nebo jen palčáky, svetr přes hlavu, ne na zip (stanoví se buď pořadí doběhu nebo se měří čas

**POMŮCKY:** Pár prken (nebo lyže a hůlky) a sada zimního oblečení pro každou družinu, provázek, stopky.

### 4. KRASOBRUSLENÍ (jen za teplého počasí)

**PROVEDENÍ A:** Kreace na ledě — krasobruslařská sestava zahrnující povinné prvky (holubička, hvězda, pirueta, kotoul). Na natažené dlouhé tuhé fólii, polité mýdlovým roztokem (možno vylepšit igelitovými pytlíky na nohách)

**PROVEDENÍ B:** na trávníku na karimatkách natažená dlouhá tuhá fólie, politá mýdlovým roztokem – rozběhnout se a skočit po břiše se doklouzat co nejdál.

**POMŮCKY:** fólie (alespoň 10 metrů dlouhá a 1,5 metru široká), kýbl, voda, mýdlo a struhadlo, nebo tekuté mýdlo.

### 5. PSÍ SPŘEŽENÍ

**PROVEDENÍ:** Na klasické boby, nebo na ježdíka uvážeme provazy (počet provazů = počet členů družiny – 1). Jeden z družiny (ten nejmenší x nejlehčí = jezdec) nasedne na boby a ostatní ho musí tažením za provazy co nejdříve dopravit do cíle.

**POMŮCKY:** boby, nebo ježdík (radši 2 až 3, kdyby se rozbily), lana (silnější provazy), stopky

### 6. KOULOVAČKA

**PROVEDENÍ:** Hraje se turnajovým způsobem – postupový pavouk a opravy. Hrací pole rozděleno půlící čarou – dvě družstva proti sobě. Každé má stejný počet papírových koulí. Snaží se zasáhnout soupeře. Zasažený vypadává ze hry. Hráči mohou sbírat pap. koule (ale jen ve své půlce hřiště – nesmí přešlápnout čáru) a znovu s nimi házet.

**POMŮCKY:** alespoň 3 papírové koule na každého hráče, provaz na vyznačení středové čáry, postupový pavouk, tužka

# ÚNOR

## SVATÝ VALENTÝN

### 1. ZÁVOD SVATÉHO VALENTÝNA

**LEGENDA:** Legenda říká, že tento den začal být známý jako Den svatého Valentýna až díky římskému křesťanskému knězi Valentýnovi. Claudius II., tehdejší vládce Říma, zakazoval svým vojákům, aby se ženili. Báł se, že by chtěli zůstat doma u svých rodin a nešli do boje. Valentýn vzdoroval vládci a tajně oddával mladé páry. Když se na jeho tajemství přišlo, byl zatčen a později popraven 14. února roku 269. Jeho příznivci mu před popravou do žaláře nosili vzkazy a on je opětoval. Jeho posledním vzkazem byla slova „od tvého Valentýna“. Takto nejspíš vznikla tradice zamilovaných přání. Svě stoupence a nadšené obdivovatele měl den sv. Valentýna ve všech evropských zemích, české nevyjímaje. Slavil se i za panování králů a císařů.

**PROVEDENÍ:** Valentýn je svátek zamilovaných, Družiny se tedy rozdělí do smíšených dvojic chlapec + dívka. Kde nezbude partner opačného pohlaví, převlékne se buď chlapec za dívku, nebo naopak. Dvojice spolu probíhá trať a plní úkoly na stanovištích. Celou cestu se musí držet za ruce. Je třeba správně rozdělit do dvojic, chlapcům může vadit, že běží s holkou nebo že naopak s holkou neběží, stejně tak u dívek.

#### **STANOVIŠTĚ:**

- Chlapec přenese dívku přes potok.
- Poslepu se musí najít a dát si pusu.
- Společně zavázat tkaničku.
- Přenést míč daným úsekem mezi čely.
- Společnými silami sníst rohlík bez pomoci rukou.
- Vylosovat si zvíře a předvést jej druhému pantomimou.
- Je-li teplo – pro starší: plavání dvojice naznak. Oba se položí na hladinu vedle sebe, vnitřními rukama se do sebe zaklesnou a vnitřními nohama, které neprovádějí žádný pohyb, se vzájemně dotýkají. Kupředu se dostávají jen pomocí vnějších paží a nohou, které zabírají současně, jako kdyby patřily jedinému plavci.

**POMŮCKY:** Šátky, kartičky se zvířátky, rohlíky, míč, bota na tkaničky.

### 2. RINGO CESTA SVATÉHO VALENTÝNA (VIZ. BŘEZEN)

## MASOPUST

**LEGENDA:** Masopust je třídní lidový svátek (na Moravě se mu říká fašank), který se slaví ve dnech od Tří králů do Popeleční středy, kterou začíná 40denní půst před Velikonocemi. Protože datum Velikonoc je pohyblivé, byl pohyblivým svátkem i Masopust.

Poslední dva dny jsou nejveselejší - hoduje se, tancuje se a vesnicemi procházejí průvody v maskách. Mezi ty tradiční masky patřil např. medvěd, někdy vedený na řetězu medvědářem. Jinou tradiční maskou bývala tzv. kobyla, skrývající často dvě osoby. Objevovala se i maska s jezdcem na koni, Žid s pytlkem nebo rancem na zádech, bába s nůš, kominík se žebříkem, kozel a mnoho dalších.

Téměř všude končila masopustní zábava přesně o půlnoci. Tehdy zatroubil ponocný na roh a rychtář všechny vyzval, aby se v klidu rozešli domů, protože nastala středa a s ní předvelikonocní půst.



Někde zakončili o půlnoci muziku "pochováním basy" (symbol toho, že v postu si hudebníci nezahrají). Lidé věřili, že pokud budou o masopustu tancovat přes půlnoc, objeví se mezi nimi ďábel, často jako cizinec v zeleném kabátě. O masopustních rejích z Čech i Moravy jsou dochovány písemné zprávy již ze 13. století, i když svátek je zřejmě ještě staršího data.

## **2. PEČENÍ MASOPUSTNÍCH VDOLEČKŮ**

**LEGENDA:** Masopust byla doba od Tří králů do Popeleční středy. Poslední dva dny jsou nejveselejší - hoduje se, tancuje se a vesnicemi procházejí průvody v maskách. Na toto bujaré masopustní veselí si naši předkové velmi potrpěli. Bohatí i chudí, každý jedl masopustní šišky a koblížky, popíjel, zpíval a tančil. Takové hodování však vyžaduje mnoho úsilí a času na přípravu.

**PROVEDENÍ:** Družiny dostanou zprávu v morseovce - „Blíží se masopustní veselice a vy nemáte čím uctít očekávané hosty. Kdepak má babička schované recepty?“. V táboře pak hledají schovaný recept na vdolečky. Na receptu je dáno, jaké ingredience a v jakém množství jsou třeba k upečení jednoho vdolečku, ale není celý, část je utržená. Na louce si každá družina určí stanoviště. Na druhé straně louky je tržiště - stánky s ingrediencemi. Úkolem družinek je nasbírat suroviny v takovém poměru, aby mohly upéct co nejvíce vdolků. Každý hráč smí nést pouze jeden lístek s ingrediencí. Aby to nebylo tak jednoduché, vedoucí nebo instruktor (jeden z každé družiny) chytá děti z cizích družin. Dotkne-li se jich, odebere jim surovinu (na rozdíl od dětí jich může mít u sebe neomezené množství). Pokud chytený nenese žádnou surovinu, vrací se pro život na stanoviště svojí družiny. Dalším úskalím je neúplnost babiččina receptu. Je zřejmé, že v něm chybí ještě jedna surovina... tu lze získat smlouváním od starého kupce, který se potuluje hracím územím. Kupec může dát hráčům jakýkoli úkol. Po jeho splnění obdrží ztracenou ingredienci - marmeládu. Vyhrává Družina, z jejichž surovin se upeče nejvíce vdolků.

### **NA JEDEN VDOLEK JE TŘEBA:**

- 10 x mouka
- 5 x mléko
- 3 x vejce
- 2 x cukr
- 1 x droždí
- 1 x sůl
- 1 x marmeláda

U stánků = stanovišť s ingrediencemi by měl někdo být a rozdávat je. Zajistí se tím, že děti opravdu ponесou pouze jeden lísteček a nerozhází je v zuřivém boji s ostatními hráči.

**POMŮCKY:** Lístečky se surovinami v dostatečném množství - mouka, mléko, vejce, cukr, droždí, sůl, marmeláda.

## **3. TVORBA MASOPUSTNÍ MASKY a MASOPUSTNÍ PRŮVOD**

**LEGENDA:** Už víme, že součástí Masopustu je průvod v maskách. Jenomže Masopust je za dveřmi a my žádnou masku nemáme!

**PROVEDENÍ:** Družina vybere jednoho ze svých řad a vyrobí mu masopustní masku z jakýchkoli dostupných materiálů. Ostatní si mohou do masopustního průvodu vzít to, co si přivezli. Masopustní průvod projde celým táborem a svoji pouť ukončí v jídelně, kde je již nachystána masopustní veselice (diskotéka). Nejprve se předvedou a ohodnotí soutěžní masky a poté následuje volná maškarní discozábava

**POMŮCKY:** CO SE KDE NAJDE

**HODNOCENÍ:** hodnotí buď všichni vedoucí příslušné kategorie, nebo členové opačné kategorie (bodovací lístečky – dle počtu hodnotících dětí a 1 miska pro každou bodovanou družinu)

**SCÉNKA S POCHOVÁVÁNÍM BASY**



# BŘEZEN

## A. VYNÁŠENÍ MORANY

**LEGENDA:** Vynášení Smrti nebo Morany a vítání jara je starodávný pohanský zvyk, který se z pradávných slovanských dob dochoval až dodnes. Pro naše předky byl rituál vynášení zimy a vítání jara významnou událostí. Na Smrtnou neděli (dva týdny před Velikonočními svátky) tedy zhotovila svobodná děvčata (nebo mládež) symbolickou ženskou figurínu nazývanou Smrt (Morana). Ke zhotovení Morany se používalo to, co už nebylo k potřebě: suché větve, roští, stará sláma, uschlá tráva z loňska. Morana se strojila do bílého a měla náhrdelníky a ozdoby z vyfouknutých vaječných skořápek a prázdných šnecích ulit - symboly smrti a zmaru - vždyť figurína Morany představuje smrt, nemoci, bídu a všechno, co lidem škodí. Morana je vynášena z vesnice za zpěvu obřadních písní. Za vesnicí byla spálena (oheň je stejně jako voda očistný živel) nebo častěji vhozena do potoka nebo řeky, která ji odnesla z vesnice jako symbol překonání zimy. Smrt a neštěstí jsou pryč, voda je vzala. Poté se všichni rozutekli a věřili, že ten kdo doběhne do vesnice poslední, do roka zemře.

**PROVEDENÍ:** Divadýlko na rozcvičce – zveme děti do průvodu – cvičení s Moranou a poté ji vynášíme na oheň (*Poté se všichni rozutekli a věřili, že ten kdo doběhne do vesnice poslední, do roka zemře*)

## B. VELIKONOCE

**LEGENDA:** Velikonoční svátky slaví lidé věřící i nevěřící a každý jimi vítá a uctívá to, co uzná za vhodné. Období Velikonoc je tradičně svázáno s příchodem jara a obděláváním půdy, které znamená novou obživu. Země se probouzí a jaro je příslibem nového života a síly. Od roku 325 bylo datum Velikonoc stanoveno na neděli po prvním jarním úplňku po jarní rovnodennosti. Jejich datum tedy kolísá mezi 22. 3. a 25. 4. Nejpozdější Velikonoce byly 25. dubna 1943, nejčasnější 22. března v roce 1818. Mezi velikonoční symboly patří:

- pomlázka z vrbového proutí (Naši předci věřili, že se v čerstvě uříznutých prutech vrby či dalších stromů skrývá životadárná omlazující a uzdravující síla. Znásobením spletených proutků má vrba předat životadárnou sílu tomu, kdo je jí šlehnut. Každá dívka si možnosti být vyšlehána považovala a platila malovaným vajíčkem.,
- vajíčko - protože vejce obsahuje zárodek života, bylo od pradávna symbolem plodnosti, úrody, nového, stále se opakujícího života a vzkříšení. Vajíčko je odměnou koledníkům. Plodivá síla vajíčka má být umocňována ornamenty a barvením, zejména barvami života - zelenou (zeleň přírody), červenou (proudící krev a láska), žlutou (barvou slunce), hnědou a černou (temná země). Zvláštní postavení má vejce červené, které je patrně prvním z typu kraslic. Červená barva byla nejoblíbenější. Slované mají pro tuto barvu výraz „krasnaja“, odtud zřejmě vznikl název „kraslice,
- Dalšími symboly jsou: beránek, zajíček, kuřátko, velikonoční oheň či svíce

### 1. RUČNÍ PRÁCE

**PROVEDENÍ:** děvčata – zdobení vajíček nebo perníčků  
kluci pomlázka z pedigu, či řehtačku, naučit se nějakou koledovačku  
Polední pomlázka – dle kategorií

## KOLEDOVAČKY PRO KLUKY I HOLKY

### **K1. Velikonoční koleda**

Hody, hody, doprovody, dejte vejce malovaný,  
nedáte-li malovaný, dejte aspoň bílý,  
slepička vám snese jiný,  
za kamny v koutku,  
na vrbovým proutku,  
proutek se ohýbá,  
vajíčko kolíbá,  
proutek se zláme,  
slepička z něj spadne.  
Vajíčko se odkoulí  
do strejčkovy stodoly,  
vajíčko křáp, slepička kdák,  
panímámo, máte mi ho dát!

### **K2. Koledníček**

Já jsem malý koledníček,  
přišel jsem si pro trojníček,  
trojníček mi dejte,  
nic se mi nesmějte.

### **K3. Hody, hody**

Hody, hody, doprovody,  
vajíčko mi dejte.  
Na tvářičce sladký úsměv,  
pro nás chlapce mějte!

### **K4. Velikonoční pro kluky**

Upletl jsem pomlázku,  
je hezčí než z obrázku,  
všechny holky, které znám,  
navštívím a vymrskám.  
Než mi dají vajíčko,  
vyplatím je maličko.

### **K5. Paní mámo**

Panímámo zlatičká, darujte nám vajíčka,  
nedáte-li vajíčka, uteče vám slepička.  
Do horního rybníčka.  
A z rybníčka do louže,  
kdo jí odtud pomůže?

### **K6. Koleda, koleda proutek z vrby**

Koleda, koleda, proutek z vrby,  
mlsný jazýček už mě svrbí.  
Koleda, koleda holoubek,  
dejte mi něco na zoubek.

### **K7. Kluci**

Hody, hody zdravíčko,  
dejte klukům vajíčko,  
na pomlázku mašli,  
že k Vám cestu našli.

### **K9. Pletu, pletu pomlázku**

Pletu, pletu pomlázku z proutí a provázku.  
Mašli si na ni přivážu a holkám ji hned ukážu.  
Zazpívám jim koledu, snad to ještě dovedu.

### **K10. Kutálí se vajíčko**

Kutálí se vajíčko, podej mi ho Haničko.  
Hanička se ohla a pomlázka se prohla.

### **H1. Vajíčka – pro holky**

V ošatce mám vajíčka,  
co snesla mi slepička.  
Jsou tam krásně malované,  
nebo pěkné bílé,  
jen si vezměte koledníci,  
které jsou vám milé.

### **H2. Velikonoční pro holky**

Kropenatá slepička  
snesla bílá vajíčka,  
obarvím je, vymaluji,  
všechny chlapce podaruji,  
pentličky si nastříhám,  
na pomlázku jim je dám.

### **H3. Hody, hody**

Hody, hody slepičko, dej mi jedno vajíčko.  
Já jej s láskou vybarvím, na výslužku připravím.  
Až přijde milý ráno k nám, já mu pak to vejce  
dám.

### Koledy pod čarou

Hody, hody, doprovody pijem všechno kromě vody, panáka nám dejte, o víc se nestarejte.  
Hody hody doprovody pijem všechno krmě vody dejte vodku nebo rum vypijem vám celej dům.  
Já jsem malý koledníček, koledovat neumím, tak mi dejte kopu vajec ať tu dlouho nečumím.  
Hodky, Hodky doprovodky...dejte aspoň litr vodky, nedáte-li vodku dejte aspoň bechera...nebuď taká megera.  
Hody, hody doprovody, já mám boty plné vody. Vejce už mě neláká, nalijte mi panáka.  
Hody, hody, doprovody, nech si vejce, neměj škody. Místo vejce od slepice, dám si trochu slivovice.  
Hody, hody, doprovody, pijem všechno, kromě vody. Vezmeme si chlebiček, pár barevných vajíček. Za to, že jste přející, zmalujem vám zadnici. Ještě kousek čokolády a za rok jsme zase tady. Svátky jara, ty jsou prima, hlavně, že už není zima.

## **2. POKLAD VELIKONOČNÍHO ZAJÍČKA**

**ORIENTAČNÍ ZÁVOD** (Pohádkový orientační běh) - běh družin na trati cca 2 - 3 km dlouhé, na které se plní různé úkoly, u mladších můžou být na stanovištích pohádkové postavy. Měří se čas. Každá družina dostane kartičku se jménem a časem startu. Po trase plní různé úkoly:

- provedení jednoho uzlu
- znalost 5 znaků Morseovy abecedy
- otázka ze zdravotní péče
- hod na cíl
- otázka z dopravních značek
- střelba ze vzduchovky
- přezení potoka na laně
- odhad vzdálenosti

Už v cíli (v táboře), ale stále na čas – každá družina vylosuje písmeno, v časovém limitu musí shromáždit co nejvíce předmětů od vylosovaného písmena. Lze udělat i na začátku a zadat počet věcí od daného písmena – až je budou mít, mohou se vydat na start.

## **3. STEZKA VELIKONOČNÍHO ZAJÍČKA**

**PROVEDENÍ:** Cílem je absolvovat zajíčkovou stezku vyznačenou fáborky a získat co největší počet bodů a nejlepší výsledný čas, k němuž se připočítávají získané body převedené na čas (1 bod = 20 sekund). Jednotlivá stanoviště:

- Úklid zajíčkových bobků: pomocí čínských hůlek vyndat z nádoby co nejvíce zrněk suchého hrachu (kamínků) – každý člen má limit 20 s, jednotlivé výkony se sčítají (1 hrášek = 1 bod).
- Střelba do zajíčkovy nory přes hradbu: ze vzdálenosti 1 m od hradby hází každý tenisákem přes hradbu, na jejíž druhé straně je kbelík coby cíl. Každý má pět pokusů, výkony se sčítají (1 trefa = 1 bod).
- Přezení zajíčkovy stopy: celá družina se musí dostat v co nejkratším čase přes vyznačený pruh území na cestě, k tomu může použít jen poskytnutá dřívka, nesmí se dotknout nohou země – za každý dotyk +1 trestný bod (odečítá se od získaných bodů).
- Zajíčkovy bylínky: každý člen družiny poznává po čichu koření (cca 5 druhů) – svůj tip šeptá vedoucímu, počítají se body za správnou odpověď
- Zajíčkovy hádanky (10 ks): odpovědi se vyplňují do karty, 1 správná odpověď = 1 bod
- Zajíčkův náhrdelník: Na stromě ve vzdálenosti cca 5 metrů je z druhé strany zavěšen náhrdelník s cca 12 korálky. Každý korálek má typický tvar (koule, ovál, kosočtverec, čtverec, trojúhelník...) a typickou výplň (proužky, čtverečky, soustředné kruhy, spirálu...). Cílem družiny je překreslit náhrdelník na nový papír, který je však u startu stanoviště. Zároveň může být u originálu jen jeden člen. Může diktovat, co se má kreslit, nebo se budou v týmu střídát a každý podle paměti překreslí část.

**POMŮCKY:** Stopky, čínské hůlky, usušený hrách, kýbl/lavor/hrnec, texty, propisky/fixy, tenisák, deka/spacák, fáborky, stopky, hádanky, papíry na vyplňování

## **4. RINGOCESTA — ZA VELIKONOČNÍM ZAJÍČKEM**

**PROVEDENÍ:** V nepřehledném členitém terénu je natažená cesta z provázku. Trasa musí být těžká - do kopce, z kopce, přes potok, omotávaná kolem stromů a zamotaná ve větvích. Na provázku jsou navlečeny dva ringokroužky. Úkolem družin je co nejrychleji provlékat kroužek spletitou cestou podél provázku. Čas se měří do té doby, než poslední z družiny dosáhne cíle. Trasa by měla být dlouhá a náročná, ale provázek daný tak, aby i nejmenší z družiny mohl táhnout kroužek. Čím delší trasa, tím lepší, musí se však počítat s tím, že příprava hry zabere mnohem víc času než samotný průběh. Pokud si na tvorbu cesty vyhradíte dostatek času, bude mnohem propracovanější a zábavnější. Mohou být i koedukované dvojice (kluk – holka)

**POMŮCKY:** 2 ringokroužky, několik klubek provázku pro dostatečně dlouhou trasu.

## C. VÍTÁNÍ JARA

### 1. JARNÍ ÚKLID

**LEGENDA:** Zima ztrácí svoji sílu, taje sníh, objevují se první květy sněženek a bledulí. Spolu s nimi se ale objevuje také všechen nepořádek, do té doby ukrytý pod sněhovou pokrývkou. Chceme-li mít kolem statku čisto, musíme vzít rukavice a kyblík a vrhnout se na úklid.

**PROVEDENÍ:** Seznam odpadků (cca 20), které nepatří do přírody. Ty rozmístit po lesní cestě. Děti pak budou po jednom (menší po dvojicích) procházet trasu a snažit se zapamatovat si co nejvíce věcí, které cestou potkají a které nepatří do přírody. Na konci trasy dostanou papír a tužku a napíší, co si zapamatovaly. Předem projděte cestu a odkliděte všechno, co nepatří do seznamu a mohlo by děti zmást.

**POMŮCKY:** Asi dvacet různých předmětů, jejich seznam.

### 2. MOKRÉ TRIČKO

**LEGENDA:** Velikonoce jsou plné různých zvyků, liší se kraj od kraje. Tak například na Moravě je zvykem, že se dívky na pondělí velikonoční polévají vodou, jinde se polévají chlapci, aby jim dívky oplatily vyšlehání pomlázkou.

**PROVEDENÍ:** U nás se polévají všichni najednou!!! Děti si vezmou plavky, přes ně tričko, hrnek či PET. Na zapísknutí si naplní svoje nádoby vodou a začnou se mezi sebou polévat. Vyhrává ten, kdo má nejsušší tričko. Hra je pouze na zabavení dětí v horkém počasí.

### 3. MLÁDĚTKA: (na políčka)

**LEGENDA:** Na jaře se narodila a vylíhla spousta mláďat. Vydávají se prozkoumat okolní svět, ale jsou ještě malá a bojí se, proto se snaží co nejvíce skrývat. Chtějí toho co nejvíce vidět - až se vrátí domů k maminkám, budou jim vyprávět, co všechno viděla a koho potkala.

**PROVEDENÍ:** Hra vyžaduje větší prostor ve členitém terénu, otevřená louka není vhodná. Dětem se na záda připíchnou lístečky s názvem mláďátek různých zvířat (nesmí se opakovat). Každá Družina začíná z jiného rohu území. Po zapískání se děti rozutečou po území. Snaží se přečíst zvířátko na zádech svých protihráčů a zapsat je na papír. Zároveň musí dávat pozor, aby jejich nápis zůstal skryt. Nesmí se však zády ničeho dotýkat, pouze spoluhráčů ze svojí Družiny. Nemohou tedy skrýt svou totožnost tím, že si lehnou na záda na zem nebo se opřou o strom. Během hry musí být aktivní, stále se pohybovat. Hodnotí se počet zapsaných druhů a počet všech zapsaných mláďátek. Zajistit, aby děti neviděly, co mají soupeři na zádech, ještě před začátkem hry. V území kontrola vedoucích.

# DUBEN

## APRÍL (DEN NARUBY)

**LEGENDA:** Apríl je označení pro první dubnový den. Už od 16. století je apríl spojen s různými žertíky a drobnými zlomyslnostmi. Nejedná se o původní český svátek, ale přišel do Česka ze zahraničí a rychle zdomácněl. První písemná zmínka v Česku apríl zmiňuje v roce 1690 a zápis pochází od Bartoloměje Chrystellia z Prahy. V dřívějších dobách se jako oběti žertíků stávali známí a příbuzní, kterým se posílaly nápady na nákupy neexistujících věcí jako např. ohýbák na cihly, bublinka do vodováhy, závit M0, apod.

***Ve Francii se tento den (ale i zvolání při prozrazení žertu) nazývá poisson d'avril podle toho, že děti vystříhnou rybu (poisson) z papíru a připevní ji na záda někomu, kdo o výtvoru na svých zádech nemá tušení.***

**PROVEDENÍ:** Na rozcvičku nastupujeme s oblečením naruby – co má být vespod, je nahoře, co je levé je pravé atd.

## MATĚJSKÁ POUŤ (nebo přesun na červen – Den dětí) (SOUTĚŽE S POHÁDKOVÝMI POSTAVAMI – STARŠÍ PRO MLADŠÍ)

**PROVEDENÍ:** Volné téma pro starší kategorii – každá družina si vylosuje či zvolí své pohádkové postavy a připraví si příslušné masky a dále mají za úkol připravit a zorganizovat ve svých maskách 2 soutěže pro mladší kategorii.

### **RECESNÍ A JINÉ SOUTĚŽE:**

1. **Slon:** Hráč se chytí levou rukou za nos. Vzniklou smyčkou prostrčí pravou ruku a chytí se jí kolíku, který vyčnívá asi 20cm ze země. Po startu je úkolem hráče 10x (kluci třeba i 20x) se otočit okolo kolíku, potom oběhnout strom vzdálený asi 20 m a vrátit se zpět. Při obíhání kolíku se jej musí stále držet, jako při černošském tanci. Stopuje se čas.
2. **Hod oštěpem:** Hod zápalkou do dálky.
3. **Hod listem papíru - Letecký den:** soutěž nejnovějších modelů papírových letadel.
4. **Hod vajíčkem:** Soutěž dvojic. Na začátku stojí každá dvojice na dva kroky od sebe a přehodí si mezi sebou syrové vajíčko. Když se přehození podařilo, jeden z dvojice ustoupí o krok. Pokud se nepodařilo, dvojice vypadává. Vyhrává dvojice, které se podaří přehodit vajíčko na největší vzdálenost.
5. **Hod balónkem napuštěným vodou:** Balónky se napustí vodou, aby měly průměr asi 15 cm a zavážou se. Dále jako při hodu vajíčkem.
6. **Plnění balónku vodou:** Kdo napustí do balónku nejvíce vody tak, aby balónek nepraskl. Hodnotí se odhadem nebo odvážením.
7. **Skok s kufrem** (případně s batohem).
8. **Ping-pong rallye:** Slalom s ping-pongovým míčkem na lžičce. Lžička se může držet v ruce nebo v ústech. Hodnotí se čas. Když míček spadne, je hráč diskvalifikován (může mít možnost opravného závodu).
9. **Trojnohý běh:** Dvojice jsou k sobě svázaný v kotníku a v koleni. Musí proběhnout danou trasu v co nejkratším čase.
10. **Lomidřevův pohár:** Do 30 vteřin je nutné rozlámat zápalku na co nejvíce částí.
11. **Přetahování provázekem:** klasické lano je nahrazeno tenkým provázekem, který může každý držet jen palcem a ukazováčkem jedné ruky (nesmí se omotávat - vše závisí jen na tlaku palce a ukazováčku).
12. **Ešusobatohový běh:** na trati rozloženy po 7 - 15 m ešusy. Hráči vybíhají s prázdným batohem, po cestě sbírají do batohu všechny ešusy a vrátí se co nejrychleji na start.

13. **Hod polenem na šířku:** Pozor na bezpečnost.
14. **Hod kufrem:** kufrem se hází za roh. Pokud není kufr, dá se házet i botami (kanady).
15. **Popelčin běh:** běží se někam, tam se vybere hráč ze směsi hrách + čočka + popel + cokoliv a nese se to zpět.
16. **Hod novinami na dálku:** noviny se buď smí, nebo nesmí skládat.
17. **Železnice:** každý hráč dostane dva listy novin. Najeden se postaví, druhý položí před sebe, přesunou se na něj, posunou první list novin, postaví se na něj
18. **Aprílový běh:** hráči si do batohu vezmou kompletní teplákovou soupravu a tenisky. Na okruh (30 - 70 m) vybíhají nalehko a naboso, po prvním kole si sundají batoh, oblečou si teplákovou soupravu, zavážou tenisky, nasadí batoh a běží druhé kolo.
19. **Skop mouchy trčením nohou:** člověk leží na zádech pod stromem, má kopnout do rolničky, která je zavěšená na lanku na větvi. Čím výš vykopne, tím lépe.
20. **Zatloukání hřebíků:** na přesnost - zatlouct hřebík tak, aby ho vyčuhovaly přesně 3 cm.
21. **Řezání kuláče:** řeže se na rychlost, drsníci řežou bez pily
22. **Horolezecký fotbal:** Klasický fotbal, až na ten drobný detail, že všichni hráči jsou přivázáni na jediném horolezeckém laně (střídavě vždy jeden z prvního a jeden druhého družstva). Je třeba dávat pozor, aby se smyčky, ve kterých jsou hráči přivázáni, nestahovaly. Doporučujeme ambulanční uzel, ale i tak je třeba dávat pozor. Když se tahá dostatečnou silou, stáhne se i dračí smyčka.
23. **Strč prst skrz krk:** jeden hráč drží palcem a ukazováčkem prstýnek, aby byl otvor volný, nebo zavěsí prsten na dvojitý závěs. Druhý hráč se snaží ze vzdálenosti několika kroků rychlejší chůzí přiblížit a prostrčit prstenem tužku.
24. běh v pytlích - běh dvojic s míčem mezi sebou - běh s kotlíkem vody na hlavě
25. závody ve skocích po jedné noze - běh trojic - jeden se nese - závody oddílů na koních
26. štafetový závod - přinést a odnést věc od mety k metě
27. závod housenek (pětice x šestice utvoří tělesný řetěz)
28. za sladkým cílem (deset slepých na jeden dort současně)
29. souboj slepých v kruhu (dva se tlučou novinovými rolemi)
30. hledání bonbónů střídavě ve vodě a v mouce (pouze ústy)
31. pomocí lžíce poslepu naplnit hrneček vodou z vědra
32. prolézání žebříkem - nafukování matracek
33. závody trakařů nebo běh po čtyřech pozadu
34. závody v běhu v potápěčských ploutvích
35. po čtyřech s umyvadlem na zádech
36. závod v rozvázaných botách pro tkaničky
37. foukání balónku na určenou vzdálenost
38. hod míčem obouruč - postrkování míče (balónku) hlavou mezi brankami
39. slalom poslepu - plazení po zádech - běhy se švihadlem - závody na chůdách
40. štafetové svlékání a oblékání svetru nebo kabátu - štafeta s otevřeným deštníkem
41. vrh holínkou do dálky - házení míčkem na rozhoupanou plechovku
42. sběr lahví poslepu - uzvednout co nejvíc papírových krabic
43. pinkat pálkou pingpongový míček a přitom přelézt štafle
44. korunová štafeta (předávat si korunu pouze hřbetem ruky)
45. švihadla 30 přeskoků; vyhodit míč, udělat kotoul, míč chytit
46. Kolo štěstí
47. přeběh s ešusem naplněným vodou
48. zápasnická aréna (zápas dvojice se zavázanýma očima a se stočenou dekou)

**HODNOCENÍ:** na závěr mladší hodnotí, která soutěž se jim nejvíce líbila. Vedoucí z mladší kategorie pak hodnotí přípravu, originalitu, provedení a zapojení se členů družin starší kat..

## ČARODĚJNICKÉ SOUTĚŽE

**LEGENDA:** A kdo jsou to čarodějnice? Členkou čarodějnického spolku se může stát pouze zástupkyně „rodu Homo megeres obludus“, osoba odporného exempláře tak otřesného a smrdutého vzhledu, že se jí štítí i hadi a štíří. Každý takový spolek má také svůj takzvaný bezpečnostní řád, zákon, kde je přesně vymezeno, jak se čarodějnice na sletu má chovat.

Federace čarodějnic České republiky uveřejnila Vyhlášku o bezpečnosti létání na koštěti, kde se např. píše v „*Létání se povoluje pouze v podroušeném stavu s minimálním obsahem mandragory v krvi 0.89417 promile,*“ nebo „*Koště musí být: a) na přídí osvětleno černou kočkou svítící zelenýma očima, b) na zádi musí mít koště odrazku obecně šišatého tvaru.*“

**PROVEDENÍ:** Na stanovištích příslušné členky čarodějnického cechu

1. Čarodějnický slalom – koulení míče košťátkem mezi kužely
2. Slalom na koštěti - trasa obsahuje překážky, které se musí překonat různými způsoby, ale pravidlo je jediné - dítě musí sedět celou dobu na koštěti.
3. Hod koštětem do dálky
4. Hod košťátkem na cíl – do kýblu, nebo Hod ropuchou na cíl - potřebujeme žábu z umělé hmoty a čarodějnický kotlík – ešus, kotlík, kýbl.
5. Netopýří kuželky - na klasické kuželky nebo PET s vodou přilepíme černá netopýří křídla.
6. Běh v sedmimílových botách - postačí i pantofle od Gejzy nebo velké gumáky, nebo uříznuté lyžičky, které patřičně nazdobíme a připevníme na nohy.
7. Skoky v čarovném pytli
8. Hry s pavučinou - Přeskok pavučin - Prohazování míčů pavučinou - Průlez pavučinou
9. Kdo první sní pavouka (cukr) – připravit několik nití, přesně 1 metr. Doprostřed nitě přiváže kostku cukru. Na daný povel pak dva hráči začnou z jednoho konce soukat niť do úst. Komu niť z úst vypadne, musí začít znovu, nesmí si však pomáhat rukama. Vypadlý konec niti musí tedy zachytit přímo ústy. Soupeř ovšem nesmí při tom nití šukat. Kdo se nejdříve dostane k cukru, získává bod.


Na závěr každý může vyfasovat čarodějnický letecký (řidičský) průkaz (viz. níže)

## PÁLENÍ ČARODĚJNIC

**LEGENDA:** Pálení čarodějnic (nebo také Filipojakubská noc, Valpuržina noc nebo Beltine) se odehrává v noci z 30. dubna na 1. května. Je opředena magickou mocí. Zlé síly prý měly větší moc škodit lidem než jindy. Věřilo se, že vzduchem létají čarodějnice a slétají se na sabat. Na ochranu před čarodějnicemi se na vyvýšených místech zapalovaly ohně. Postupem času se z těchto ohňů stávalo „pálení čarodějnic“, tak jak je známe dnes. Zapalovala se také smolná košťata a vyhazovala se do výšky. Prý proto, aby viděli čarodějníci létající na košťatech v povětří. Jinde se říkalo, že je tak možno čarodějnic srazit k zemi. Popel z těchto ohňů měl mít zvláštní moc pro zvýšení úrody. Někdy se přes oheň skákalo kvůli zajištění mládí a plodnosti. Z těchto výročních ohňů se časem stalo pálení čarodějnic. Lidé také věřili například v otevírání různých jeskyní a podzemních slují, ve kterých jsou ukryty poklady. Aby se hledač pokladu dokázal před silami úspěšně bránit, musel prý mít při sobě květ z kapradí, svčenu křidu a řadu dalších předmětů.

Proč se této noci říká také „filipojakubská“? Filipové a Jakobové totiž podle starého českého kalendáře ještě na počátku 20. století slavili svůj svátek 1. května. První květnový den roku 570 byly totiž přeneseny ostatky těchto dvou svatých apoštolů do nově vysvěcené římské baziliky Dvanácti světců. A Valpuržina noc? - Zejména u anglosasů se ustálilo toto označení podle svaté Valpury (též Waldburgy) narozené někdy kolem roku 710 ve Wessexu. Když byla 1. května roku 870 kanonizována, usoudila církev, že bude tato světeice, coby mocná ochránkyně před temnými mocnostmi a zlými duchy.



<i>foto</i>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"><b>ČESKÁ REPUBLIKA</b></div> <b>LETECKÝ PRŮKAZ PRO ČARODĚJNICE</b>
	1. Příjmení .....
	2. Jméno .....
	Rodné jméno .....
	3. Datum narození .....
	Místo narození .....
	4. Bydliště .....
8. Evid. číslo	5. Vydal .....
9. Podpis	6. v .....
	dne .....
.....	7. Platí do .....
	11. Platí pro skupiny
	<b>A B C D E T</b>

Zvláštní záznamy		
Skupiny řídicích oprávnění		Platí od
A	Bezmotorová košťata	A/50
		A
B	Motorová košťata s výjimkou vozidel skupiny A, jejichž celková délka nepřesahuje 150 cm a počet míst k sezení nepřevyšuje 2	
C	Motorová košťata ( včetně vysavačů ) o délce větší než 150 cm pokud nejsou určena pro přepravu osob	
D	Nadzvukové vysavače, která mají, kromě místa řidiče méně než 3 místa k sezení	
E	Soupravy vozidel B nebo C nebo D ( k jejichž řízení je řidička oprávněna ) a přípojných košťat delších než 200 cm	
T	Pojízdné pracovní košťata, pokud nebude orgánem schvalujícím technickou kontrolu stanoveno jinak. Platí pouze v ČR	
		UR 999 S

<http://sranda.zde.cz/>

líc : Vyplňování – Courier      Evidenč. č. - Arial ( 091000 a víc )      Evid číslo CK - Arial  
 rub : datумы – Courier      zvl. záznamy Arial kurzíva

tisk 1:4,5 chce to testnout aby to bylo velky jak obcanka  
 2 cm od okraje  
 druhá strana 8,5 cm od okraje

**Pilotní průkaz**  
**PILOT CARD**

Tento pilotní průkaz opravňuje čarodějnici (držitelku průkazu) k volnému poletování od ničeho k ničemu!!!

ČARODĚJNICE: *RAMPIČKA*

VYLÍHNUTÁ: *STARÁ STACE - HBIŠ*

**POVINNOSTI ČARODĚJNICE:**

- ☛ Porušovat letová pravidla ŠA, křížovat dráhu pravidelným linkám ČAS.
- ☛ Za letu uvolňovat co nejvíce bioplynu.
- ☛ Při letu se důležitě šklebit.
- ☛ Mít za letu tento pilotní průkaz u sebe.
- ☛ Neustále se zdokonalovat v řemesle a pečovat o svůj veškerý inventář a koště.

**PROVOZNI/LETOVÝ ŘÁD:**

- ☛ Létat je povoleno v jakémkoli stavu!
- ☛ Za letu vystupovat nebo přeseďat na jiné koště je zakázáno!
- ☛ Při překročení rychlosti zvuku nutno lehce přibrzďovat levým kramflekem až do mírného smrádku!
- ☛ Oslňovat protletící kolegyni extravagantní krásou a charem je přísně zakázáno!

**Platnost: 30. 4. 2010 s nástupem soumraku do východu slunce 1. 5. 2010.**

.....  
Čaroděj-ministr pro dopravu a bezpečnost

*Rampička*  
.....  
Podpis držitelky



## Pozvánka na letošní slet čarodějnic

Ženy, paní, děvčata,  
nastartujte košťata,  
konec dubna už se blíží,  
začíná vám loupat v kříži?

Slet se rychle připravuje,  
každá koště renovuje,  
vylepšuje jeho vzhled,  
pro ten mimořádný let!

Dejte pozor, ženy, matky,  
letos na pohonné látky,  
lejte přesně a né víc,  
ať neletíte na Měsíc!

Já nám přeji hodně zduaru  
a košťata nových tvarů,  
abychom ten výlet celý  
hezky a ve zdraví vydržely!

## ČARODĚJNICE

Je - ži - ba - ba s je - ži - ba - bou na ko-peč-ku za Ji - hla-vou  
ra - di - ly se, ra - di - ly, jak by nej-líp řá - di - ly.  
Ref. Čá - ry, má - ry, bas - ta fid - li, koš-tát-ko nás po - ne - se,  
po - le - tí - me ja - ko ví - tr. Boj - te se nás, boj-te se!

2. Ježidědek vstal ze židle –  
že poletí; vzal si vidle.  
Jenže vidle neletí.  
Proto – sláva koštěti!

Ref.: Čáry, máry, ....

## 1. LAMPIONOVÝ PRŮVOD

**PROVEDENÍ:** Před večeří a po večeří - výroba jednoduchých lampionů (na čtvrtku si děti něco nakreslí nebo napíší. Čtvrtka se slepí do lampionového tvaru. Dolní části lampionu se propíchnou drátky (spojeně drátky do tvaru kříže) na které se přidělá čajová svíčka. V horní části se udělá to samé pro zachycení na klacek s provázkem

- oddíláci něžnějšího pohlaví – výroba masek na čarodějnice + výroba čarodějnice na oheň  
Večerní lampionový průvod kolem tábora směr louka, kde se vypustí lampiony štěstí. Oddílákům se rozdají lampiony, které pomocí oddílu zapálí. Počkají na ostatní oddíly a společně se lampiony vypustí. Poté návrat k ohništi

## 2. ČARODĚJNICE – VALPURŽINA NOC

(BUŘTÁK + NOČNÍ HRA MLADŠÍ)

**PROVEDENÍ:** a) lampionový průvod + vystoupení čarodějnic - tanec kolem koštěte,  
b) veršované vaření lektvarů (buřtů)  
c) spálení čarodějnice a opékání buřtů,  
d) start noční hry

### VERŠOVANÉ ČARODĚJNÉ VAŘENÍ

Prsty z párků a nehty z mandlí, Zelené nebo modré mléko (potravinářské barvivo), Pavouci z Disco sušenek a lentilek,

#### 1. veršování

VELEVÁŽENÉ KOLEGYNĚ A VŠICHNI PŘÍTOMNÍ,  
**POSLOUCHEJTE**  
CHCEME VÁM PŘEDVÉST COSI, Z NAŠEHO UMĚNÍ,  
**POZOR DEJTE.**

NYNÍ VÁM PROZRADÍ DOLFÍNA A FUCHSIE,  
**TO JSEM JÁ A ONA,**  
NĚCO Z NAŠÍ ČARODĚJNÉ KUCHYNĚ,  
**MOJE NADŘÍZENÁ.**

NYNÍ VÁM UKÁŽEME V TOM OKAMŽENÍ,  
**NATOŠUP,**  
JAK SE UTREJCH V LEKTVAR ZMĚNÍ,  
**CO MÁ CHUŤ.**

JE TO LEKTVAR VELMI ZDRAVÝ A LEHKÝ,  
**POPULÁRNÍ,**  
PO NĚM MIZNOU VŠECHNY TĚLNÍ ŠPEKY,  
**ZNENADÁNÍ.**

POTŘEBUJEM K TOMU ČISTÉ VODY TROŠKU,  
**Z POTOKA,**  
NETOPÝŘÍ BOBKY, ZUBY MYŠÍ A ČERSTVOU NOŽKU,  
**OD MLOKA.**

TEĎ POČKÁME AŽ VŠECHNO ZAČNE VRÍT,  
**TO JE DOBA,**  
TAK PŘÍSADY MI MŮŽEŠ PŘIPRAVIT,  
**A JE TO TADY ZNOVA.**

NEMEL TADY POŘÁD HLOUPĚ DOLFÍNO,  
KOUKEJ JÍT,  
SKOČ MI DO CHALOUPKY PRO VÍNO,  
CO MŮŽE SE TAM VLÍT.

MEZITÍM TAM PŘIDÁM HLÍNU, TRÁVU, LISTÍ,  
Z HUMUSU,  
TO ŽALUDEK A STŘEVA DOBŘE ČISTÍ,  
OD HNUSU.

TA NAŠE DOLFÍNA SNAD NĚKDE DRBE,  
**MOŽNÁ UPÍJÍ,**  
TAKHLE Z TOHO UTREJCH BUDE,  
**PRO UPÍRY.**

VLEJEM HO TAM, JEŠTĚ TROŠKU A ZAMÍCHAT,  
**ŽLUČ TAM DÁME,**  
SUCHÉ Z NOSU-BRADA VICI-TO NESMÍME VYNECHAT  
**OCHUTNÁME?**

SEJRA S PLÍSNÍ TO DODÁ ŠMAK A HUB JEN HRST,  
**A Z BYLIN KOŘENÍ,**  
KUŘÍ OKO, RYBÍ PLOUTEV A NAKONEC PSÍ SRST,  
**A TO JE CELÉ SLOŽENÍ?**

JEŠTĚ SCHÁZÍ JEN PÁR DŮLEŽITÝCH VĚCÍ,  
**TŘEBAS SLINY,**  
TY TAM NESMÍ SCHÁZET PŘECI,  
**OD DOLFÍNŮ.**

TAK .. A NA ZÁVĚR TAM PŘILEJEME S MEDEM,  
TEN JE MŮJ,  
VELKOU LŽICKU ROZŘEDĚNOU S JEDEM,  
A JE TO FUJ.

TOTO VŠECHNO POSYPEME HNOJIVEM,  
TO JE TA CHVÍLE,  
NAKONEC TO NA UKÁZKU VŠECHNO VYPIJEM.  
A BUDEM ŠTÍHLÉ.

## 2. veršování

TAK CO DOLFI, UŽ JSI STIHLA PŘEMÝŠLET,  
CO DNES BUDEM LIDEM VYVÁŘET?  
NEMÁM NÁPAD, NEMÁM PÁRU,  
LEDA TAK ZE SLIMEJŠŮ ŠTÁVU.

A TA JE NA CO? JAKPAK FUNGUJE?  
TO JE PUTNA HLAVNĚ KDYŽ NÁM ŠMAKUJE.  
VÍŠ CO, PŘÍTELKYNĚ NEJMILEJŠÍ,  
DNES UKÁŽEME .. NĚCO SLOŽITĚJŠÍ.

VÍŠ, POPRVÉ JSME VAŘILY LÁSKY PITÍ,  
CO ZA SRDCE VŠECHNY MUŽE CHYTÍ.  
PODRUHÉ TO BYL LEKTVAR HUBNUTÍ,  
CO ŠPEKY ZMIZET DONUTÍ.

LETOS JSEM DLOUHO PŘEMÝŠLELA,  
JÓ? TAK TO MĚ PROBLÉM DĚLÁ.  
A HLEDALA JSEM V STARÝCH KNIHÁCH,  
JAKŽE SE TO SPRÁVNĚ DĚLÁ?

TENTO LEKTVAR SE DÁ VAŘIT JEN JEDNOU V ROCE!  
A TO .....KDYŽ JE TA SPRÁVNÁ KONŠTELACE!  
A CO TO MÁ BÝT ZA UTRĚJCH, NO CO TO JE?  
PITÍ, CO TĚ OMLADÍ A ZKRÁŠLUJE.

PŘEMĚNÍME V MLADICI I STAROU OBLUDU?  
A TO SE VYPIJE ČI NAMATLÁ NA HUBU.  
DOLFÍNO, DOLFÍNO, COS MĚLA Z LEKTVARŮ?  
TO SES VÁŽNĚ ZBLÁZNILA ČI PŘISTÁLA NA HLAVU?

TO SE PŘECE PIJE. PŘÍMO ŽUŇKÁ!  
AŽ TI Z TOHO POTOM V BŘIŠE ŽBLUŇKÁ.?  
ANO A ČÍM VÍC SE TOHO VYPIJE,  
TÍM VÍCE TO Ú-ČIN-KU-JE.

TO JE ONO A TEĎ RYCHLE DO PRÁCE,  
TADY TOTIŽ PŘESTÁVÁ, ..VEŠKERÁ LEGRACE.  
MÁM TI PODAT KOTLÍK FUCHSIE?  
ANO A LITR VODY SE DO NĚJ NALIJE.

PAK TAM DÁME ŠTÁVU Z TYKVE,  
MOŽNÁ SE MI ZVÝŠÍ Í – KVÉ.  
TO NENÍ NA ROZUM, ANI NA PAMĚŤ,  
ALE ABYS MĚLA HLADKOU PLEŤ.

ZAMÍCHÁME DVAKRÁT DOLEVA A PAK DOPRAVA,  
JINAK POTOM ŠKRALOUN VRÁSKY NECHÁVÁ.  
PŘIDÁME TAM HADÍ JED A MYŠÍ ZUBY  
PO TOM PŘESTANE VÁM SMRDĚT Z HUBY.

JAK TAM DÁTE SOVÍ BOBEK A Z KOČKY CHLUP,  
NAROSTE VÁM V POŘADÍ UŽ TŘETÍ CHRUP .  
A KDYŽ NASBÍRÁTE Z KOPŘIV MŠICE,  
VYRAŠÍ VÁM OPĚT BUJNÁ KŠTICE.

KOMU SE LÍBÍ PŘÍMO 90-60-90 MÍRA,  
PŘIDÁ JEN DRÁPKY Z BÍLÉHO NETOPÝRA.  
A KTERÁ CHCE MÍT OPĚT PEVNÁ PRSA,  
PŘIDÁ JEN VAŘIT MUCHOMŮRKU Z LESA.

PO ČEM VÁM BRADAVICE JISTĚ ZMIZÍ,  
TO KDYŽ PŘIDÁTE- LI KŘÍDLA HMYZÍ.  
A KŘÍVÉ HNÁTY TY ROVNAJÍ SE,  
KDYŽ NUDLE Z NOSU PŘIDAJÍ SE.

DÁME TAM PUKAVEC, SYREČEK A Z MRTVOLY ŽÍLU,  
TO AŽ TO MÁ GRÁDY, AŽ TO MÁ SÍLU  
JEŠTĚ TAM NASYPEM SPECIÁLNÍ KVÍTÍ,  
CO SBÍRÁ SE KDYŽ CELÝ MĚSÍC SVÍTÍ.

KDYŽ PŘIDAJ SE SEMÍNKA ČERNÉ LILIE,  
VŠECIČKO SE JEŠTĚ OCTEM ZALIJE.  
PUŠKVOREC A ŽABINEC ZE ZELENÉ TŮNĚ,  
ČESNEK A CIBULE, TY PŘIDAJÍ MU VŮŇ.

MOREK Z KOSTÍ, BRADAVICI A ŽLUČ DRAČÍ,  
TO VYŠLEHAT JEN CHVILKU STAČÍ.  
POSLEDNÍ, CO MUSÍ SE TAM VRAZIT,  
HOUSENKY A ČERVY, CO ZAČALY SE KAZIT.

MUSÍ BÝT VE SLIZU ASI ROK VLOŽENÉ,  
PEPŘEM A JALOVCEM ŘÁDNĚ KOŘENĚNÉ.  
NEJLEPŠÍ JSOU, KDYŽ UŽ ZAČÍNAJ SMRDĚT.  
JÓ A BOBKOVÝ LIST, TEN NESMÍ TAM CHYBĚT,

NESMÍ JICH BÝT MÁLO, ALE ANI O KAPKU VÍCE,  
JEN TAK NA KRAJÍČEK VELKÉ LŽÍCE.  
TY TOTIŽ NEJVÍC ROKŮ UBÍRAJ, A TO NATOTATA,  
BACHA, ABY Z NÁS NEBYLA BATOLATA.

NAKONEC TAM NASMRKÁME, NAPLIVEME,  
A DO VARU TO VŠECHNO PŘIVEDEME.  
PŘES CEDNÍK SE TO MUSÍ PŘELÉVAT,  
A PAK UŽ STAČÍ JEN ŘÁDNĚ UŽÍVAT.

ZÁJEMKYNĚ, KTERÉ CHCETE BÝTI MLADÉ,  
ZŮSTAŇTE STÁT PĚKNĚ V ŘADĚ.  
TAK AŽ VÁM DĚVČATA ŠMAKUJE,  
TO PŘEJEME VÁM MY: DOLFÍNA A FUCHSIE.

### 3. veršování

TAK CO MILÁ KOLEGYNĚ,  
KDEPAKS BYLA LETOS V ZIMĚ?  
BYLA JSEM V AMAZONSKÉM PRALESE,  
A UČILA SE,.... JAKPAK DĚTI PAPAJ SE.

TO MALÉ..LOPATA..PEC A ŠUP TAM S NIMI.  
SÁKRYŠ.. NORMÁLNĚ SE MI SBÍHAJ SLINY.  
POČKEJ AŽ OCHUTNÁŠ TO Z MOJÍ EXKURZE,  
TO TEPRV ZAŽIJEŠ TY CHUŤOVÉ EXPLOZE.

POČKEJ, LETĚLAS NA KOŠTĚTI PŘES MOŘE?  
TOS MUSELA MÍT NA PRDELI PUCHEJŘE.  
PUCHEJŘE, KUŘÍ OKA, BRADAVICE,  
I S TÍM JSEM PŘECI DOLFI KRASAVICE.

A VÍŠ, ŽE ZA TEN ROK  
JSME SE VÁŽNĚ NEZMĚNILY?  
JENOM JSME SE TROŠKU VYKRMILY.  
VŽDYŤ VÍŠ, ŽE KDYŽ BUDEME CHTÍT,  
MŮŽEM SI ŃÁKEJ LEKTVAR NA HUBNUTÍ UVAŘIT.

A NEMĚLY BYCHOM RADĚJI DRŽET DIETU?  
TOS MĚLA ZALETĚT PRO NI DO TIBETU.  
JO, TO BYLA MOJE PŮVODNÍ ŠTACE,  
ROZBILA SE MI VŠAK MOJE NAVIGACE.

ANI SE NEDIVÍM TO TVOJE STARÉ POMETLO,  
NEMÁ TECHNICKOU.. I HODNĚ UŽ NAMETLO.  
TAHLE JSEM ALE PŘIVEZLA BÁJEČNÉ RECEPTY,  
NA MAŘENČINY ROŠTĚNKY A Z JENÍČKŮ KOTLETY.

NO ZAPLAŤ PÁMBŮ ...BUDE KOUSEK MASA!  
Z TĚCH LEKTVARŮ MI UŽ CHOLESTEROL KLESAL.  
ŃÁKEJ NÁPOJ LÁSKY,  
NA HUBNUTÍ, BÝT OMLAZENÁ,  
VŽDYŤ JE TO SAMEJ UTREJCH,  
ŽÁDNOU CHUŤ TO NEMÁ.

KONEČNĚ SI DÁME POŘÁDNĚ DO TRUMPETY,  
TAK KDE MÁŠ SCHOVANEJ  
..TEN RECEPT ..NA DOBROTY.  
MNO, ABYCH PRAVDU ŘEKLA ...  
BUDE TO MARINÁDA,  
CO NA TO MASÍČKO Z PARCHANTŮ SE DÁVÁ.

TAK JDEM NA TO KOLEGYNĚ FUCHSIE?  
MAŘENEK A JENÍČKU TU KOUKÁM DOSTI JE.  
TO JE JEŠTĚ ŽIVÉ, S KOSTÍ A NEŽ TO VYKRMÍME..  
MY JSME HOLKY CHYTRÉ .... MY SI PORADÍME.

JÉ KUS FLÁKOTY, .....KDES HO VZALA,  
VŽDYŤ JÁ VÍM ŽES TO VY-ČA-RO-VA-LA.  
TAK NELELKUJ, NA VEZMI PALIČKU,  
A DO TOHO MASA MLAŤ CHVILIČKU.

TY SE NEZDRŽUJ, NEČUM A ZAČNI HŇÁCAT,  
AŤ TU OMAJDU UŽ MŮŽEM SPLÁCAT.  
VEZMU KOTLÍK DO NĚJ VRAZÍM TROCHU LOJE,  
PŘIDÁM VEJCE, UKRAĐENÉ Z DRAČÍ SLOJE.

SEKRAMENTE, NO HERGOT .... FIX,  
TO VEJCE MÁ SNAD ZA SKOŘÁPKU GIPS.  
KŘUPNU DO NĚJ, VELKOU KOSTÍ,  
BUDE Z NĚHO PORCÍ DOSTI.

JÁ TAM ZATÍM .....Z TĚTO VELKÉ TUBY,  
VYMAČKÁM INSTANTNÍ ZKAŽENÉ ZUBY.  
ABY ODPADALO DOBŘE MASO Z HNÁTY,  
MUSÍM TAM DÁT HRST DRHNUTÉ MÁTY.

ABY BYLO MASÍČKO JEŠTĚ KŘEHČÍ,  
MUSÍ SE PŘIDAT STARÉ HLENY ŠNEČÍ.  
JÁ TAM FLÁKNU SOVÍ DRÁP A KOZÍ BOBKY,  
Z BOTY JAZYK, TROCHU PEŘÍ, SHNILÉ DROBKY.

LUPY, CHLUPY, ŽABÍ ŽLUČ..... A STŘEVA,  
NA ZAŽÍVÁNÍ ....PREJ JE JICH TŘEBA.  
LŽÍCI HNISU, SUŠENÉ ČERVY A HOUBY,  
NEŠTOVICI, OD ŠAMANA DRCENÉ KLOUBY.

OMĚJ.. DURMAN.. RULÍK..... HADÍ KŮŽE,  
NÁMEL, BOLŠEVNÍK A KVĚTY ČERNÉ RŮŽE.  
KOUKÁM, ŽE TOHO BUDE AŽ AŽ ...MOC,  
ALE CO, VŽDYŤ JE DNES VALPRUŽINA NOC.

STAČÍ JEN PŘIDAT Z RYBNÍKA VODU.....,  
UVEDEME DO VARU A VYPUSTÍME MLHU.  
A JÁ NEŽ ROZDĚLÁM RYCHLE OHÝNEK,  
PŘIDEJ TAM TROŠKU MYŠÍCH HOVÍNEK.

PAK TU PASTU VEZMEM A MASO POTÍRÁME,  
....TEKUTÝMI HOVNY TO JEŠTĚ POSTŘÍKÁME...  
TEĎ UŽ STAČÍ NA GRIL JEN DÁT,  
A Z OBOU STRAN HO PRUDCE OPĚKAT.

ZE SMRKU ŠÍŠKY MOHOU BÝT PŘÍLOHOU,  
A PODÁVÁME SE ZELENINOVOU OBLOHOU.  
KOŘENÍ SMĚS NA VRCH DÁT,  
A UŽ MŮŽEM ZAČÍT HODOVAT..



#### 4. veršování

VAŘÍM, VAŘÍM POLÍVČÍCKU,  
DO TALÍŘE DO HRNEČKU.  
VAŘÍM, VAŘÍM LEKTVÁREK,  
Z MNOHA VĚCÍ ODVÁREK.

CO TU NAJDEM TO TAM DÁME,  
PAK SI NA TOM POCHUTNÁME.  
AŽ VÝSLEDEK VYPIJETE,  
SNAD SE Z TOHO NEZBLIJETE.

Á Á Á ZAČÍNÁME.....

VRAZÍME TAM KOŘENÍ,  
AŽ SE CHLAPI VOŽENÍ,  
KDO NENAJDE VLASTNÍ ŽÍNKU,  
AŽ MÁ CHUTĚ NA MILENKU.

PRO ŘÍŽ DÁME BABSKÉ UCHO,  
ZLÉ JAZYKY, KUŘÍ OKO.  
TAKY NĚCO MÁLO ŠÍŠEK,  
SKOČ DOLFÍNO PRO OŘÍŠEK.

S SEBOU VEM I ŽENSKÝ VLAS,  
ABY SÍLA VRÁTILA SE ZAS.  
DOLFÍNA JE TADY ZA CHVILKU,  
JEŠTĚ PŘIDÁM JEDNU ŽÍŽALKU.

Dolfína odběhne, přinese psa a říká,

**NAJÍT VOŘECH TO JE TĚŽKÝ,  
TENDLETEN MÁ NAVÍC BLEŠKY.**

ŘÍKALA JSEM OŘECH A NÉ VOŘECHA,  
TAHLE ŽENSKÁ JE VÁŽNĚ POPLETA.

TEĎ TO TROŠKU ZAMÍCHÁME,  
OCHUTNÁME, NAPLIVÁME,  
JEŠTĚ TO CHCE KRŮTÍ DRÁP,  
AŽ SE LIDEM NECHCE SPÁT.

Ochutnává a pomlaskává  
JEŠTĚ BY TO NĚCO CHTĚLO,  
AŽ SE VZPRUŽÍ CELÝ TĚLO.  
CO TY DOLFÍNO SI MYSLÍŠ,  
NEHODIL BY SE TAM SLEPÝŠ?  
Dolfína se drbe ve vlasech ...

**MYŠLÍM, MYŠLÍM UŽ TO CHŇÁPU,  
CHTĚLO BY TO ŇÁKOU HŇÁTU.  
TA NÁM PITÍ DOCHUTÍ,  
A TANCOVAT NÁS PŘINUTÍ.**

VRAZÍME TAM RADŠÍ DVĚ,  
AŽ SE KAŽDÝ POMĚJE.  
PŘIDÁME TAM HLEMÝŽDĚ,  
TEN JE DOBRÝ NA HÝŽDĚ.

NAJDE SE TU ŇÁKEJ JUNÁK,  
CO BY VOUS MOH OBĚTOVAT?  
KDYŽ SE NAJDE JEDEN MUŽ,  
S OCHUTNÁVKOU ZAČNEM UŽ.

Obě chutnávají.

DÁME TAM I TROCHU LISTÍ,  
TO PAK STŘEVA DOBŘE ČISTÍ.  
NAKONEC TO PROJDE VAREM,  
A PAK VÁM TO DÁME DAREM.

#### 3. NOČNÍ HRA – Zařikávání čarodějnice:

**PROVEDENÍ:** Úkolem je získat co nejvíce ingrediencí k zařikávání čarodějnice. Jednotlivé ingredience získáváme u jednotlivých pohádkových postav (Sněhurka, Rumcajs, trpaslík, víla, bludička atd. – a) postavu musíme poznat, b) musíme splnit její úkol (zazpívat, namalovat jedním tahem domeček, skákat na jedné noze a podobně) – poté nám potřebnou ingredienci vydá (ingredience volíme dle vybrané básničky – viz výše). Na konci dojdou k místu, kde smíchají ingredience a vytvoří lektvar, poté jdou k čarodějnici, která se díky lektvaru promění ve vílu? Vodítkem po trase (lucerničky, stopy, lano, bílé čtvrtky na stromech aj.). Baterku má pouze doprovod (oddílák)

**POMŮCKY:** svíčky, lucerny, sklenice od okurek, louče, zapalovač či sirky, bílé stopy a papíry, hřebíčky či rýsovačky, lana a provazy, tužky, baterky, pohádkové převleky, kotlík nebo ešus, ingredience

# KVĚTEN

## 1. MÁJOVÉ VĚNCE

**LEGENDA:** V předvečer 1. května se chlapci vydávali do lesa, aby usekli co nejvyšší stromek a do rána z něj udělali májku. Použitým stromem jsou nejčastěji jehličnany jako smrk, ale lze se setkat také s májkou z břízy. Stromek se oklestí a na špičku se pověsí věnec zdobený stužkami z látek nebo krepového papíru. Se stavěním máje je spojen i zvyk jejího nočního hlídání před přespolními (chlapci sousedních vesnic), kteří se jí snaží porazit nebo odříznout její vrchol. Pokud se jim to podaří, je to pro vesnici velká ostuda.

Rozkvetlou májku původně stavěli mladíci pod okna svých vyvolených dívek a měli-li konkurenta, jeho úkolem bylo májku zničit. Zvyk stavění májek je znám například i z Anglie, podobné rituály jsou i součástí svátku Beltaine, který se na některých místech Irska a Skotska slaví také dodnes.

Bývalo zvykem, aby mladé ženy vstaly na prvního máje za svítání, omyly si obličej v rose z poupat hlohu a prosily tak bohy o dar krásy. Jejich večerní tance po spirálách a kruhové tance kolem májky posilovaly úrodnost půdy.

**PROVEDENÍ:** Každá družina dostane korpus na věnec a krepák ve své barvě. V určitém čase pak věneček ozdobí přírodninami a fáborky v barvě své družiny. Není nutno vyhrazovat na zdobení mnoho času, věnec je spíše pro účely následující hry.

**POMŮCKY:** Korpusy na věnce, krepáky.

## 2. BOJ O MÁJKY

**LEGENDA:** viz Májové věnce.

**PROVEDENÍ:** Určí se rozlehlé území (1 x 1 km), v němž si každá družina vybere stanoviště, na kterém uloží svůj věneček. Musí jej umístit tak, aby byl vidět. Pak se v rámci družiny určí útočníci a obránci. Obránci mají pohyb omezen na 100-200 m v okruhu svého věnečku, zároveň se nesmí k májce přiblížit na 3 - 5 m. Útočníci mají pohyb neomezen, mohou nést pouze 1 věneček a jsou označeni fáborkem v barvě Družiny, který si uvážou na ruku. Fáborek představuje jejich život. Pokud se jich některý z obránců cizích družin dotkne, ztrácí život - odevzdají fáborek a musí zpět ke své májce pro nový - u každé májky bude zásoba nastříhaných fáborků. Úkolem útočníků tedy je najít a ukořistit májku (věneček) soupeřů a dopravit ji ke své vlastní. Úkolem obránců je uhlídat vlastní májku i nově ukořistěné. Hraje se po předem danou dobu, např. 1,5 hod. a ukradená májka se nestahuje ze hry, ten, kdo ji ukořistí, ji umístí ke svojí vlastní májce (nebo tam kde byla jeho májka při začátku hry), takže do konce časového limitu ji okradený tým může získat zpět nebo ji může odnést třetí družina. Vyhrává ta družina, která bude na konci hry mít ve svém stanovišti nejvíce májek.

**POMŮCKY:** Ozdobené věnce družin, nastříhané proužky krepáku na životy.

*Na rozloučení, mé potěšení, postavím pod okny máj!  
Aby věděli falešní lidi, že jsem já chodíval k vám.*

K. J. Erben, Z. Klatovská



# ČERVEN

## 1. DEN DĚTÍ (nebo přesun na duben – Matějská pouť) (SOUTĚŽE S POHÁDKOVÝMI POSTAVAMI – STARŠÍ PRO MLADŠÍ)

**LEGENDA:** Nikdo neví, proč se vlastně slaví, ale taky nikdo neví, proč by se slavit neměl.

První podnět k založení dne, který by oslavoval děti, vznikl v Turecku při založení Národního shromáždění 23. dubna 1920 během Turecké války za nezávislost. Tehdejší ochránce národních práv Mustafa Kemal prohlásil, že důležitou součástí k budování nového státu jsou děti. Proto ustanovil 23. duben jako Den dětí, který obyvatelé Turecka slaví dodnes a je státem uznávaným svátkem.

Vyhlášení dne oslavujícího děti, který by se slavil po celém světě, bylo poprvé doporučováno r. 1925 na Světové konferenci pro blaho dětí. Den dětí však nebyl vyhlášen. Tato konference se konala 1.6.1925. Ve stejný den se v San Franciscu konal festival Dračích lodí, na jejichž oslavu čínský generální konzul shromáždil mnoho čínských sirotků. Tyto dvě významné události, které se staly ve stejný den, určily datum oslav Dne dětí, který byl ale oficiálně vyhlášen později.

V roce 1949 Mezinárodní demokratická federace žen vyhlásila Den pro ochranu dětí. Důvodem k vyhlášení bylo masové zabíjení žen a dětí v Lidicích v roce 1942 a také ve francouzském Ouradouru v roce 1944. Datum oslav bylo ustanoveno na 1. červen, který připomíná sirotky v San Franciscu a první konferenci, jež se zabývala blahem dětí.

**PROVEDENÍ:** Volné téma pro starší kategorii – každá družina si vylosuje či zvolí své pohádkové postavy (z 2 pohádek) a připraví si příslušné masky a dále mají za úkol připravit a zorganizovat ve svých maskách 2 soutěže pro mladší kategorii (atrakce a různé hříčky). Stanoviště označena obrázkem příslušné pohádkové postavy, např. Maková panenka, víla Amálka, Maxipes Fík). Děti dostanou průvodky se svým jménem. Po splnění úkolu na stanovišti se jim pohádková postavička na průvodku podepíše a odmění je sladkostí či táborovými penězi. Záleží jen na dětech, kolik úkolů splní a jaké. Za vysloužené penízky si mohou večer nakoupit v táborovém bazaru.

**HODNOCENÍ:** na závěr mladší hodnotí, která soutěž se jim nejvíce líbila. Vedoucí mladší kat. pak hodnotí přípravu, originalitu, provedení a zapojení se členů družin starší kategorie.

**STANOVIŠTĚ:**

- běh s kolečkem
- skok do dálky
- hod na koš
- skládání puzzlí
- běh číšníků
- navlékání korálků
- střelba ze vzduch.
- Skákání v pytli
- Překážkový běh

## 2. PŘEHAZOVANÁ x VYBÍJENÁ

Turnaj družin v přehazované nebo vybíjené – pavouk + opravy

## 2. SVATOJÁNSKÁ NOC

(BUŘTÁK + NOČNÍ HRA + SKÁKÁNÍ PŘES OHEŇ)

**LEGENDA:** Svatojánská noc je vlastně pokračováním oslav Letního slunovratu (21. června), kdy se vítá léto a teplé, úrodné období, zkrátila se noc a prodloužil den...

Svatojánská noc je magická a kouzelná noc z 23. na 24. června, jejíž tradice sahají do dalekého starověku, keltské historie a po nich to převzali i Slované. Název „Svatojánská“ je odvozen od Jana Křtitele, kterému je den 24. června zasvěcen.

Vzhledem k výjimečnosti této noci se mělo za to, že ožívají tajemné síly a země vydává své poklady. Rozestupovaly se skály a otevírala země. K nalezení takového místa bylo zapotřebí nalézt kvetoucí kapradí. To kvetlo přesně o půlnoci a vydávalo zlatavou záři. Kdo chtěl mít zázračný květ z kapradí, který byl velmi důležitým pomocníkem při hledání pokladů, měl pod kapradí rozprostřít bílý šat, který měl zachytit padající květ. Kdo prý květ zachytil a nosil u sebe, byl neviditelný, rozuměl řeči zvířat, rostlin a stromů, měl ve všem štěstí a byl předurčen k objevení pokladu. Získat takový květ však nebylo vůbec snadné, protože ho prý střežily temné mocnosti. Krom čertů a čarodějnic v lese číhalo mnoho dalších nástrah, jako například bludný kořen nebo bludičky, které člověka lákaly do bažin. Člověk, který překonal všechny nástrahy a poklad objevil, si měl z něho vzít jen tolik, kolik unesl, jinak by jeho duše propadla pro jeho nenasytnost peklu.

*Hledači pokladů hledali zlaté kapradí, které mělo být jakousi vstupenkou k otevření skal a pokladům. Cestu jim mylně ukazovala bludná světla (bludičky), aby jim hledání znesnadnila. Hledači se také museli mít na pozoru před lesními žínkami, rusalkami, bosorkami a jezinkami. Byly to ženštiny pohledné, ale jak se nechal nějaký mladík od nic poblouznit, utancovaly ho k smrti, roztrhaly a roznesly po lese. Kdo však vydržel a nenechal se napálit, leckdy se mu nalezení pokladu zdařilo.*

Typické je také pálení svatojánských ohňů na nejvyšším kopci v kraji, je to jakási obdoba ohňů při pálení čarodějnic. Kolem těchto ohňů se tancovalo a skákalo, bylinami - které byly z tohoto ohně zapáleny, se pak žehnilo dobytku a obcházela se lidská obydlí na ochranu. Popel, který z těchto ohňů zbyl - se pak rozprášil na pole, kvůli dobré úrodě.

**PROVEDENÍ:** Děti procházejí za tmy cestou lesem od svíčky ke svíčce. U každé svíčky si přečtou úryvek z textu legendy. V cíli cesty je zlaté kapradí a listina, na níž se podepíší a dostanou odměnu (drobnou sladkost).

Je to dobrovolné, nejde o bobříka odvahy a děti by se tedy neměly nutit.

**POMŮCKY:** Svíčky ve skleničkách, texty o svatojánské noci, zlatá barva, listina k podpisům, propiska, bonbóny, kapradí.

## PROSLOV K OHNI

*Zapadá slunce a nastává soumrak. Les se pomalu přikrývá do temně zeleného závoje tmy. Ptáci utichají, jen pár nezbedů ještě zvědavě vykukne ze svého hnízdečka, nebo křikne dobrou noc svým kamarádům z jiného křoví.*

*Jen sova, královna lesní ptačí říše se probouzí, zahouká na pozdrav a chystá se na svůj pravidelný přelet lesem.*

*Atmosféra v lese je dnes ale přece jen jiná, než kdykoliv jindy. Na lesní stezce kolem skal se postupně a pomalu rozsvěcují na cestu vílám, skřítkům i návštěvníkům ze světa lidí, lucerničky broučků – světlušek. Dnes je vzácná, magická noc....*

*Otevírá se země a skály, aby nám nechaly nahlédnout do truhly svých skrytých pokladů. Po léta se říkalo, že člověk s dobrým srdcem směl odnést tolik, kolik sám holýma rukama unesl. Zlého člověka skála uzavřela na další rok - nebo navždy. Rostliny a bylinky dnes mají dvakrát silnější moc a nasbírané kolem půlnoci pak nemocným činí zázraky.*

*Půjdeš dnes Ty hledat poklad? Přeji hodně štěstí človíčku. Vnímej plnými doušky tu krásu a čarovnou energii.*

*Je úplně jedno, jestli půjdeš hledat do lesa, nebo se pořádně rozhlédneš kolem sebe tam, kde právě teď jsi.*

*Poklady nejsou jen to, co se třpytí. Hledej v šuplíku nebo pod polštářem. Hledej a najdeš. Jiný poklad může zrovna stát vedle Tebe, nebo Ti právě poslal zprávu. Slovo POKLAD není jen stříbrný peníz a drahé kamení. Poklad je láska, srdce a zdraví.*

*Půjdeš dnes hledat svůj poklad? Přeji Ti hodně štěstí příteli....*

# ČERVENEC

**LEGENDA:** Červenec má každý z nás spojen s nejoblíbenějším obdobím všech školáků – prázdninami. Je to čas, kdy především děti z měst vyrážely ke svým babičkám a dědečkům na vesnice. Zde si pak každý užíval volnosti a přírody, k čemuž ve městech nebyla příležitost. Kdo měl movitější rodiče, dopřával si i tehdy dovolenou společnou a třeba v zahraničí u moře.

## 1. PRÁZDNINY U MÓŘE (VODNÍ ETAPA)

- a. **Polohová štafeta:** 5 až 6x 25m - člen A plave kraulem, B nznak, C prsa, D na boku, E čubičku, F libovolně ale s deštníkem. **Pomůcky:** deštník, stopky, tužka, tabulka
- b. **Vodní přetah:** Dvě družstva se chopí lana naproti sobě a snaží se jedno druhé přetáhnout plaváním. Soudce uprostřed řídí hru. Jakmile soupeře přetáhli o 2m, vyhrávají. **Pomůcky:** lano, tyč jako středová značka, tužka, tabulka
- c. **Posádkový přetah:** libovolná plavidla (pneumatiky, matrace) soutěžících spojíme lanem. Lano označíme značkou (kapesníkem). Na daný povel se posádka plavidla snaží pádlováním nebo bidlováním, či jen za pomoci rukou přetáhnout druhé plavidlo o určenou vzdálenost. **Pomůcky:** libovolná plavidla, lano (4-6 m dlouhé), kapesník, tužka, tabulka
- d. **Sušinka:** Úkolem družstev je přepravit určeného hráče na druhou stranu tak, aby nepřišel (v rámci možností) do kontaktu s vodou. Za tímto účelem vytváří živé mosty. Lze též povolit používání nádob (hráč si vleze dovnitř a ostatní jej nesou).
- e. **Lov kachen:** Jedna skupina představuje kachny a druhá lovce. Lovci si přehazují jeden či více míčků a snaží jimi zasáhnout kachny. Nejlépe je, když kachny stojí ve vodě uprostřed velkého kruhu lovců. Kachny mohou uniknout zásahu tím, že se potopí. Zasažená kachna je vyřazena ze hry. Vítězí skupina, jež ve stanovené době uloví více kachen. **Pomůcky:** míč, lano, stopky, tužka, tabulka
- f. **Cageball:** Hřiště 15x25 m. Rozhodčí vyhodí míč ze středu, hráči se jej snaží prohodit brankou soupeře. Míč se nesmí nést, ale pouze odrážet (nesmí padnout na vodu). Projde-li míč brankou +2b, přeletí-li jen zadní čáru +1b. Hráči jsou po celé ploše rozestaveni po vzoru šachovnice tak, že hráč má vedle sebe i za sebou své protivníky. **Pomůcky:** velký míč
- g. **Povodeň:** 2 družstva podobně oblečena a obuta utvoří 2 zástupy. Po písknutí se vysvléknou do plavek, šaty uloží do pytlíku a plavou přes vodu. Na druhé straně se osuší a opět obléknou a obují. Vyhrává to družstvo, které stojí úplně v suchých šatech. **Pomůcky:** pytlíky, tužka, tabulka
- h. **Tahaná dvojic:** Družstva sudého počtu členů stojí v zástupu. Na povel se první obrátí a ustoupí o 2m. Druhý v řadě se současně položí nznak a vzpaží. První ho chytne za ruce a táhne k metě, kde si role vymění, jedou zpět, kde předají štafetu dalšímu páru.
- i. **Vodní vybijená:** dvě družstva, která se mohou pohybovat po celém vymezeném území. Na začátku hodí vedoucí míč do výšky a družstvo, které se ho zmocní, začne soupeře vybíjet. Hráči před míčem uhýbají, utíkají a potápějí se. Kdo je zasažen, jde na břeh. Míč lze za letu chytit, aniž by byl chytající zasažen. Vítězí to družstvo, které první vyřadí všechny soupeře. **Pomůcky:** míč, čepičky či barevné pásky na hlavu k označení družstev, tužka, tabulka
- j. **Vyhazovačka:** 2 družstva. Mezi hráče je na hladinu vhozen míč. Kdo se míče zmocní, snaží se ho dohodit na břeh. Ostatní mu v tom brání. Vítězí to družstvo, kterému se to vícekrát podaří. **Pomůcky:** míč, čepičky či barevné pásky na hlavu k označení družstev
- k. **Slalom na koni** (velkém polenu), **závod v jízdě na velké duši**, **závody na matracích**
- l. **Lanová lávka:** Nad vodou natáhneme 2 lana (1. tvoří základnu pro nohy a 2. se drží). Protože je lano nestabilní, mnozí nevydrží až do konce a skončí ve vodě. Pokud je nataženo pouze 1 lano, lze při trati delší než 10 m očekávat pád 90% účastníků soutěže.

## 2. PLÁŽOVÝ KINN-BALL

### Co potřebujete k tomu, abyste mohli hrát

- Potřebujete 12 hráčů, 3 týmy. Nejmenší počet hráčů je 8 (dva týmy).
- Hrací prostor 20 x 20 m, ale můžete hrát i na menším (nejmenší je 15 x 12 m).
- Kin-ball balón 122 cm průměr a rozlišovací dresy (bílé, modré, černé).
- Základní znalost pravidel - zhruba 15 minut k naučení.

### Základní princip hry

Cílem hry je odehrát míč tak, aby jej tým na příjmu nechytil a míč se dotkl země. Naopak tým na příjmu musí zabránit tomu, aby se míč dotkl země. Hrají ale tři týmy takže ten kdo odpaluje balón zakřičí barvu týmu, který má balón chytit. Pokud ho tým na příjmu chytí stává se útočícím týmem, odpaluje a volí barvu týmu který má míč chytit Tak je to až do doby kdy dojde k chybě a tým na příjmu nechytí míč.

### Typická scénka jak probíhá jedna výměna v kin-ballu:

- Odpaluje černý tým. Zakřičí "Omnikin modrá".
- Modrý tým má za úkol balón chytit. Podaří se jim to.
- Modrý tým se seběhne k balónu a tři hráči ho podepřou a jeden odpaluje.
- Zakřičí "Omnikin bílá" a odpálí. Bílý tým má za úkol balón chytit, ale ten spadne na zem.
- Modrá a černá získá bod. Rozehrává bílý tým.

Z toho vyplývá, že ten, kdo chytá, se rozestavuje kolem rozehrávajícího týmu do čtverce, aby pokryl co nejlépe prostor. Pro lepší představivost je dobré si pustit video ze hry kin-ball.



## 3. MISS A MISSÁK PLÁŽE (OBRÁCENĚ)

**PROVEDENÍ:** Za každou družinu soutěží jeden kluk a jedna holka, kdy kluk je družinou vymóděn za holku a holka za kluka. Absolvují podobné soutěže jako při normální miss – tzn. volná disciplína – může být za každého sólo nebo párová, promenáda, krásné „nohy“ za prostěradlem – koho si družina pozná, test „inteligence“. Hodnotí sami soutěžící – nesmí ale hodnotit svoji dvojici.

## 4. MOTÝLCI

**LEGENDA:** V létě jsou louky plné života. Když budeme úplně zticha, uslyšíme jej spíš, než uvidíme. Po pozornějším průzkumu najdeme na každém barevném kvítku včelky, páteříčky, mušky, ploštice, mandelinky i překrásné motýly.

**PROVEDENÍ:** Na louce se rozhází barevné papírky = květiny, které budou hráči sosat jako motýli. Družiny si vylosují, kterou skupinu motýlů budou představovat - babočky, modrásci, žluťasci, můry a píďalky, a pak dostanou pro každého brčko. Seřadí se do zástupů za startovní čáru a po zapískání vyběhne z každé družiny 1 člen. Vybere si papírek, nasaje ho na konec brčka a běží s ním zpět. Papírek musí být celou cestu nasátý na brčku, pokud hráči upadne, sosá, dokud lísteček nedonese. Pak vybíhá další z družiny. Vyhrává družina, která nasosá nejvíce květů. Je třeba mít co nejlehčí papír a nastříhat jej na malé kousky, brčka by měla být široká, jako mají v Mc'Donaldu. Je dobré si předem vyzkoušet, jak dobře se s brčkem nasává, pokud je moc úzké nebo papírek moc těžký, děti to nezvládnou. Obměnou pak může být, že se papírek nenosí ke družince, jen ho hráč musí pomocí brčka zvednout do stoje a pak s ním, už bez brčka, utíkat.

**POMŮCKY:** Brčka, nastříhané barevné papírky.

## 5. SVLÉKACÍ HAD

**PROVEDENÍ:** Družiny dostanou pět minut na to, aby na sebe navlékly co nejvíc vlastního oblečení. Po limitu pěti minut se zapíská nástup a družiny začnou svlékat oblečení a řadit jej za sebe tak, aby utvořily co nejdelšího hada.

Hra je dobrá jako generální úklid, děti vytáhnou téměř všechno a pak to musí uklidit zpět.

## 6. UPÁLENÍ MISTRA JANA

**LEGENDA:** Ze slavností, které se tehdy odehrávaly, můžeme vzpomenout na Cyrilometodějské slavnosti – oslavy dvou učenců Cyrila a Metoděje, kteří na Velkou Moravu přinesli víru a začali zavádět nový druh písma – tzv. cyrilici. Slavil se i svátek Jana Husa, kněze z doby předcházející éře husitské, který byl na koncilu v Kostnici upálen kvůli své víře a přesvědčení, které odmítl odvolat.

**PROVEDENÍ:** nováčkovská soutěž – večerní divadýlko

## 7. DOVOLENÁ U MÓŘE

**PROVEDENÍ:** Plnění zbožných přání – polední divadýlko

# SRPEN

## A. DOŽÍNKY + TRHY

### LEGENDA:

**Dožínky** - byly slavnosti, spojené s radovánkami na oslavu ukončení žní, při níž se čeleď veselila na účet hospodáře. Příprava začínala už týden před dožínkami, kdy začínala děvčata plést ohromný věnec z klasů obilí všeho druhu. Do věnce se zaplétalo ovoce, cukrovinky a koláče. S ním pak doprovázely poslední vůz (zvaný baba), směřující z pole do dvora. Věnec nesla obyčejně nejhezčí a hlavně nejvýřečnější žnečka. Ostatní nesly ověnčené hrábě. Součástí průvodu byly i velmi oblíbené „živé snopy“. Většinou je představovali dva mládenci a dvě děvčata. Ti si na svůj oděv našili vrstvy slámy, klasy směřujícími od pasu nahoru a opět od pasu dolů. Na hlavu si upletli jednoduchý věnec s obilí. Dožínky provázela i dožínková veselice, u které nesměla chybět muzika, dobrá nálada a bohatě prostřený stůl

**Jarmarky a Trhy** - Dříve, když nebývaly obchody na každém rohu, se pořádaly trhy. Buď šlo o trhy obyčejné, pravidelné, nebo o sváteční jarmarky, které trvaly i několik dní a byly něčím zvláštní. Patřili k nim kejklíři, perníkáři, zpěváci a podobně. Jarmarky a trhy začínaly už v časných ranních hodinách, a tak ten, kdo si chtěl pro své zboží najít co nejvíce zákazníků, vyrážel už za tmy, aby pro svůj stánek získal to nejlepší místo. Často to nebývalo jednoduché, protože do města se hrnuly davy jiných obchodníků.

### 1. TRH S OVOCEM A ZELENINOU

**PROVEDENÍ:** Na louce nebo v lese se rozházejí papírky s nejrůznějšími druhy ovoce a zeleniny, od každého druhu šest do sady. Kartiček je velmi mnoho a děti sbírají, kolik poberou. Každý se snaží získat co nejvíce druhů, ale také co nejvíce lístečků stejného druhu. Dvojice, trojice, čtveřice až šestice jsou lépe bodované. Když jsou všechny lístečky vysbírané, Družiny zjistí, co ukořistily, a nastává burza ovoce a zeleniny - skupinky mezi sebou mohou vyměňovat lístečky tak, aby získaly co nejvíce bodů.

#### **BODOVÁ TABULKA:**

- 1 kartička — 2 body
- dvojice — 5 bodů
- trojice — 10 bodů
- čtveřice — 15 bodů
- pětice — 30 bodů
- šestice — 60 bodů

**POMŮCKY:** Kartičky s ovocem a zeleninou.

### 2. TRH S OBUVÍ

**PROVEDENÍ:** Všichni se musí přezout do šněrovacích bot. Na louce se rozloží velká plachta, všichni se zují a boty hodí na plachtu na jednu hromadu. Organizátor je ještě důkladně promíchá. Družiny se seřadí na startovní čáře. Na zapískání se všichni najednou rozeběhnou k plachtě a začnou shánět svoje boty. Cizí mohou zahodit, ale ne mimo plachtu. Vítězí družina, která se jako první seřadí na startu obutá, tkaničky zavázané.

**POMŮCKY:** Na hromadu je možné přimíchat ještě další boty, vedoucích a tak.

### 3. NAJDI MÍSTO NA TRŽIŠTI

**LEGENDA:** Jarmarky a trhy začínaly už v časných ranních hodinách, a tak ten, kdo si chtěl pro své zboží najít co nejvíce zákazníků, vyrážel už za tmy, aby pro svůj stánek získal to nejlepší místo. Často to nebývalo jednoduché, protože do města se hrnuly davy jiných obchodníků.

**PROVEDENÍ:** Všechny děti si zavážou oči. Někde v prostoru tábora se rozprostře celta nebo něco podobného. Děti se pak snaží bosýma nohama celtu najít a přivolat k sobě svoji družinu. K tomu by si měly domluvit tajné heslo, aby soupeři nepoznali, že už plachtu našly. Vyhrává ta družina, která se první seskupí na plachtě. Nejprve se musí vysbírat tábor, aby děti mohly hledat naboso.

**POMŮCKY:** Šátky, celta.

### 4. SMLouvÁNÍ

Děti dostanou tolik peněz, kolik si usmlouvají. Jeden z vedoucích (Standa) se ujme role obchodníka. Děti mají možnost nabídnout mu cokoli a smlouváním si zajistit co největší cenu. Jak uspějí, závisí především na jejich jazyku.

## B. LETNÍ STAROSLOVANSKÉ HRY

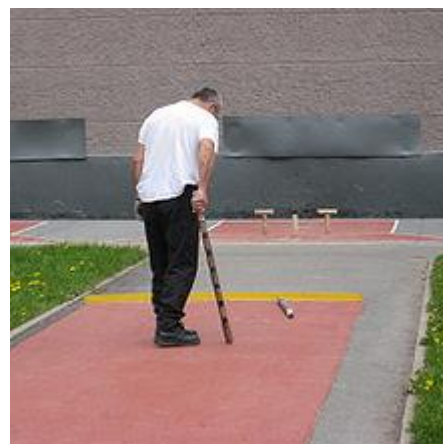
**LEGENDA:** Děti, které se ještě nemohly zúčastňovat jarních prací na poli nebo v domácnosti, trávil mnoho volného času s kamarády. Hrávaly si na schovávanou, na honěnou, cvrnkaly kuličky nebo hrály čamrdy.

### GORODKY

**LEGENDA:** Gorodky údajně hráli staří Slované už ve středověku. První písemné záznamy pocházejí z doby Petra I.. Hra se stala velmi populární, provozovaly ji významné osobnosti jako Lev Nikolajevič Tolstoj, Fjodor Ivanovič Šaljapin nebo Vladimir Iljič Lenin. V roce 1923 byla vydána první pravidla sportovních gorodek, od roku 1936 se pořádalo mistrovství SSSR. V sedmdesátých letech bylo registrováno 350 000 hráčů, od té doby popularita gorodek poněkud upadá. Kromě Ruska jsou gorodky populární také ve Skandinávii a Pobaltí.

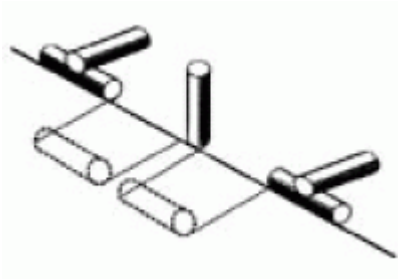
**PROVEDENÍ:** Z dřevěných válečků se postupně skládá 15 figur: dělo, šíp, letadlo, vidlice, studna, artilérie, hvězda, strážník, rak, kulometné hnízdo, srp, střelnice, kliková hřídel, raketa, dopis (viz. níže). Sestavy jsou umístěny na přední straně čtverce 2x2 metry, zvaného gorod = město (Rozměry čtverce a vzdálenost met je možné upravit podle schopností hráčů). Hráči ze dvou stanovišť (vzdálených 13 m a 6,5 m) házejí dřevěnou palicí na válečky tak, aby je vyrazili z gorodu. Každý z hráčů bude mít jednu figuru (volíme ty jednodušší). Hra končí, když jsou všechny figury shozeny. Počítá se celkový počet hodů družstva. Možno zvolit i soutěž družstev (viz popis hry).

**POMŮCKY:** 5 dřevěných válečků dlouhých 20 cm a o průměru 5 cm, metr dlouhá dřevěná palice.

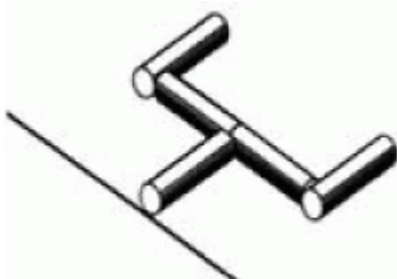




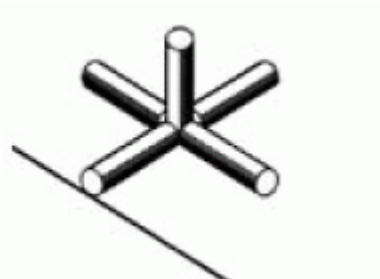
**Figury Gorodků:**



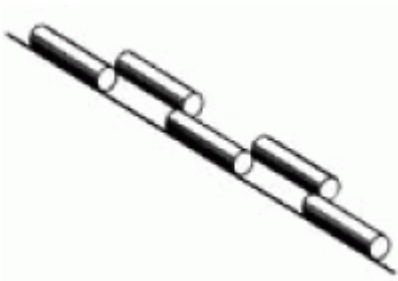
Dělostřelectví



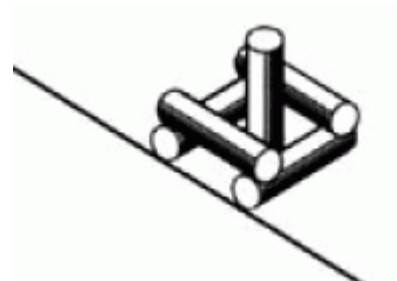
Vidlice



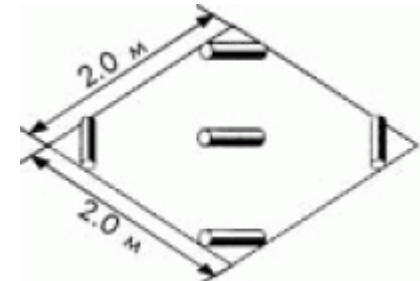
Hvězda



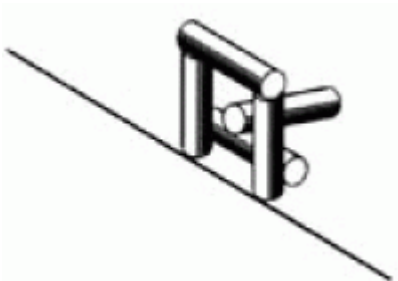
Zalomený hřidel



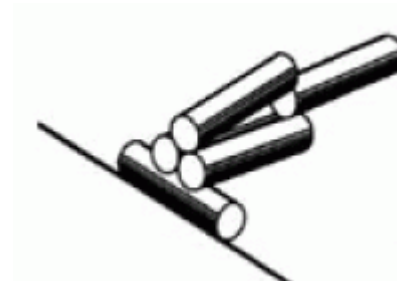
Studna



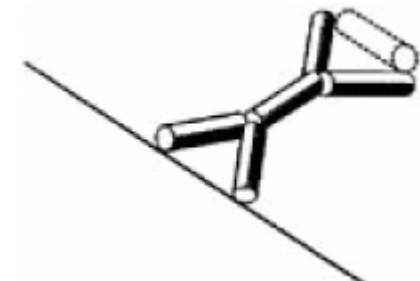
Dopis



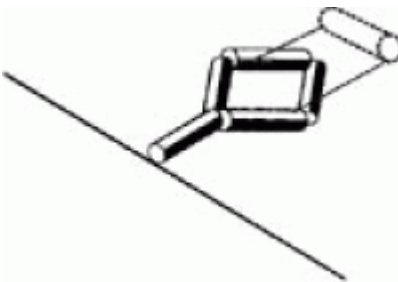
Kulometné hnízdo



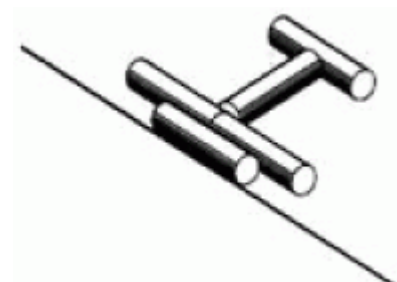
Dělo



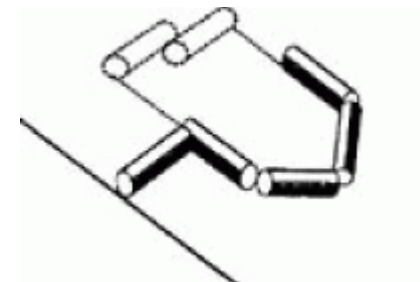
Rak



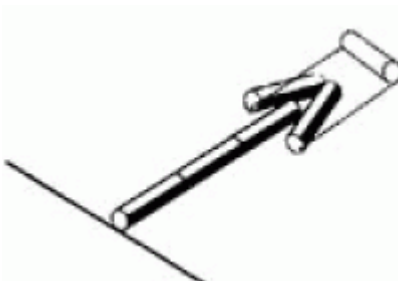
Raketa



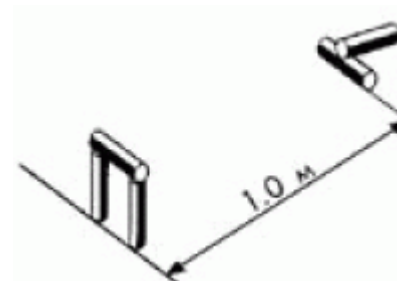
Letadlo



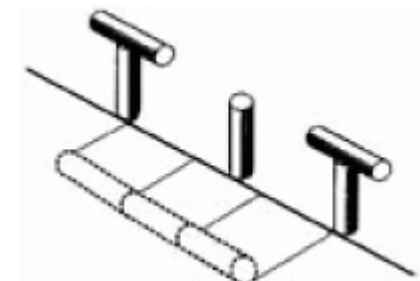
Srp



Šíp



Střelnice

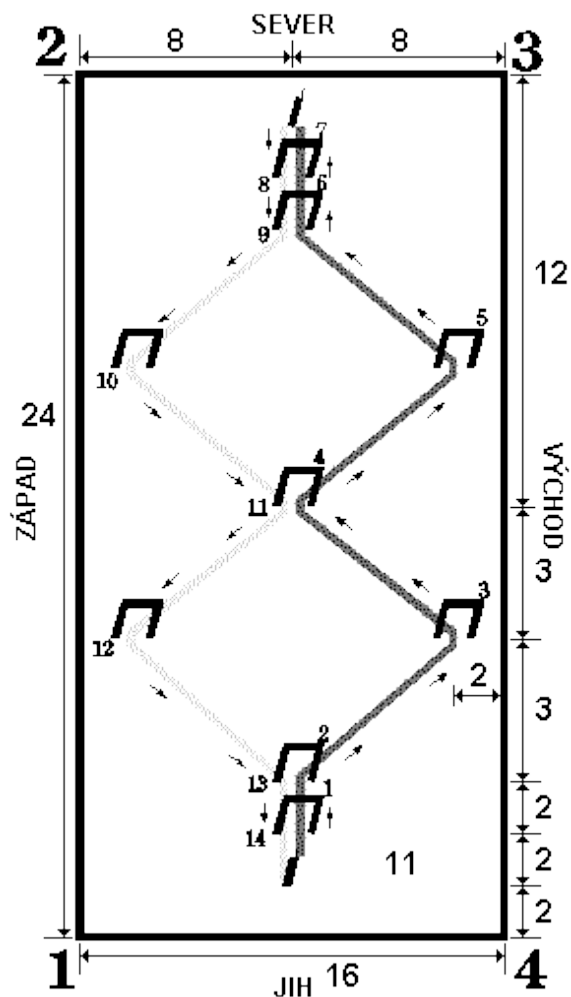


Strážní

## KROKET

**PROVEDENÍ:** Cílem hry je projet koulemi podle zmíněného schématu celý kurt a započítat si v patřičném pořadí a směru všechny body za branku a za kolík. (Pořadí je: branky 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, obrátkový kolík, branky 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 a cílový kolík). Vítězem se stane ta strana, jejíž každá koule si započítá 16 bodů.

Hráči se v tazích střídají a vždy hraje v jednu chvíli pouze jeden. Na začátku tahu má hráč jeden úder. Po jeho vykonání tah končí, pokud se mu nepodařilo získat nějaký prémiový úder tím, že projel brankou v pořadí (eventuálně zasáhl obrátkový kolík v pořadí) nebo tím, že zasáhl jinou kouli. Tah končí v případě, že už hráč nemá žádné prémiové údery nebo tím, že ukončí hru pro svou kouli tím, že zasáhne cílový kolík v pořadí. Striker smí holí provádět údery pouze do koule, se kterou v daném tahu hraje.



**POMŮCKY:** Sada, určená až pro 4 hráče - 4 hole, 4 koule, 2 kolíky a 10 drátěných branek.

## MINIGOLF

## MÖLLKY (KUŽELKY)

### **PROVEDENÍ:**

Pomocí dřevěného kolíku se sráží ostatní kolíky s různými čísly, které označují získané body. Hra je určena pro 2 a více hráčů, z nichž vítězem se stane ten, který nejrychleji dosáhne 50 bodů. My budeme počítat počet hodů družstva, kdy družstvo dosáhne 3 x 50-ti bodů. Při házení se všichni členové družstva střídají.

**POMŮCKY:** 12 očíslovaných kuželek a 1 vrhací speciální kolík.



## KULIČKY

### **PROVEDENÍ:**

1. Hrají vždy 2 hráči proti sobě. Kuličky mají barevně odlišeny. Cílem hry je dostat jako první všechny kuličky své barvy do důlku.
2. Nejdřív každý hodí jednu kuličku od čáry hodů k důlku (rozhoz k důlku). Kdo je blíže, rozhodne, kdo začne v první hře.
3. První hází všechny své kuličky (po jedné nebo i více najednou) z čáry hodů k důlku a snaží se je zasáhnout. Pak udělá to samé jeho soupeř.
4. V další části hry se pokračuje cvrnkáním. Každý cvrnká jen do svých kuliček, hráči se střídají po jednom cvrknutí bez ohledu na to, jestli kulička skončila v důlku.
5. Správný cvrnek je definován jako pohyb pouze jednoho prstu, přičemž se smíte dotknout jen své (jediné) kuličky. Ta pak může zasáhnout jakoukoliv jinou, i soupeřovu.
6. Kdo má první své kuličky v důlku, vyhrává hru. Většinou se hraje na 2 - 3 vítězné hry.
7. Čára hodů je vzdálena od středu důlku 7,5 m, důlek má průměr 10 cm.

### **NEBO**

V různé vzdálenosti od důlku jsme udělali tři čáry. Nejprve se házelo z té nejbližší. Kdo hodil nejbliž důlku (popř. se trefil), začínal, kdo byl druhý nejdál, byl druhý v pořadí atd. Pokud někteří měli kuličky ve stejné vzdálenosti od důlku (popř. je měli v důlku), šli se tzv. bít na druhou čáru - začínal pak ten bijící se, který byl kuličkou nejbliže důlku (míněno z těch, kteří se bili). Pokud na tom byli bijící se stejně, bili se znovu atd. Ten, kdo začínal cvrknout, cvrknal tak dlouho, dokud se trefoval do důlku, jinak ho vystřídal další (tady už si ovšem přestávám být pravidly docela jist). Ten, kdo do důlku cvrknul poslední kuličku ze všech, musel jít ještě tak zvané zabíjet na čáru nejvzdálenější od důlku. Myslím, že k zabíjení měl jeden hod a jeden cvrnek, ale nejsem si opět jist. Pakliže se mu podařilo dostat kuličku takto do důlku, byly všechny kuličky jeho. Jestliže v zabíjení neuspěl, vystřídal ho další v pořadí, který musel cvrknout do důlku tu kuličku, kterou se předchozímu nepodařilo jeho zabíjení. Povedlo-li se mu to, šel sám zabíjet atd.

## ČÁRA

**PROVEDENÍ:** Z družin se vytvoří skupiny tak, aby v každé skupině byl jeden zástupce družiny (dívky s dívkami, kluci s kluky, větší s většími, menší s menšími). Pořadí členů družiny v jednotlivých skupinách se sčítají. Hráči postupně hází z určené vzdálenosti směrem k čáře. Cílem je hodit minci co nejlíže, ne však za ní. Jestliže se mince čáry alespoň částí dotýká, nemůže být považována za minci za čárou.

Hráč, který vyhrál, získá všechny mince za čárou. Mince před čárou sesbírá, vyhodí do vzduchu a vezme si všechny, které skončily lícovou stranou navrch. (volbu strany je možné nechat na hráči.). Pak totéž provede druhý hráč v pořadí a následně další do konečného rozebrání mincí. Je možno hrát vícekolově (dvou - tříkolově).

**POMŮCKY:** 3 mince pro každého hráče (v případě hraní o ně - větší zásoba), křída nebo hřebík na nakreslení čáry

## BĚH S OBRUČÍ

**PROVEDENÍ:** Pohánění obruče nebo kola z umělé hmoty či kovu (hula-hop) dřevěnou hůlkou. Obruče musí být opravdu kulaté. Hra vyžaduje hbitost a obratnost v úderu, aby kolo příliš neutíkalo od klepajícího a ten kolu v běhu stačil. Stanovená trasa (pro větší možno s překážkami). Běží se štafetově a měří se celkový čas družiny.

**POMŮCKY:** stopky, kolo (obruč), kolík k pohánění kola (obruče)



## SKÁKÁNÍ GUMY

**PROVEDENÍ:** Dva lidé se postaví čelem k sobě a gumu si navléknou kolem kotníků. Třetí pak má za úkol odskákat sestavu (viz. obr.). Postupně se všichni na pozicích vystřídají. Pokud vše zvládnou, jde guma nahoru. Gumu omotanou kolem kolen ještě většina zvládne. Ale od pasu výš se dostanou jen ti nejlepší.

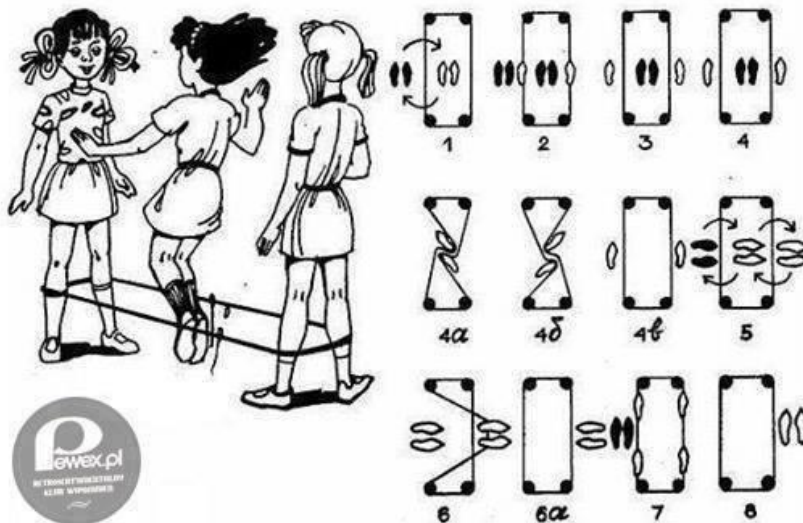
Z družin se vytvoří skupiny tak, aby v každé skupině byl jeden zástupce družiny (dívky s dívkami, kluci s kluky, větší s většími, menší s menšími). Pořadí členů družiny v jednotlivých skupinách se sčítají.

## GRA W GUMĚ

### PRAVIDLA

1. třída - guma po kotníky
  2. třída - guma do půlky lýtek
  3. třída - po kolena
  4. třída - guma v půlce stehen
  5. třída - guma ve výšce hýždí
  6. třída - guma do pasu
- Odvážlivci ještě přidávají:
7. třída - guma v úrovni žeber
  8. třída - guma v podpaží
  9. třída - guma na krku (!)

**POMŮCKY:** Stačí rovná plocha a delší okrouhlá guma.





## ŠKOLKA SE ŠVIHADLEM

Jedná se o deset cviků, které se ve své obtížnosti stupňují. Skoky hráč provádí tak dlouho, dokud neudělá chybu. První skoky opakuje 10x, druhé 9x, třetí 8x... vždy o jednu krát méně, poslední desátý provede 1x a školka je tím skončena. Po chybě začne hráč tou třídou skoků, kterou minule nedokončil a opakuje ji celou. Vítězem je ten, kdo celou školku uskáče jako první.

Jak skákat školku přes švihadlo:

1. 10 přeskoků snožmo.
2. 9 přeskoků, dopady střídavě pravým a hned levým chodidlem při každém skoku.
3. 8 přeskoků na pravé noze
4. 7 přeskoků na levé noze.
5. Švihadlo držíme složené v 1 ruce, točíme zdvojeným provazem pod nohama a 6x ho přeskochíme.
6. 5x přeskok na levé noze, švihadlo točíme v protisměru.
7. 4x přeskok na levé noze, švihadlo točíme opačným směrem.
8. 3 přeskoky snožmo, švihadlo krouží v protisměru.
9. 2x houpačka - švihadlo se podvlékne nejdřív pod špičkou chodidel a pak přesune váhu z pat na špičky a táhne provaz dál za tělo.
10. 1x Panenka (vajíčko).

## SKÁKÁNÍ PANÁKA

**PROVEDENÍ: Nejjednodušší pravidlo zní:** Namaluje se panák. Velikost panáka a jeho částí (očíslovaných polí) je úměrná věku dětí, velikosti jejich chodidel. Na první pole se hodí kamínek, to se musí přeskochit a následně se proskáče přes všechna ostatní políčka. Na panákově hlavě se hráč otočí, může si na chvíli vydechnout, a hned zase zpátky. Kdo udělá chybu – skočí na čáru nebo na pole s kamínkem –, musí pustit dalšího na řadě. Kdo z první celou skákací sestavu zvládne, zvítězí.

**Další varianty:** Nejdřív snožmo, pak po jedné noze, se skříženýma nohama a nakonec se zavřenýma očima. Často se také panák skáče s kamínkem na špičce nohy, rameni nebo na hlavě.



## SIRKOVÝ SOUBOJ

Počet hráčů: 2; lze hrát i jako „sirkový“ turnaj – z každé dvojice postupují výherci, kteří pak hrají spolu.

Hráči si vezmou sirku a uchopí ji mezi palec a ukazováček. Pak svou zápalku přiloží křížem do středu soupeřovy zápalky. Tlakem proti sobě se pak hráči snaží přelomit sirku toho druhého, ale přitom nezlomit tu svoji.

## NA ŠPAČKA

kdo nejlépe odpálí špačka na nejdelší vzdálenost

Připravte si protáhlé pátky vyřezané z prkýnka (něco jako na stolní tenis, ale delší a užší), nebo silnější větve (možno použít zbytek násady většího průměru). Dále si musíte vyrobit špačky, což jsou válečky asi 10 cm dlouhé, zašpičatělé na obou koncích. Špaček se odpaluje pátkou tak, že si jej nadhodíte a odpálíte jej za letu, nebo se špaček položí na vyvýšený předmět (kámen, špalek, pařez apod.) a úhazem na špičku se vymrští do vzduchu. Odpalování se provádí podle předem dohodnutých pravidel, "tluče se" na cíl. V určité vzdálenosti se na zemi nakreslí kruh a do něho se hráči střejí. Body se počítají podle vzdálenosti od kruhu. Podobným způsobem se může odpalovat i čamburina, což je váleček zašpičatělý pouze na jednom konci. Čamburina se "tluče" tak, že se postaví na kámen, či jiné vyvýšené místo. Hra je určena starším dětem, je k ní potřeba volné a přehledné místo, šikovnost a opatrnost, protože letící špaček nebo čamburina může poranit.

Špaček je vlastně kolík seřezaný na koncích do špiček a ten se musím naklepnout aby vyskočil a pak ho ve vzduch "načoudit" holí z lísky jak to jen jde. Když pak odpálíte několikrát do prázdna vši silou tak vás už tolik ruce neposlouchají a to naklepávání špačka je čím dál těžší.



**středověké lyže** (na dřevěných lyžích závodí skupiny mezi sebou na předem vymezené trati, způsobem, že jedna osoba stojí tváří proti svým kolegům a všichni se drží za ramena, pohybují se zvedáním levé a pravé nohy řízené ohlašování: levá-pravá),

hod balíkem slámy, hod kládou

**chůdy** (kdo se jako první dostane k určenému cíli)

## STOLNÍ FOTBÁLEK

„fotbálek“, kdy na hřišti o velikosti cca 8 x 4 metry se hráči musí držet pojezdne tyče a společným úsilím se snažit vstřelit protihráčům co nejvíce branek. Jedná se o princip stolního fotbalu (viz. obr), akorát s živými hráči. Soutěží 6 členná smíšená družstva.



## FRISBEE (LÉTAJÍCÍ DISK)

### RINGO

Hraje se na volejbalovém hřišti. Hráči mohou dva hráči, ale také dvojice či trojice. Ke hře je potřeba ringo kroužek (1 kroužek v případě dvou hráčů, jinak dva kroužky), který je gumový a uvnitř dutý.



### KANJAM

je hra s létajícím talířem a dvěma plastovými koši, které jsou od sebe vzdáleny 15,24 m. Cílem je hodit frisbee, zasáhnout koš a získat tím body. Proti sobě hrají vždy dva týmy o dvou hráčích, vítězí tým, který jako první dosáhne 21 bodů. V této hře se pořádá i Mistrovství ČR a Valdocco je prvním klubem v Havířově, který vlastní KanJamové sady.



# ZÁŘÍ

## BRAMBORIÁDA - CELODENNÍ VÝLET

**LEGENDA:** Brambory se u nás pěstují až od sedmnáctého století. V době sklizní byly na polích k vidění sehnuté ženy a děti, které z vyoraných brázd sbírali brambory do košíků. Chlapci pak odnášeli seschlou nať na ohýnek, kde si pak několik brambor opékali. Pečené brambory byly největší pochoutkou i u pasáčků dobytka. Na základě archeologických nálezů se usuzuje, že brambory se objevily v oblasti dnešního Peru přibližně před 4 - 5 tisíci lety. Po dobytí incké říše Španěly v 1. pol. 16. století putovaly do Evropy kromě mnoha tun zlata a stříbra i některé exotické rostliny, mezi nimi i brambory. Roku 1565 dostal brambory z Cuzca jako dar španělský král Filip II.. Brambory byly v Evropě zpočátku přijímány se značnou nedůvěrou a obavami. Byly považovány za pohanskou plodinu, za plodinu nečistou a zdraví ohrožující. Případně byly používány pouze jako okrasná exotická rostlina. Okolo roku 1740 rozpoznal význam brambor pruský král Bedřich II. Veliký a nařídil jejich pěstování v tehdejším Prusku. Do českých zemí přišly brambory někdy po roce 1778 z Braniborska, odtud snad vznikl zkomolením jejich dnešní název.

### 1. BRAMBOROVÉ HRÁTKY

**PROVEDENÍ:** kutálení brambory pomocí klacíku po nakreslené čáře či po vytyčené trase na čas, házení bramborou na koš, do plechovky ( na cíl), trefování se do brambory, nošení brambory na lžici, škrábání brambor – kdo má nejdelší slupku,

### 2. Nosiči brambor

**PROVEDENÍ:** Na každý podnos dáme po pěti bramborech. První z dvou družstev vezmou podnos s bramborami a běží s ním k určenému místu, kde brambory vysypou, vracejí se zpět ke svému družstvu, odevzdávají podnos dalšímu, ten s podnosem běží k místu s bramborami, nabere polévkovou lžící brambory na podnos, běží s podnosem a bramborami zpět ke svému družstvu, předá podnos dalšímu, který na určeném místě brambory vysype atd. Hodnotí se dosažený čas.

**POMŮCKY:** podnosy, lžíce, brambory

### 3. ULOV MASO DO GULÁŠE

**PROVEDENÍ:** Všechny družiny dostanou zašifrovanou zprávu. V ní se dozví, že mají běžet třeba k ....., tam bude kartička, která je pošle na další místo, a takto se přes několik stanovišť dostanou téměř k cíli. Někde v otevřeném prostoru louky bude čekat vedoucí se vzduchovkou. Po louce jsou poválená kuřata (polínka) a na nich navázaný nafukovací balónek na špejli. Úkolem je na tři rány trefit balónek, tím si vyslouží šťavnatý oběd.

**POMŮCKY:** šifrovaná zpráva, polínka, provázek, nafuk. balónek, špejle, vzduchovka, diabolky.

### 4. VAŘENÍ BRAMBOROVÉHO GULÁŠE

**PROVEDENÍ:** Družiny mají část dopoledne, aby rozdělaly oheň a připravily bramborový guláš podle svých představ. Mohou shánět jakékoli ingredience. Hodnotí vedoucí dle chuti.

**POMŮCKY:** kotlíky, prkénka, nože, brambory, koření, cibule, salám, mouka, ešusy, lžíce,



## 5. PEČENÍ BRAMBOR

**PROVEDENÍ:** Po uvaření guláše si mohou družiny upéci v horkém popelu brambory

## 6. SOUTĚŽ O NEJLEPŠÍ BRAMBORÁK

**PROVEDENÍ:** z dostupných ingrediencí si každá družina stvoří bramborákové těsto, pak na pánvi a na el. plotýnce usmaží zlatavé bramboráčky. Hodnotí odborná porota

**POMŮCKY:** el. plotýnka (dvouvařič), brambory, mouka, koření, česnek, olej

## 7. RAZÍTKA Z BRAMBOR

**PROVEDENÍ:** Po návratu z celodenního výletu – odpočinkové ruční práce – vyřezávání ornamentů, tvarů a vzorů do syrové brambory. Vyřezanou část nabarvit tiskařskou barvou a razítky si vyzdobit čtvrtku, papír, plátno.

**POMŮCKY:** brambory, nožíky, tiskařské barvy (vodovky, tempéry), papír či plátno

## 8. ZVÍŘÁTKA, SKŘÍTKI nebo OBLIČEJE Z BRAMBOR

**PROVEDENÍ:** Ze špejlí, brambor, šišek a dalších surovin – mrkev, paprika, cibule - tvoříme libovolná zvířátka, bramborové skřítky z brambor a přírodnin nebo obličejů



## 9. BRAMBOROVÁ ROZCVIČKA

**Kutálí se ze dvora, velikánská brambora** (ruce před sebou, motáme s nimi a jako „kutálíme“)

**Neviděla, neslyšela,** (dlaněmi zakryjeme oči, uši)

**spadla na ni závora.** (dvakrát tleskneme rukama)

**Kam koukáš, ty závoro?** (pravou rukou se vztyčeným ukazovákem děláme „ty,ty, ty“)

**Na tebe, ty bramboro!** (levou rukou se vztyčeným ukazovákem děláme „ty,ty, ty“)

**Kdyby tudy projel vlak,** (krouživými pohyby rukou předvádíme „vlak“)

**byl by z tebe bramborák!** (opět do rytmu tleskáme)

# ŘÍJEN

## A. SLAVNOST SKLIZNĚ VINNÉ RÉVY - VINOBRANÍ

### 1. STÁČENÍ VÍNA

**LEGENDA:** Vinobraní připadá na období mezi sklizní na polích a podzimní setbou. Je to podzimní slavnost vína, jehož tradice sahá do hluboké historie nejen u nás. V krajích kde byly vinohrady, patřilo vinobraní k největším svátkům v roce. Ženy sbíraly hrozny vína do košů a ty pak odnášely do velkých kádí, kde se pak z hroznů lisoval mošt a ten se nechal zkvasit. Vznikal tak velmi oblíbený lahodný nápoj. Masové oslavy vína se rozšířily v Čechách a na Moravě až v poválečném období, do té doby to byly pouze slavnosti pro majetné a vyšší vrstvy obyvatelstva. V současnosti se slaví ve všech větších a významnějších městech, které svými vinařskými zkušenostmi sahají do daleké historie. Znamé vinařské slavnosti dnes najdeme zejména ve Znojmě, Mikulově, Mělníku a Litoměřicích. Největší podobu tradičního vinobraní si zachovává stále Morava, která je dodržováním tradic vyhlášená. V Čechách se z tradiční podoby mnoho neuchovalo, ovšem princip a důvod oslav zůstal stále stejný.

My nebudeme sbírat hrozny, ale rovnou stáčet hotové víno ze sudu do lahví.

**PROVEDENÍ:** Ke hře je potřeba mít velkou krabici upravenou podle přidaného návodu (viz. níže). Krabice se umístí doprostřed louky, okolo ní by měla být vyznačena hranice tak 1–1,5 metru z provazu. Úkol plní vždy jen jedna družina, seřazená na stanovišti s lavorem naplněným vodou. Na zapískání naplní injekční stříkačku vodou z lavoru a první člen vyběhne se stříkačkou ke krabici (stáčírně) a snaží se trefit do jednoho z postranních otvorů. Nesmí přitom překročit hranici z provazu. Družina mezitím může naplnit druhou stříkačku. Soutěžící si štafetově předávají stříkačky a běhají ke stáčírně tak dlouho, dokud nenaplní všechny lahve. Vítězí nejrychlejší družina.

**POMŮCKY:** Injekční stříkačky, provaz, stáčírna, na výrobu stáčírny – minimálně dvanáct PET lahví o stejném objemu, velká krabice, lepenka, špejle, provázek, nůž na karton.

### 2. ZABIJAČKA (DIVADLO + SOUTĚŽ – PRASE NA ÚTĚKU)

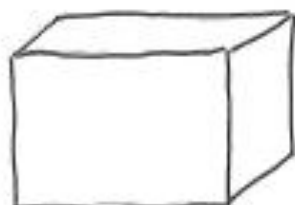
**LEGENDA:** Zabijačka se konala vždycky na podzim nebo v zimě. Brzy ráno přijel řezník a sjelo se také příbuzenstvo a všichni přiložili ruku k dílu. Celý den se dělaly jitrnice, jelítka, kroupová polévka a jedlo se a pilo. Jak se ale asi cítila prasátka, která dobře věděla, co je čeká? Máte teď možnost vyzkoušet si, jak byste uspěli, kdybyste měli možnost před zabijačkou uniknout.

**DIVADLO:** předvedení klasické zabijačky – z prasátka se vytáhnout buřty na večerní oheň

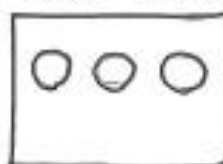
**PROVEDENÍ SOUTĚŽE:** Členové družiny se přiváží cik cak k tyči dlouhé asi 1,5 m provázkem nebo šátkem za ruku. Společně s tyčí pak musí co nejrychleji proběhnout vymezenou trasu s různými překážkami. Běží se podle branek z fáborků mezi stromy, trať by měla být náročná, ale krátká. Mezi několika stromy může být natažena síť z provázků, pod kterou musí družina prolézt, na otevřené rovině třeba slalom mezi kolíky. Vyhrává družina, která proběhne cílem jako první v kompletní sestavě.

**POMŮCKY:** Tyč o délce 1,5 m, šátek nebo provázek, kolíky, fáborky.

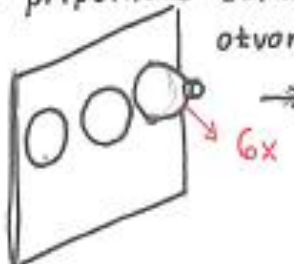
Potřebujete velkou krabici a 12 stejných pet lahví.



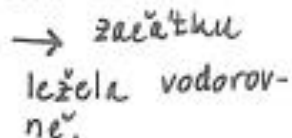
Na delším boku krabice vyřezáte 3 stejné otvory vedle sebe.



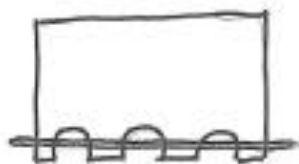
6 lahví rozpulte a vrchní část připevníte zevnitř na otvory.



Na vrchu krabice vyřezáte půlkruhové otvory a na boku ještě vykrojíte. Je to důležité, aby vrchní lahev na začátku ležela vodorovně.



Potom je třeba mít tenké dřívko/špejli, dlouhou stejně jako delší strana krabice.

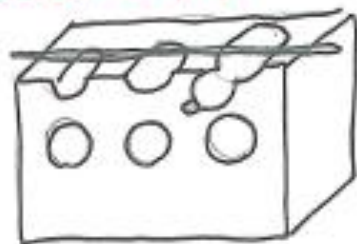


Pro názornost je vždy nakreslena jen polovina krabice, na obou stranách je postup stejný.

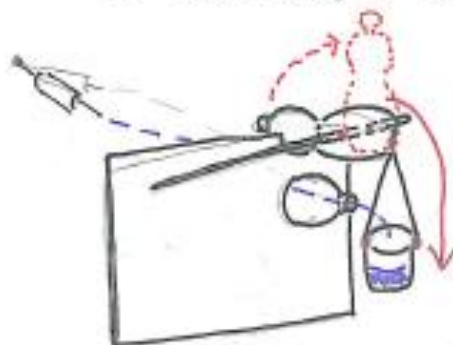


U části celých lahví udělejte asi 10cm odspodu na bočních otvory, kterými půjde dřívko protáhnout.

→ Další otvor udělejte na dně lahví. Jímí protáhněte provázek, na kterém bude viset nádržka - spodní část dřívce naplněných lahví.



Celé lahve se pak vždy po třech na každém boku krabice navleknou na dřívko. Měly by ležet vodorovně; nádržka musí viset dovnitř krabice. Dřívko je opora, kolem které může lahev rotovat.



Bočními otvory je vtrřikovávána voda, která přes horní půlku lahve bude směřována do nádržky. Čím bude plnější, tím více bude napřimovat vrchní lahev.

## B. HALLOWEEN (STEZKA ODVAHY)

**LEGENDA:** Původem anglosaský svátek se slaví v noci z 31. října na 1. listopadu. Pochází z keltského svátku Samhain, který byl pro kelty něčím, jako pro nás Nový rok. Oslavoval se konec léta a začátek zimy. Samotné slovo Halloween znamená: „*All-Hallows-eve*“, což je v překladu „*Předvečer všech svatých*.“

Dušičky, Halloween i keltský Samhain mají jedno společné. V noci z posledního října na prvního listopadu se stírají hranice mezi mrtvými a živými. To znamená, že zemřelí mohou přijít sem, do našeho světa. Je to tak trochu oslava mrtvých a zároveň se provádějí rituály pro ochranu před nimi. Kromě našich milých, zesnulých příbuzných mohou do našeho světa přijít i jiné strašidelné bytosti, které nám mohou podle pověr ublížit. Keltové proto zapalovali ohně a dávali před obydlí svíce, aby mrtvým ukázali cestu a ochránili se před zlými duchy.

Později křesťanství tento svátek přejmenovalo na Svátek všech svatých. Spolu s kolonizací se slavení Halloweenu díky Angličanům a Irům dostalo do Ameriky. Objevili zde původní americkou rostlinu - dýni, a začali ji využívat při slavnostech Halloween.

Dlabání a vyřezávání strašidelných obrazců do dýně se stalo jedním z charakteristických rysů Halloweenu. Dlabané dýně se dávají spolu se svíci na okna a na zápraží, aby svítily na cestu a ochraňovaly před zlými duchy. Dýně s rozsvícenou svíčkou se nazývají „*jack-o'-lantern*“.

Součástí oslav jsou pestrobarevné strašidelné kostýmy (čarodějky, duchové, černé kočky, košťata, oheň, příšery, kostlivci atd.), do nichž se převlékají děti i dospělí. Takto vyšňoření poté navštěvují sousedy. Typickými barvami jsou **černá** a **oranžová**.

### HISTORIE JACKA O' LANTERNA

K dýním, jež svátek duchů symbolizují, se váže stará irská legenda o irském darmošlapovi a opilci Jacku O'Lanternovi, která má mnoho podob.

O Halloweenu byl Jack tak opilý, že jeho duše začala opouštět tělo. Na to už čekal ďábel, který si pro něj přišel. Jack ho požádal, aby mu povolil poslední drink. Na ten ale Jack neměl peníze, a proto ďáblovi navrhl, zda by se nepřeměnil v minci, Jack by s ní zaplatil a ďábel by se zase proměnil zpět. Jack však minci ihned popadl a mazaně ji schoval do peněženky, čímž démona uvěznil. Poté si vynutil, že ďábla pustí, když mu dá rok svobody.

Po roce se čert pochopitelně vrátil. Tentokrát ho Jack přelstil nalákáním na lahodná jablka. Jakmile byl ďábel na jabloni, filuta Jack nožem vyryl do kmene stromu kříž, a ďábel tak nemohl dolů. Jack mu nabídl pomoc, pokud mu ďábel slíbí, že ho nikdy nevezme do pekla. Když se pak Jack jednoho dne upil k smrti, v nebi ho nechtěli, protože měl na bedrech příliš mnoho hříchů, a slib od ďábla mu zase zaručoval, že do pekla také nemůže.

Od té doby Jackova duše bloudí po světě a temnotu si ozařuje žhavým uhlíkem, který mu ďábel věnoval. Aby uhlík vydržel déle, vložil ho Jack do vydlabané řepy.

Lidé proto o Halloweenu dávají na okenní římsy vyřezanou dýni se svíčkou, neboť věří, že si Jack vezme na cestu ono světýlko a je za to na oplátku ochráněn.

**PROVEDENÍ:** Na cestu lesem si můžete vyrobit a s sebou vzít figurky, které ochraňují svého majitele před působením zlých duchů a sil, které se podle starodávné keltské víry v tento den objevují. V lese straší kdo má ruce nohy. Pozor na bezpečnost. V žádném případě k účasti nikoho nenutíme.

**POMŮCKY:** *Na panáčka:* vlna, drátek, nůžky, štípačky, noviny nebo vata, chlupaté drátky k čištění dýmek

*Na stezku odvahy:* odrazky, kladívko, hřebíčky, fix, papír, strašidla



# LISTOPAD

## A) DRAKIÁDA

**LEGENDA:** Začal podzim, čas větrný a mnohdy pošmourný, ale také čas zralého ovoce a pouštění draků, které patří v našich končinách již mnoho let mezi oblíbenou zábavu malých i velkých. Jakmile se zvedne chladný podzimní vítr, začínají se na kopcích a na polích objevovat první nadšenci. Draků existují různé tvary a velikosti. Pro rekreační využití draků se používají plošní draci různých geometrických tvarů s dlouhým ocasem.

První pouštění draků se datuje do 4. století před naším letopočtem. V této době Číňané používali létající draky k vyplašení ptáků nad rýžovými poli, později i k zastrašování nepřátel. V Evropě se draci pouští přes 500 let.

### 1. VÝROBA DRAKA (VLAŠTOVKY, RAKETY)

**PROVEDENÍ:**

**POMŮCKY:**

### 2. LETECKÁ SOUTĚŽ DRAKŮ (VLAŠTOVEK, RAKET)

**PROVEDENÍ:** Předvést akrobatický let s drakem, k tomu vlastní komentář použitých prvků.

**POMŮCKY:**

### 3. DRAČÍ OCAS

**PROVEDENÍ:** Družiny obdrží zašifrovanou zprávu, kde stojí, že když pouštěly draka, nešťastnou náhodou jim uletěl. Někdo ho však zahlédl, jak se zachytil na borovici u ..... (na jakémkoli význačném stromě v okolí tábora) a musí si teď pospíšet, než si toho všimnou kluci ze sousedství a sundají ho dřív! Družiny spěchají k borovici, kde je zamotaný drak v koruně. Na spodních větvích visí zbytky ocasu – barevné stužky. Okolo stromu je kolíky a provázkem vyznačena hranice 3–4 m. Uvnitř hranice se pohybují 3 obránci – uličníci ze sousedství. Hrají všechny družiny najednou a úkolem je ukořistit co nejvíce mašliček z dračího ocasu. Útočníci smí odnést najednou pouze 1 stužku, kterou uloží na stanoviště své družiny. Koho se dotkne obránci, ten musí pro život na určené místo. Hodnotí se dohromady, v jakém pořadí družiny vyluštily zprávu, a pořadí dle počtu získaných stužek.

**POMŮCKY:** Nastříhané barevné stužky, kolíky a provázek na hranice, létající drak pro dekoraci.

### 4. LOV DRAKŮ

**LEGENDA:** Máme sice stužky na ocas, ale samotný drak pořád visí na stromě. Toho získá ten, kdo má nejlepší mušku a sestřelí jej ze stromu jako první!

**PROVEDENÍ:** Draci se pověsí vedle sebe na dřevěný rám do stejné výšky. Určí se startovní čára pro mladší a pro starší. Družiny se seřadí vedle sebe na startovní čáru, každá naproti svému drakovi. Potom se snaží strefit svého draka šiškou ze startovní čáry. Hází postupně vždy jeden z každé družiny. V rámci družin se musí všichni vystřídat. Družina, která se pětkrát strefí, získává svého draka, a čím dřív jej dostanou, tím déle s ním mohou dovádět na louce. Vítězem je ta skupinka, která získá draka nejdříve.

**POMŮCKY:** Pro každou družinu 1 drak, dřevěný rám nebo větev, kam se pověsí, provázek, dostatek šišek.



## B) LISTÍ, LISTÍ, LISTÍ = LISTOPAD

**LEGENDA:** V říjnu se listí barví do žluta a červena, v listopadu padá k zemi. V lese nebo v parku je ta záplava barev nádherná, na vlastním dvorku však jenom k vzteku. A když to člověk shrabe, kam pak s tou hromadou? Nejraději na zahradu k sousedům!

Listopad je jedenáctý měsíc gregoriánského kalendáře v roce. Jeho název je odvozen od padání listí, které je v tuto roční dobu ve středoevropských přírodních podmínkách typické. V římském kalendáři však byl listopad devátým měsícem (proto se jmenuje v jiných jazycích november, podle novem = devět). V roce 153 př. n. l. byly přidány ještě další dva měsíce a z listopadu se tak rázem stal měsíc jedenáctý.

### 1. HRABÁNÍ LISTÍ

**LEGENDA:** V říjnu se listí barví do žluta a červena, v listopadu padá k zemi. V lese nebo v parku je ta záplava barev, nádherná, na vlastním dvorku však jenom k vzteku. A když to člověk shrabe, kam pak s tou hromadou? Nejraději na zahradu k sousedům!

**PROVEDENÍ:** Na louce se rozsypou barevné lístečky, tolik barev jako je družin, a od každé barvy stejný počet. Na okraj louky se rozmístí kroužky nebo mističky pro každou družinu, přibližně stejně daleko od sebe.

Prvním úkolem družinek je vysbírat co nejrychleji svou barvu a po jednom lístečku je nosit ke svojí misce. Pro další část hry je nutné vysbírat všechny, aby družiny začínaly opět se stejným množstvím. Druhý úkol je naházet co nejvíce listí do sousedovy misky. Po zapískání nosí děti po jednom lístečku do jakýchkoli cizích misek.

Odnášet mohou jednak lístečky ve své barvě, jednak lístečky cizí, které jim některý ze sousedů nastrčil. Vítězné pořadí závisí na počtu lístečků, které zbudou pouze v miskách (lístečky vypadlé kolem se nepočítají!), a na pořadí z první části etapy.

Během druhé části hry by měli vedoucí držet misky tak, aby je děti v zápalu hry nerozsypaly, a pokud vlastní hráči omylem vyhodí lístečky ven, vrátit je zpět. Pokud přiběhne cizí hráč a hodí lísteček mimo misku, do hry se nevrací.

**POMŮCKY:** Aspoň padesát lístečků od každé barvy, misky nebo kroužky pro každou družinu.

### 2. PADÁNÍ LISTÍ

**LEGENDA:** Přichází podzim, lesy se halí do barevných pláštů, které za chvíli shodí a obléknou se do bílého. Víte ale vůbec, jaké listí se na podzim tak krásně barví a co roste u vás za domem?

**PROVEDENÍ:** Děti mají za úkol během stanoveného časového limitu nasbírat co nejvíc různých listů stromů i květin. Mohou se rozdělit nebo hledat pohromadě. Po uplynutí času se členi družiny sejdou a dají dohromady, co kdo nasbíral. Za jeden druh rostliny je jeden bod, pokud družina určí, co to je, dostane 4 body.

### 3. ZÁVĚREČNÝ TÁBORÁK – SLAVNOSTNÍ OHEŇ

MOŽNO PROHODIT S PROSINCOVOU ZÁVĚREČNOU DISKOTÉKOU  
ŘEŠIT DLE POČASÍ

# PROSINEC

## A) MIKULÁŠ

**LEGENDA:** Mikuláš, někdy nazývaný jako Mikuláš z Myry - je postavou mnoha legend, avšak v historických dokladech toho o jeho životě najdeme jen velmi málo.

Narodil se pravděpodobně kolem roku 280-286 jako syn bohatého, ale lakomého křesťana v Pataře (dnes jižní Turecko) Mikuláš záhy osiřel a svůj majetek rozdál chudým. Poté se odebral do Palestiny, odtud se na cestě zpět stavil v Myře, aby se pomodlil. V té době tam zemřel biskup a díky tomu, že neměl žádných možných nástupců, vymysleli v Myře, že první, kdo za jitra vstoupí do kostela, stane se biskupem. Mikuláš byl tím prvním příchozím a tak se stal biskupem (rok 300). Mezi lidmi byl velmi oblíbený a proslul velkou štedrostí k potřebným. Ve svém biskupském úřadě nezapomínal na chudé a nemocné, založil školy a sirotčince. Zemřel v Myře 6. 12., neznámo přesně kterého roku (345 – 350).

V našich krajích chodí tradičně Mikuláš v biskupském obleku a spolu se skupinkou čertů a andělů obchází domy a naděluje dětem. Mikuláš s anděli nadělují dětem dárky a čerti mají za úkol postrašit "zlobivé" děti. Některé děti dokazují, že doma nezlobili jednoduchou básničkou.

Ne vždy však byl Mikuláš doprovázen čerty a andělem. Dříve to býval třeba kostým policajta, anděl je z těchto všech postav nejmladším kostýmem.

### **1. MIKULÁŠSKÉ ČLOVĚČE:**

(Družiny za dosažení cíle obdrží zprávu od Mikuláše.)

**LEGENDA:** V noci navštívil tábor Mikuláš. Nechal tu pro děti tajnou šifru, ve které stojí, jak přimět vodníka Čvachtala, aby vrátil klíč času. Šifru si ale zaslouží jen ten, kdo trpělivě projde hrou „Člověče nezlob se“ až do cíle.

**PROVEDENÍ:** Mikulášské člověče je speciálně upravené obří člověče nezlob se. Na louce je třeba vyznačit klasický herní plán ve velkém měřítku. Např. zatlouct do země kolíky a na ně připíchnout papír s čísly od 1 do 100.

Družiny začínají seřazené na startovní čáře, odkud po zapískání běží jeden zástupce z každé ke stanovišti s kostkou. V pořadí doběhnou pak kostkou hází. Jako v klasickém člověče se družina posune na hozené políčko. Je-li políčko neoznačeno, vybíhá další hráč ke kostce. Je-li políčko označeno červenou kartičkou, Družina musí splnit úkol napsaný na kartičce z druhé strany. Teprve po splnění úkolu může pokračovat. Některá červeně označená políčka jsou pouze pasti, které družinu posunou o určený počet polí zpět. Nejčastěji zpět na pole s obtížně plnitelným úkolem.

Před zahájením hry dostane každá družina dvě kartičky pasti, které může postavit do cesty soupeřům tím, že dopíše příslušný počet polí, o který se chycená družina bude vracet (maximálně však 5) a položí ji na pole, na kterém právě stojí. Úkoly na trati mohou být nejrůznějšího druhu a jejich rozestavení společně s rozestavením pastí takové, aby zabralo hodně času a aby se Družiny často vracely na obtížné nebo zdlouhavé úkoly, neboť pouze trpělivost při hře člověče je dovede k šifře.

## **MOŽNÉ ÚKOLY PRO MIKULÁŠSKÉ ČLOVĚČE:**

- Po vyznačené trase přenést balon tak, že si ho budete předávat nohama nad hlavou.
- Posadte se všichni na jednu židli a počítejte společně do třiceti.
- Přebírání korálků podle barev.
- Napište aspoň ve třech větách, co si pamatujete o svatojánské noci.
- Sedánek – první z družiny si sedne a dá nohy mírně rozkročmo před sebe, další si sedne stejným způsobem před něj a tak pořád až do cíle.
- Naplňte malý ešus vodou. K dispozici máte vlastní ústa a vodu z lavoru.
- Přeneste vajíčko ke kolíku tak, aby se ho dotýkalo co nejvíce členů družiny a aby se nerozbilo.
- Seřadte text, aby dával smysl.
- Rozdělte se do dvojic a projděte ke kolíku a zpět trakařem.
- Vyberte písničku a společně ji zazpívejte.
- Pokud jste během hry položili past, vraťte se o x políček zpět.

Každá družina po dosažení cíle dostává nárok na šifru od Mikuláše.

## **2. ZÁVĚREČNÁ ETAPA: (o klíč času a dvojnásobný počet políček)**

**LEGENDA:** Za každý měsíc jsme dostali, dle toho jak jsme byli úspěšní nějakou část zašifrované zprávy, jejíž rozluštění nás může dovést až ke zloději „Klíče času“ – vodníku Čvachtalovi.

Pokud se nám to podaří, můžeme vrátit „Klíč“ jeho právoplatnému majiteli a zabránit tak chaosu, který díky zrychlujícímu se času hrozí.

Podaří se nám vrátit čas do jeho normálního běhu?

**PROVEDENÍ:** Družiny nyní dostanou velkou zašifrovanou zprávu. Na nástěnce v táboře se pověsí mapka, na níž je vyznačeno, kde se dá najít překlad všech písmen abecedy, a místo, kde přebývá vodník. Dále družiny využívají indicií, které si během tábora vysloužily. Děti běhají pro překlad písmenek, která potřebují. Družina s největším počtem indicií by tedy měla být ve výhodě a méně běhat. Ve zprávě stojí, že aby děti dostaly od vodníka klíč, musí pouze přírodninami ozdobit smrkovou větvíčku, donést ji k vodníkovi a zazpívat společně jakoukoli vánoční koledu. První družině, která tak učiní, Čvachtal vydá klíč.

Etapu vyhrává družina, která získá klíč, další podle pořadí, v jakém vodníkovi zazpívají píseň.

V celotáborové hře pak vítězí družina, která získala největší počet políček v kalendáriu.

Klíč poté jdou všichni odevzdat Pánovi času – ten jim za odměnu prozradí, kde je schován velký poklad (dále viz. níže – Štědrý den).

## **ZAŠIFROVANÁ ZPRÁVA**

## **3. MOŽNÁ PŘIJDE I MIKULÁŠ**

**PROVEDENÍ:** divadýlko při vyhlašování úklidů: ceny pro prasata – čert, pro pořádníky – anděl



## B) VÁNOCE a ŠTĚDRÝ DEN

**LEGENDA:** Štědrý den, který připadá na 24. prosince, je posledním dnem tzv. Adventu - přípravy na vánoční svátky. Slovo Advent pochází z latinského "adventus", což znamená příchod, slovo vánoce pak zřejmě z němčiny (Weihnachten – svaté noci).

Počátky adventu sahají až do 7. století. **Advent** trvá čtyři týdny, začíná 1. neděli adventní, tedy neděli mezi 27. listopadem a 3. prosincem. Konec adventu pak představuje západ slunce Štědrého večera a končí tedy dnem Narození Páně (25.12.).

Jedním z nejdůležitějších symbolů, který by nikde v této době neměl chybět je adventní věnec se čtyřmi svícemi. Každou neděli se na věnci postupně zapalují svíčky, které se pak poslední neděli a o vánočních svátcích rozsvítí najednou.

Dalším vánočním symbolem je vánoční stromek. V některých krajích se zavěšoval malý stromeček nad Štědrovečerní stůl hlavou dolů. Původ zdobení klasického vánočního stromku k nám přišel z Německa. Jeden z prvních stromků byl prý v Německu ozdoben v roce 1570 v brémské kronice. V 19. století se tato tradice dostává nejprve na český venkov, později i do měst.

Mezi symbol vánoce patří i jmelí. Podle legend bylo kdysi jmelí stromem, ze kterého vyrobil Josef kolébku pro Ježíška. Za 33 let ho poté Římané utnuli, aby z něho vyrobili kříž pro Ježíše.

Strom poté hanbou uschnul, a od té doby se už vyskytuje jen v malých trsech a zahrnuje lidi okolo sebe dobrem.

Věřilo se, že jmelí chrání před ohněm a zavěšovalo se nad dveře a do domů aby také ochránilo před čarodějnicemi a zlými duchy.

Mezi vánoční zvyky dodržované na vesnicích patří lití olova, krájení jablíček, pouštění ořechových lodiček, zlaté prasátko, házení střevícem aj.,

**PROVEDENÍ:** Všechny družiny se odeberou na místo, kde je ukryt poklad. Pod velký smrk (strom), ověšený vánočními ozdobami. Pod stromem najde každá družina balíček určený pouze jí. Společně si zazpíváme u stromečku koledy

## C) SILVESTR (SILVESTROVSKÁ PÁRTY + OHŇOSTROJ)

**LEGENDA:** Silvestrovské oslavy (Silvestr) se konají vždy poslední den v roce – 31. prosince. Jméno tento den získal podle sv. Silvestra I., papeže římskokatolické církve v letech 314 až 335, jehož svátek slaví tento den Katolická církev.

Poslední den v roce představuje velmi veselou a bujarou oslavu. Protože se nejedná o státem uznaný svátek a jde vlastně o běžný "všední den", probíhají tyto oslavy na podkladě místních zvyklostí a zažitých tradic. Například se společně odpočítávají poslední minuty starého roku, ten nový se pak vítá přípitkem šampaňským vínem nebo sektem a o půlnoci se odpalují ohňostroje a jiná zábavní pyrotechnika.

**PROVEDENÍ:** Závěrečná diskotéka pro všechny, zakončená ohňostrojem.

MOŽNO PROHODIT S LISTOPADOVÝM ZÁVĚREČNÝM TÁBORÁKEM  
ŘEŠIT DLE POČASÍ

# ROŽROK

na hudbu: „Kdybych byla vlaštovkou“ z pohádky „ Princezna koloběžka první“

<sup>C</sup>Leden, měsíc studený,  
<sup>F</sup>Mrzne, snížek <sup>C</sup>padá.  
<sup>C</sup>Za okny se chumelí,  
<sup>F</sup>Zimou srnka <sup>C</sup>strádá.

<sup>E</sup>mi<sup>Ú</sup>nor, přijde <sup>A</sup>mi<sup>M</sup>asopust,  
<sup>F</sup>Zima se <sup>G</sup>zahání,  
<sup>C</sup>Sluníčko sních rozpustí  
<sup>F</sup>A srnku, <sup>D</sup>mi<sup>C</sup>zachrání.

<sup>C</sup>Březen hřeje <sup>C</sup>sluníčko,  
<sup>F</sup>Tráva se <sup>C</sup>zelená,  
<sup>C</sup>Před okny je teplíčko,  
<sup>F</sup>Voda však <sup>C</sup>studená.

<sup>E</sup>mi<sup>D</sup>uben vajíčka <sup>A</sup>mi<sup>b</sup>arvíme,  
<sup>F</sup>Mláďata se <sup>G</sup>rodí,  
<sup>C</sup>Sluníčko je zahřeje,  
<sup>F</sup>po zahradě <sup>D</sup>mi<sup>C</sup>chodí.

Květen stromy rozkvetou,  
Louka barvu střídá,  
Koník v trávě skotačí,  
A vlaje mu hříva.

Červen pálí sluníčko,  
k vodě děti láká,  
zahrada se červená,  
jahoda je sladká.

Červenec jsou prázdniny,  
Školu vynecháme,  
Spolu s členy rodiny,  
Do lesa spěcháme.

Srpen pole dozrává,  
Obilí se sklízí,  
Užíváme pohodu,  
Škola, se však blíží.

Září zrají jablíčka,  
A houby sušíme,

Listy mění zbarvení,  
Do školy chodíme.

Říjen listí opadá,  
Ptáčci odlétají,  
K spánku se les ukládá,  
Všichni se starají.

Listopad je pochmurný,  
Voda stéká z nebe,  
Vítr fouká studený,  
A všechny nás zebe.

Prosinec je kouzelný,  
Vánoce čekáme,  
Celý rok byl příjemný,  
Nový přivítáme.

Já Ti prstýnek dám,  
Já Ti za něj dám svůj,  
Lásku věrně mi přisahej,  
celý život při mně stůj.

My jsem žáci 3. B,  
Bereme však na sebe,  
Podobu zajíce,  
Žirafy či krabice,  
to je pěkná směsice.

Můžem bej i rohože,  
A to všechno protože,  
Vlastníme nakrátko,  
Utržené sluchátko,  
Taky jedno zvířátko.

Rumcajsi, Rumcajsi,  
Jak hezký počasí,  
Můžeš nám písničky hrát,  
Popředu pozpátku, tvou hezkou  
pohádku,  
Budeme za chvíli znát.

# Hádanky

Kočka leze dírou, pes oknem. Napiš to dvěma písmeny!	("TO".)
Kdo se nenarodil, ale zemřel?	(Adam.)
Lipová alej má po obou stranách cesty po dvanácti stromech. Na každém stromě je deset větví a na každé větvi po dvou kaštanech. Kolik je tam celkem kaštanů?	(Ani jeden.)
Na střeše sedí pět holubů. Sestřelíme-li jednoho, kolik jich tam zbude? (ostatní uletí.)	(Ani jeden. Po výstřelu)
Trochu voda, trochu zem, volá na Tě: "Nechod' sem!"	(Bláto.)
Které zvíře pije nejdražší nápoj na světě.	(Blecha, klíště, komár.)
Je ve tmě důleček, v tom důlečku kulka, na té kulce chrásteček, na chrástečku plno kuliček.	(Brambor.)
Květ nahoře, plody dole, nenajdeš ho ve stodole. Prohlédni si sklep a spíž, co to je, už asi víš. A když je máš na talíři, k obědu sníš nejméně čtyři.	(Brambory.)
Dvě hlavičky bez úst spolu hovoří, na kůži když se oboří.	(Buben.)
Přišel k nám panáček, měl červený fráček, když jsme ho svlékali, nad ním jsme plakali.	(Cibule.)
Který pták nesnáší vajíčka a přece se z vajíčka líhne? (každý sameček.)	(Čáp, kohout, kačer, tedy)
Nevidíš to, ani necítíš, křídel to nemá a přece to letí.	(Čas.)
Nevidíš to, necítíš to, nemá to křídel, a přece to letí.	(Čas.)
Král chtěl rozdělit korunu mezi dva syny. Jak to udělal, aby žádného nezarmoutil?	(Dal každému 50 haléřů.)
Jsem dítětem otce i matky a přece nejsem syn lidský.	(Dcera.)
Mám otce i matku a přece nejsem syn.	(Dcera.)
Kdo mě má v kapse, nemá v ní nic.	(Díra.)
Co bylo včera a co bude zítra?	(Dnešek.)
Do jakých sudů nelze nalít víno?	(Do plných.)
Kdy má člověk tolik očí jako dní v roce?	(Druhého ledna.)
Dlouhá je a trvá krátkou chvílí, široká je víc než jednu míli, vysoká je, má sedmery schody, přec se vejde do kapičky vody.	(Duha.)
Když se otec směje, matka slzy leje.	
Dcerka ze sedmeré krásy jasné pásy, obléká si.	(Duha.)
Co je lepší, než sklenička portského vína? (portského vína.)	(Dvě skleničky)
Čtyři rohy, žádné nohy. Chodí to, stojí to.	(Dveře.)
Chodí každý den ven, a přece je stále doma.	(Hlemýžď.)
Čtyři rohy, žádné nohy, chaloupkou to pohne.	(Hlemýžď.)
Ať jde kam jde, vždycky je doma.	(Hlemýžď.)
Neutíká, nezakluše, pomalu se loudá.	
Na zádech mu místo nůše sedí celá bouda.	(Hlemýžď.)
Dvanáct panen v jedné posteli, a žádná na okraji.	(Hodiny.)
Každodenně se natahují, a přece jsou stále stejně dlouhé.	(Hodiny.)
Visí to a neví kde, bije to a neví koho, ukazuje to a neví kam, počítá a neví kolik.	(Hodiny.)
Táta dlouhý, máma krátká, děti jako pimprlátka.	(Hrábě, ruka.)
Aby vlezl, po hlavě jej bili, aby vylezl, za hlavu jej táhli.	(Hřebík.)
Když šel tam do hlavy ho tloukli, když šel ven, za krk ho tahali.	(Hřebík.)

<b>Kdo má klobouk na noze?</b>	(Hřib.)
<b>Můj otec a má matka měli dítě, ale nebyl to ani bratr, ani sestra.</b>	(Já.)
<b>Je to vlastní syn mého otce, a přece to není můj bratr.</b>	(Já.)
<b>Jiné šatí, sama je nahá.</b>	(Jehla.)
<b>Ouško mám a neslyším, nožku mám a neběhám.</b>	(Jehla.)
<b>Běží krejčík po poli, a na hřbetě si nese jehly.</b>	(Ježek.)
<b>Cupe, dupe v lese, nůši jehel nese.</b>	(Ježek.)
<b>Jednou dírou tam, dvěma dírami ven, a když jste venku, teprve jste tam.</b>	(Kalhoty.)
<b>Jak docílíme, aby vepřové maso zůstalo stále čerstvé bez mražení?</b> (naživu.)	(Když necháme pašíka)
<b>Kdy se vůl dojí?</b> (kousek.)	(Když se ho sní poslední)
<b>Jaký je rozdíl mezi strunou a muzikantem?</b> (praskne, když se natáhne muzikant - leží.)	(Když se natáhne struna-
<b>Co se musí přidat ke čtyřem nulám, aby daly součet třicet?</b>	(Ke dvěma ocásek
nahoru, aby vznikla šestka a ke dvěma ocásek dolů, aby vznikla devítka. $6 + 6 + 9 + 9 = 30$ .)	
<b>Máme doma shrbeného stařečka, podáváme mu často ruku.</b>	(Klika.)
<b>Sedí pán na vršku, měkkou má podušku, často se smekne, nic se nelekne.</b>	(Klobouk.)
<b>Listy mám a strom nejsem.</b>	(Kniha.)
<b>Chodí v koruně, král není, nosí ostruhy, rytíř není, má šavli,</b>	
<b>husar není, k ránu budívá, ponocný není.</b>	(Kohout.)
<b>Když se břicho s krkem skloní, hlava steré slzy roní.</b>	(Konev kropící).
<b>Pálí to, i když to nehoří.</b>	(Kopřiva.)
<b>Narodila jsem se na stromě, máti mě dala lidem, lidi mne z kůže stáhli,</b>	
<b>potom mne svázali, po zemi tahali, až mě odřeli a do ohně hodili.</b>	(Koště, metla.)
<b>Přišel k nám host, co v lese vzrost, zatočil se po světnici,</b>	
<b>praštil sebou pod lavici.</b>	(Koště.)
<b>Dva otcové a dva synové ulovili tři zajíce. Jak se o ně rozdělili,</b>	
<b>aby se žádný z nich nevrátil domů s prázdnou?</b>	(Lovu se zúčastnil
dědeček a jeho syn s vnukem. Snadno se podělili o tři zajíce.)	
<b>Co se leskne v rybníce, komu to spadla čepice?</b>	
<b>Třpytí se, leskne u sítí, nikdo ji rukou nechytí.</b>	(Měsíc.)
<b>Obchází se srpem celou zem, neseke do trávy tam ani sem.</b>	(Měsíc.)
<b>Přiletěl obrázek, poseděl, složil se, rozložil a odletěl.</b>	(Motýl.)
<b>Přišel k nám host, spravil nám most, bez sekery bez dláta,</b>	
<b>a přece je pevný dost.</b>	(Mráz.)
<b>Sedí panenka v komoře, má vlasy venku na dvoře.</b>	(Mrkev, řepa.)
<b>Na co čeká vlak ve stanici?</b>	(Na odjezd.)
<b>Kde má slepice nejméně peří</b>	(Na pekáči.)
<b>Kde na světě je jen jedna světová strana?</b>	(Na severním nebo
(jižním pólu.)	
<b>Nač nemůže Sluníčko ani pod širým nebem svítit?</b>	(Na stín.)
<b>Jaký je rozdíl mezi hodinami a hodinářem?</b>	(Natáhnou-li se hodiny,
(jdou. Natáhnou-li se hodinář, leží.)	
<b>Dračí křídla, tělo myší, špatně vidí, dobře slyší.</b>	
<b>Ve dne spí a v noci létá, do vlasů prý rád se vlétá.</b>	(Netopýr.)
<b>Kde roste nejlepší víno?</b>	(Nikde. Rostou jen
(hrozny.)	
<b>Kdy se seče seno?</b>	(Nikdy. Seče se tráva.)
<b>Kdy se suší seno?</b>	(Nikdy. Suší se tráva.)

Čím víc žere, tím je hladovější, a když už nemá co žrát, umírá.	Oheň.
Měkké dělám z tvrdého, tvrdé dělám z měkkého, s větry rád se pojím, vody se však bojím.	Oheň.
Když jsem v kamnech, rád mě míváš, když jsem na střeše, smutně se díváš.	Oheň.
Češe se, vlasů nemá, klátí se, třtina není, třese se, zimnici nemá.	Ovoce.
Ráno obírej mne, večír očesej mne, jen mne neuraz, dám ti za rok zas!	Ovocný strom.
Tenhle pán či šlechtic snad, denně rozkládá svůj šat.	
Rozloží ho, pootočí, nespočítáš jeho oči.	Páv.
Loví do sítí, ale do vody se mu nechce.	Pavouk.
Čtyři rohy, žádné nohy. Jenom břicho veliké.	Peřina.
Co má zuby a nekouše?	Píla.
Je to žluté a točí se to. Co je to?	Pivo.
Z dřeva je a ze slámy a přec jej oheň nestráví.	Popel.
Jak uděláte ze dvou hůlek deset? tvaru římské desítky.	Přeložíme je přes sebe do
Kdo to dělá - nepotřebuje to, kdo to kupuje - nechce to, kdo to potřebuje - neví o tom.	Rakev.
Stojí buk uprostřed luk, na tom buku dvanáct suků, v každém suku třicet ptáků, a každý pták jinak zpívá.	Rok, měsíce, dny.
Hřebínek má, nečeše se, ale večeri ti snese.	Slepice.
Máme to rádi a přece se na to mračíme.	Sluníčko.
Chodí se mnou přítel věrný, němý je a celý černý.	
Když se slunce schová v mraky, přítel můj se schová taky.	Stín.
Neslyšíš to, necítíš to, vidíš to.	Stín.
Čím mladší, tím větší - čím starší, tím menší.	Svíčka.
Bylo pět bratrů a každý z nich měl jednu sestru.	
Kolik bylo sourozenců dohromady?	Šest.
Hejno hus šlo po silnici. Jedna šla před dvěma, jedna za dvěma a jedna mezi dvěma kachnami. Kolik jich bylo?	Tři.
Co je to za zkratku ÚSČPSN? pátek, sobota, neděle.	Úterý, středa, čtvrtek,
V kterém měsíci se ženy nejméně hádají? nejkratší.	V únoru, protože je
Bílé to vyhodíš, žluté to spadne.	Vajíčko.
Soudeček bez obručí, a v něm dvojí víno.	Vajíčko.
Je soudeček bez obrouček, je v něm dvojí víno, a přece se nesmíchá.	Vejce.
Čím je to větší, tím spíš se to protáhne i malinkou dírkou.	Vítr.
Do šatů mě nabíráš, pak přede mnou zavíráš, v teple pro mne slzí oči, vše se za mnou venku točí, беру z hlavy klobouky, nepouštěj mne do mouky.	Vítr.
Černá hlavička, bílá nožička. Hlavička když zčervená, konec nožky znamená.	Zápalka.
Máš-li mne, nedbáš mně, ztratíš-li mne, poznáš mne.	Zdraví.
Z pravé ruky udělá levou, a přece se těla ani nedotkne.	Zrcadlo.
Kdo je nejrychlejším malířem?	Zrcadlo.
Cínové zvíře v kamenném chlívě třikrát za den řehce a žrát se mu nechce.	Zvon.
Koruna bez hlavy, bez jazyka rozpráví, necítí, nežije a přec mu srdce bije.	Zvon.