



ETAPOVÉ HRY



Jiří Zaplatílek a kolektiv

Tajemství
Saturového města

Tajemství
Saturového města
Etapová hra – metodický materiál

Pionýr
je objevitel nových cest, směrů a hlasatel pokrokových myšlenek;
značí ideu hledání, touhy po poznání;
zkráceně vystihuje zásadu být moderní, průkopnický.

Naše sdružení chce svojí prací plně dostát významu tohoto pojmu.

- 2008 -

www.pionyr.cz

ISBN 978-80-87031-16-2

Poznání

„Pionýr je pracovitý, učí se.“
jeden z Ideálů Pionýra

Etapové hry jsou jednou z osvědčených forem činnosti na letních táborech i během roku. Zejména tábory získávají díky nim potřebný spád a mnoho příležitostí, jak zajímavě skloubit i odlišné činnosti.

Samostatně se soutěž etapových her v Pionýru vyhlašuje od roku 2003. Hry do ní může přihlásit každá pionýrská skupina. Protože nechceme do rukopisů zasahovat více než je nezbytné, je základní podmínkou přihlášky zpracování hry do obecně srozumitelné podoby.

Publikaci je možno užít jen jako námět. Realizace hry musí vycházet z konkrétních podmínek. Je třeba zohlednit podobu tábořiště, skladbu účastníků, oddílové a táborové tradice... Konečnou podobu hry musí vytvořit tým vedoucích a instruktorů a přizpůsobit ji vlastním podmínkám. Mimo jiné i proto, aby ji mohli považovat za výsledek vlastního úsilí.

Ať vám tato publikace pomůže poznávat nové věci a hledat nové nápady.

Česká rada Pionýra vyhláší každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 31. října. Autorské příspěvky zasílejte na adresu Pionýr, Senovážné nám. 977/24, 116 47 Praha 1. Vyhlášení vítězů probíhá ještě téhož roku. Odměna za nejlepší příspěvek dosahuje hodnoty 10 000 Kč. Pokud se rozhodnete zpracovat etapovou hru, doporučujeme držet se vyhlášené osnovy.

1) ÚVOD

- a) jméno a příjmení autora;
- b) pionýrská skupina;
- c) místo a typ tábora, kde se hra hrála.

2) POPIS HRY

- a) název etapové hry;
- b) jména autorů (textové i ilustrační části, popř. i jejich vazba na činnost dětí a mládeže);
- c) vylíčení ústředního motivu (příběhu, Dějové linky);
- d) věková kategorie, pro kterou je určena;
- e) výchovné cíle;
- f) prvky vyjadřující motivaci (oděvy, deníky,...)
- g) doporučená doba realizace.

3) PŘÍPRAVA

- a) prameny (literatura a ilustrace, ze kterých realizátor vycházel);
- b) vysvětlení pojmů a vyjasnění důležitých vztahů mezi nimi;
- c) nároky na materiální a technické zajištění (pomůcky, tisk materiálů apod.);
- d) organizace (jaké herní jednotky se hry účastní);
- e) stanovení postupových cílů - rozčlenění na jednotlivé etapy (označení klíčových etap);
- f) stanovení zásadních obyčejů, pravidel, norem,...
- g) terminologie;
- h) systém vyhodnocování;
- i) základní metodika pro vedoucí;
- j) zajištění bezpečnosti při činnostech.

4) REALIZACE

- a) úvodní motivace;
- b) zahájení hry;
- c) popis jednotlivých etap
 - i) motivace etapy (odkazy na literaturu a doporučené pomůcky);
 - ii) popis jednotlivých her, aktivit a úkolů;
 - iii) metodická doporučení pro organizátora etapy;
- d) alternativní zpracování pro případy nepříznivých podmínek (nepřízeň počasí, jiné přírodní podmínky apod.);
- e) odkazy na užité zdroje (informační, technické, materiální atd.);
- f) zapojení tradičních vrcholů – dominant (karneval, sportovní přebory,...);
- g) zakončení hry;
- h) celkové vyhodnocení.

5) HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE

- a) úspěšnost hry (dojmy realizátorů, dětí, případně rodičů);
- b) nástrahy, zauzlení a jejich vyzkoušená řešení;
- c) dokumentace (fotografie, diplomy, denní rozkazy, kroniky, táborové občasnky, webová prezentace a podobně).

Tajemství
Saturového města
Etapová hra – metodický materiál



Autor: Jiří Zaplatílek a kolektiv – 27. pionýrská skupina, Kladno-Švermov

1. Úvod

Autor:

Zaplatílek Jiří a kolektiv

Pionýrská skupina: Pionýr, 27. pionýrská skupina, Kladno-Švermov

Místo a typ tábora: Pionýrská základna Švermováček, Mrtník u Komárova

Cíl hry:

Cílem celotáborové hry je vedle získávání bodů za jednotlivé hrací dny naučit děti zábavnou a sou-těživou formou tábornickým dovednostem, soběstačnosti, poskytování první pomoci, vybudovat vztah k přírodě a k sobě samým, ukázat úlohu a místo jedince v týmové práci.

2. Popis hry:

Motto:

Tajemství Saturového města

Kdesi v hloubi nekonečných pralesů leží Saturové město. Snad každý z hledačů, archeologů či jiných podobných nadšenců pro dobrodružství slyšel o tomto místě a snil, že jednou získá skutečnou stopu a důkaz, podle kterého bude moci toto ztracené město objevit. Jeho poloha je dodneška neznámá a stejně tak neznámá a záhadná je příčina zániku obyvatel Saturového města, o kterém vypráví legenda.

Vypráví o městě, ve kterém žilo osm společenství lidí. Každé společenství (rodina) žilo v jednom obydlí (domě), které si střežilo a nikoho kromě ostatních členů do něj nikdy nepustilo. Byla to pevně semknutá společnost lidí, která si pečlivě střežila své soukromí. Nebo tajemství?

Samotné město bylo obklopeno vysokými hradbami s pouze jednou vstupní branou, která je dle legendy chráněna neznámou silou, jež dovolí pouze vyvolenému projít za její zdi.

Každý měsíc se všechny rodiny scházely v místnosti (svatyni) ukryté hluboko v podzemí Saturového města k záhadným rituálům, při kterých uctívaly své bohy. Aby se nemohl do svatyně dostat nikdo nepovolaný, který by zneuctil jejich posvátné místo, otvíral se vstup do svatyně osmi klíči. Každá rodina tak měla jeden klíč, kterým zároveň odemykala své obydlí a také jeden z osmi zámků společné svatyně. Do svatyně se tak mohl dostat pouze člen Saturového města a byla tak současně na rituálu zaručena účast každé rodiny.

Jednoho dne se sešlo celé město k svému pravidelnému obřadu do podzemí Saturového města. Nej-váženější člen rady vybral jednoho muže, kterému ve svatyni předal všechny klíče a řekl:

„Teď jsi ty ten vyvolený z vyvolených, neboť ty jediný nyní budeš znát a střežit tajemství našeho města. Zamkni za námi tuto svatyni. Pozamykej i naše obydlí a v každém zanech po jednom klíči. Kdo jednou bude chtít poznat a pochopit náš život, bude muset projít všemi domy aby poznal jak žily naše rodiny. Jen tak bude smět dojít až sem do naší svatyně a poznat celou pravdu. Jmenuji tě nyní Strážcem a klíčníkem našeho města neboť držíš v ruce kompletní „Kruh Saturového města““ klíč od našich životů“.

Výklad hry:

Celotáborová hra Tajemství Saturového města je rozdělena do dvou základních etap. První etapa tvoří cestu k Saturovému městu a je rozdělena do čtyř hracích dnů. Herní náplň viz I. Etapa 1. – 4. den.

První etapa je zakončena noční hrou (stezkou odvahy), při níž jednotlivé oddíly absolvují cestu k bráně Saturového města (viz Brána Saturového města).

Druhá etapa se již odehrává za zdmi Saturového města. Hráči dle legendy „navštěvují“ jednotlivé domy (celkem osm dle zbylých hracích dní) a „žijí“ po celý den život rodiny, která bydlela v daném domě. Jejich život je vylíčen v nalezeném dopise uvnitř domu (viz Hrací dny 2. Etapy).

Zakončení hry:

Cílovým úkolem hry je nalezení svatyně saturového města a odhalení pravdy, která se skrývá za záhadným zmizením obyvatel Saturového města. Nejedná se o závod, kdo dřív odkryje tajemství za zdmi SM. Závěrečné cesty se účastní všechny oddíly současně.

Soutěživost mezi jednotlivými oddíly v Etapové hře probíhá do momentu odhalení místa, kde se svatyně nalézá.

Doba realizace hry: 14 dní

Věková kategorie 7–15 let

3. Pomůcky na hru:

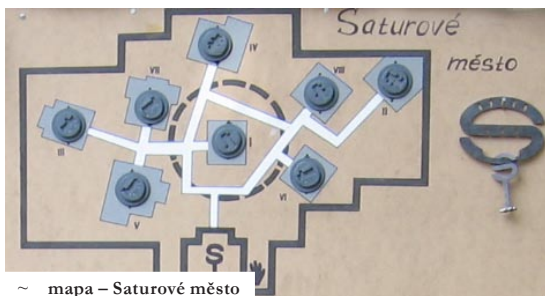
- ~ mapa cesty k Saturovému městu a mapa Saturového města (viz foto)
- ~ klíče k bráně a k jednotlivým domům SM
- ~ materiál na výrobu saturské brány (velké kartónové krabice, cement popř. keramická hlína, maskovací síť, celtovina)
- ~ materiál pro výrobu svatyně SM (Kartón, velká cívka od kabelů, soška boha SM)
- ~ mince Saturového města
- ~ trička popř. čepice pro obarvení k oddílové příslušnosti
- ~ sošky saturských bohů (mat. dřevěná prkénka)
- ~ novodurové trubky (hra „Studny Saturového města“)
- ~ diplomy (Saturony) a bodovací tabulky pro denní hodnocení
- ~ horolezecká lana a pomůcky (sedáky, karabiny...)
- ~ sportovní náčiní, luky a terče + běžné sportovní vybavení tábora
- ~ denní rozkazy, táborový oznamovatel
- ~ drobný materiál (kancelářské a malířské potřeby, svíčky, pochodně, odrazky...)

I. Etapa (Mapa – Cesta k Saturovému městu s jednotlivými hracími úseky)

Čtyři hrací úseky zakončené noční hrou „K bráně Saturového města“.

II. Etapa (Mapa – Saturové město)

Znázorňuje 8 domů s osmi dveřmi s odemkatelnými zámky. Za „dveřmi“ jsou schránky – např. kelímky od jogurtů. Ve schránkách je uložen odkaz rodiny, která zde žila, a klíč od dalšího domu.



~ mapa – Saturové město



~ mapa – cesta k Saturovému městu

Bodování:

Jednotlivé úkoly (hry) celotáborového programu jsou hodnoceny 1–6 body (6 oddílů, 6.–1. místo). Dle součtu výsledků (bodů) všech her (viz „Bodovací listina Saturového města“) je určeno celkové pořadí hracího dne dle něhož je oddílům „vyplacena“ odměna ve formě peněz Saturového města. (viz „Výplatní listina Saturového města“) Jednotlivé Turáty (peníze) si pak oddíly svazují do tzv. Turátového kippu pro lepší vizuální přehled.

Paralelně s bodováním za splněné úkoly herního programu probíhá vyplácení tzv. bronzových turátů za osobní výkony, odvahu, morální projev. Tímto bodováním je odměněn jedinec a nesčítá se s výsledky za hrací den.

Pro táborové zlobily jsou připraveny „turáty“ trestního práva.

Každý den večer při vyhodnocení denního programu 2. etapy hry otvírá zástupce vítězného oddílu další „dveře“ saturského domu, v němž nalézá příběh rodiny a klíč od dalšího příbytku, který navštíví příští den.

V případě, že oddíl již jednou vyhrál hrací den, může předat toto výsadní právo oddílu, který doposud nevyhrál.

I. ETAPA, DEN PRVNÍ

1. Příběh stromu

Motto:

Saturové uctívali stromy, které jim dávaly dřevo na oheň, stavbu obydlí a poskytovaly stín při únavě od žhnoucího slunce. Vždy, když museli Saturové pokácet strom, poklonili se mu a poděkovali. Neboť v tuto chvíli vyrostl pro ně a celý svůj život jim daroval. Co všechno se asi přihodilo za dlouhá léta, kdy vyrůstal ze slabého stromku až po jeho poslední den, kdy se musel sklonit před sekerami satureckých mužů.

Hráči mají za úkol:

1. Odhadnout stáří stromu z letokruhů připravených „koláčů“ poraženého stromu.
2. Vymyslet příběh stromu (co všechno strom při svém růstu mohl zažít) – příprava na večer.
3. Nakreslit na „koláč“ znak svého oddílu.

Pomůcky:

„Koláče“ z jednoho poraženého stromu (dle počtu oddílů), barvy (v případě vodou ředitelných barev bezbarvý lak).

2. Studny Saturového města

Motto:

Aby Saturové na svých cestách netrpěli nedostatkem vody, dohodli se, že každá rodina vyhloubí na určeném místě studnu s pitnou vodou. Vzniknul tak soubor osmi studní, které zaručovaly i v dobách největšího sucha, že alespoň jedna studna vždy dokázala udržet dostatek vody pro celé město. Do každé studny vhodila každá rodina pouzdro s prosbou bohu vodstva, aby ochránil tento pramen před vyschnutím.

Uplynulo mnoho let. Prameny, které napájely studny, dávno vyschly a pouzdra spočinula na jejich dnech. Prosby již nebyly vyslyšeny.

Pravidla hry:

Samotná hra vychází volně z již před lety publikované známé hry „Studna“.

Hráči mají za úkol naplnit z nejbližšího přírodního vodního zdroje „vyschlé studny“ a získat vyplavením z jejího dna zanechanou modlitbu. Studny jsou však již velice staré a poškozené. Voda prosakuje jejich stěnami a je potřeba si rozdělit úkoly a síly. Hráči nosí v PE sáčcích vodu a snaží se naplnit studnu „po okraj“ aby získali pouzdro ze zprávou, kterou se musejí naučit nazpaměť. Hra končí jakmile poslední oddíl odříká bez chyby zprávu. Nezáleží zda zprávu odříká jeden člen oddílu či si text rozdělí mezi celý oddíl. Hodnotí se čas. Vítězí ten oddíl, který nejdříve odříká zprávu bez chyby.

Pomůcky:

- ~ nádoby (studny) nejlépe novodur. Trubky, které jsou zazátkovány a navrtány určitým počtem děr. Otvory musí být v různých výškách aby nemohly být ucpány jednou rukou, ale aby muselo na „opravě“ studny spolupracovat více hráčů (nutno vyzkoušet !!)
- ~ PE sáčky co nejmenší velikosti;
- ~ vodotěsná pouzdra (př. obaly od Kinder-vajíček);
- ~ zpráva (modlitba).

Modlitba:

Hydrogene páne vodstva,
 střež náš pramen jménem božstva.
 Nenech vyschnout ten života dar,
 ať úroda naše nevejde v zmar.
 Každý den ti modlitbou
 opakujem prosbu svou.
 Ať je den či tmavá noc,
 prosíme tě moc a moc.

Doba trvání: ca 45 min

I. ETAPA, DEN DRUHÝ**1. Draví ptáci****Motto:**

Obyvatelé Saturového města byli zdatní pěstitelé i chovatelé dobytka. Na svých polích pěstovali obilí, kukuřici i chmel z kterého dokázali vařit výborné pivo. Uvnitř města pak chovali kromě dobytka i drobné domácí zvířectvo. A byla to právě drobná zvířata která byla často napadána dravými ptáky, kteří přilétali z nedalekých skal za snadnou kořistí na dvorcích Saturového města.

Obyvatelé Saturového města byly zruční střelci. Mnoho volných chvil cvičili střelbu z luku. Jednoho dne se vydaly jednotlivé rodiny vyzbrojeny luky a šípy na lov divokých ptáků, aby tak uchránily své skromné chovy a zároveň tak vyjádřily vděk bohům za dobrou úrodu.

Úkoly dne:

1. Návčik střelby z luku do vlastních terčů, výroba terčů
2. Závody v lukostřelbě do správných terčů
3. Lov dravých ptáků
4. Pečení úlovků
5. Příprava a naaranžování pečení
6. Konzumace

1. Výroba terčů, návčik lukostřelby

Oddíly vyrábějí terče dle vlastních návrhů. Velikost terče dle velikosti terčovnice (př. 120 x 120 cm). Střelbu volíme na bezpečnou vzdálenost.

Bezpečnost: Území střelnice nutno vymežit a zabezpečit.

Pomůcky:

Terče – balící papír, barvy, terčovnice (ideální hobra – sendvič), sportovní luk.

2. Závody v lukostřelbě

Klasická soutěž ve střelbě ze sportovního luku (síla ramen luku cca. 23–26 liber). Každý střelec má ke střelbě 3 šípy. Hodnotí se součet nastřílených bodů za celý oddíl.



~ klíče od domu Saturového města

3. Lov dravých ptáků

Jednotlivé oddíly se vydají po stopách hledat dravé ptáky, které musejí ulovit lukem (viz předchozí úkoly). Draví ptáci jsou představováni modely ze skutečné drůbeže z důvodu navazujícího úkolu v podobě pečení úlovků. Úkolem každého oddílu je zasáhnout dravého ptáka co možna největším počtem šípů. Každý člen oddílu má pouze jeden pokus. Pokud se během jednoho kola (po vystřídání všech členů oddílu) nepodaří cíl zasáhnout, kolo se opakuje až po 1. úspěšný zásah.

Bodování:

Počítá se počet úspěšných zásahů v 1. kole popř. počet pokusů do prvního zásahu (v případě neúspěchu v 1. kole).

Pomůcky:

Drůbež (kuřata) 2 ks na oddíl, čtvrtky, jehla, provázek, lano, staré celty, sportovní luk,

Bezpečnost:

Drůbež skladovat do poslední chvíle v chladu, lukostřelba – vhodný terén s protisvahem, vymezené území, disciplína.

4. Pečení úlovků

Každý oddíl si po úspěšném lovu připraví ohniště, na kterém opéká své úlovky. Nutný odborný dozor kvůli správnému propečení drůbeže a bezpečnosti.

Bodování: bez bodového hodnocení.

5. Příprava, aranžování pečení

Každý oddíl má za úkol připravit svůj pečení.

Hodnotí se estetická příprava pokrmu.

Pomůcky: zelenina, ovoce, přírodní materiál.

I. ETAPA, DEN TŘETÍ

Na jednom laně

Motto:

Provaznictví

Saturové nebyli jen zdatní lovci a pěstitelé, ale byli i velmi zruční. Mnozí z nich po večerech spřádali lana a provazy nejrůznější síly z lián a konopí. Ty pak používali při stavbě lávek přes hluboká koryta řek, vážali provazové žebříky či mistrovsky svazovali otesané kůly, z kterých stavěli hospodářské budovy a přístřešky pro dobytek a drobná zvířata.

Vždy si v práci navzájem vypomáhali.

Dokázali „táhnout za jeden provaz“.



~ střelba na dravého ptáka

Celý hrací den je věnován hram, v nichž hlavní roli hraje – lano.

1. Závod na společných lyžích
2. Šplh na laně
3. Zpráva na kladce
4. Provázková cesta poslepu

1. Závod na společných lyžích

Oddíl (nebo zástupci oddílu) si stoupne na společné lyže (dlouhá prkna opatřená úvazy pro každého hráče) a snaží se společnou koordinací přemístit z místa A do místa B.

Hodnotí se čas, za který je tým hráčů schopen se přemístit včetně určení vlastní koordinace úkonů. Týmová práce, souhra.

Pomůcky: Společné lyže, stopky.

2. Šplh na laně

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

Pomůcky: lano na šplh, provázek, fáborky.

Bezpečnost: dopomoc vedoucího

3. Zpráva na kladce

Cíl hry: Cílem hry je složit zprávu v co nejkratším čase.

Do výšky cca 7 m je umístěna zpráva, která je napsána na trhacím poznámkovém bločku. Každá část zprávy (počet částí zprávy odpovídá počtu hráčů v oddílu) je napsána na jiném lístku bločku, přičemž je zachována obrácená posloupnost zprávy. Zpráva je psána odzadu vždy na rubu lístku. Na posledním lístku je napsaný klíč k jejímu složení. Klíč je: „Zprávu složte v opačném pořadí, než v jakém jste „šplhali“.

Pozn.: Před zahájením úkolu je nutno upozornit hráče, aby si přečetli utrženou část zprávy. Zprávu si ponechají u sebe až do posledního obdržení lístku a pak ji předají vedoucímu. Ten jako poslední „šplhá“ pro klíč.

Hodnocení hry: Hodnotí se čas, za který oddíl správně složí celou zprávu. Čas vytahování na kladce hodnocen není.

Pomůcky: kladka, lano, sedací úvazek, jištění, trhací bloček (počet dle oddílů)

4. Provázková cesta poslepu

Mezi stromy je napnut tenký provázek cca 100 m. Hráči se snaží se zavázanými očima pouze po hmatu projít cestu až k určenému cíli.

Hodnotí se celkový čas, za který oddíl urazí tuto cestu.



~ šplh na laně

I. ETAPA, DEN ČTVRTÝ

Bohové Saturového města

Motto:

Každá z rodin Saturového města uctívala svého bůžka. Děkovala mu za každý den, jenž byl naplněn láskou, klidem a spokojeností, a naopak prosila o pomoc v dobách zlých, kdy město zužovala nemoc či útoky nepřátel.

Hra vychází volně ze známé hry „Po stopách Xapatanu“.

Cíl hry: identifikovat dle zadaných indicií svého bůžka.

Pravidla hry:

Na ohraničeném území je rozmístěno 18 „sošek“ bůžků (desky s nakreslenými symboly postav a zvířat). Každému oddílu je určen jeden bůžek, kterého musí oddíl na základě obdržných indicií a klíče identifikovat a dopravit na určené místo (tábor).

Ke každému bůžku patří celkem šest indicií znázorňujících symbolicky jeho vlastnosti. K identifikaci těchto vlastností slouží klíč, který sestává ze tří částí:

1. otočný „talíř“ (stejný pro všechny oddíly) – na tomto talíři jsou na výsečích názvy všech vlastností popisující hledané bohy.
2. indicie ve formě karet, které jsou rozmístěny na vytyčeném území a obsahují kromě symbolu dané vlastnosti též údaj (směr otáčení a počet výsečí) k rozluštění indicie pomocí otočného talíře šifrovacího kruhu (viz 3).
3. šifrovací kruh se symboly vlastností – společný klíč umístěný na známém místě (tábor).

Průběh hry:

Oddíl se rozdělí na tři skupiny (doporučeno).

První skupina odejde na místo úkrytu hledaných bohů, aby si je překreslila a věděla, ze kterých symbolů má vybírat toho „svého“.

Druhá skupina (dvojice) vyběhá do vymezeného území hledat rozmístěné karty se symboly vlastností bohů.

Třetí skupina (zbytek oddílu) čeká a střídá dvojíce hledající karty.

Jakmile je nalezen a obkreslen jeden ze symbolů (ad 2), jde jedna dvojice tuto indicii identifikovat k šifrovacímu kruhu (doporučuje se, aby tento kruh byl ohraničen územím, do kterého smí pouze jedna dvojice). Nutno zachovávat pořadí, ve kterém hráči ke kruhu dorazí (nutný dohled). Vítězí ten oddíl, který nejdříve identifikuje a přinese na místo určení (př. tábor) správného bůžka.

Pomůcky: dřevěné desky, karton.

Doba trvání: ca 45 – 60 minut.

Skalní malby

Motto:

Obyvatelé Saturového města střežili cestu ke svému městu. Jen malby rozeseť na skalách a kamelech dávaly tušit, že někde můžou ještě žít lidé, kteří je vytvořili. Mnoho archeologů se již pokoušelo rozluštit tyto symboly ve víře, že jim prozradí místo, kde leží Saturové město.

Pravidla hry:

Na vytyčeném území (ca 100 x 100 m) jsou poschovávány kartičky se symboly představujícími skalní malby. V případě terénu se skalními útvary možno smyvatelnými barvami kreslit symboly přímo na kámen. Z každého oddílu vyběhá do území jedna dvojice (možno upravit dle počtu hráčů v oddíle). Jakmile objeví jeden symbol, obkreslí si nalezený znak, kterým se prokáží na určeném stanovišti, na kterém obdrží lístek se stejným znakem. Na jeho zadní straně je část zprávy, kterou musí rozluštit. Zpráva skrývající se pod skalními kresbami je psána tajnou abecedou, jejíž písmena nemůžou hráči z maleb vyčíst, ale můžou je získat postupným dosazováním již nalezených šifrovacích vztahů do zprávy a další vztahy odhadovat podle významu vznikajících slov. Pro zdařilý průběh hry je nutno volit takové vztahy, které obsahují ve zprávě nejvíce užívaná písmena. V hledání symbolů se postupně dvojice střídají.

Vítězí ten oddíl, který nejdříve rozluští šifrovanou zprávu.

Rozluštěná zpráva:

1. Až slunce zajde za obzor
a přestane hřát,
až den ukončí ten svůj vzdor,
ty už nemusíš se bát.

2. Jen hvězdy noci ukážou ti,
kam vydati se k městu máš,
nezůstaneš bez pomoci
svou odvahu přec v rukou máš.

3. Chceš-li dojít k svému cíli,
neotáčeš oči zpět,
byť jen na kratičkou chvíli,
než napočítáš pět.

4. Však opatrný před branou je nutno být,
máš-li srdce čisté, nech ho klidně bít.
Tvá pravá ruka ukáže, kolik máš v sobě kuráže
u brány Saturového města.

Doba trvání: cca 30 min.

Pomůcky: papír, tužka.

Cesta k Saturové bráně

(Stezka odvahy – noční hra, cesta po svíčkách)

Motto: Saturové město bylo obklopeno vysokými hradbami s pouze jednou vstupní branou, která je dle legendy chráněna neznámou silou, jež dovolí pouze vyvolenému projít za její zdi.

Výklad hry:

Na příhodném místě v lese je postavena brána Saturového města. Ve zdi brány je otvor s otiskem dlaně – která má prověřit oprávněnost vstupu za zdi Saturového města. Každý hráč přikládá na otisk svou dlaň a pronáší prosbu o vpuštění dovnitř města. „Saturová bráno, vydej mi svůj klíč.“

Na tato slova se celý otisk dlaně začne zasouvat dovnitř zdi brány (otisk dlaně je na podložce, kterou manipuluje pomocník z druhé strany brány). Poté obdrží každý účastník klíč od Saturové brány.



II. ETAPA, DEN PÁTÝ

Léčitel Saturového města

Motto:

Já, věhlasný doktor a léčitel od Saturového města, společně s celou mojí rodinou zanecháváme tímto dopisem trvalý odkaz, který snad nedá zapomenout mé věhlasné umění! Takto vám tedy, šťastní nálezci, předávám své znalosti. Kdo však chce proniknout do tajů velké medicíny a odhalit tajemství léčení, musí nejdříve prokázat, že je toho hoden. A proto tedy spojte síly se svými přáteli a kamarády, aby vás úkoly lékařského domu nezaskočily! Společně pak jistě hravě zvládnete všechny překážky a dozvíte se vše, co jsem po celá léta tajně střežil jako svůj největší poklad, tedy poklad vědění a umění léčit. Máte vše na dosah!

S celou mojí rodinou vám přeje hodně úspěchů!

Lékař Saturového města

v Saturovém městě, nedatováno

1. Hra: Jak dědeček měnil až vyměnil

Jednotlivé oddíly dostanou jako základní „jmění“ jeden špendlík. Rozejdou se po okolních staveních, osadách či vesnicích a snaží se tento špendlík směnit za co možná nejhodnotnější věc. Vítězí ten oddíl, který postupnou výměnou za získané věci donese do tábora věc nejhodnotnější.

Dovednosti: vyjednávačské umění, umění obchodovat.

2. Hra: Živá voda

Motto:

Jednoho dne napadla obyvatele Saturového města záhadná nemoc. Nebylo proti ní žádného léku. Šaman prosil bohy Saturového města o pomoc. Ti mu zaslali po pánovi vodstva radu, kde má hledat pramen se zázračnými účinky.

Pravidla hry:

Na vodní hladině je na útržcích papíru zpráva o místě hojivého pramenu. Úkolem oddílu je sestavit zprávu, nalézt pramen a v nádobě přinést vodu k „nemocným“. Vítězí ten oddíl, který se nejdříve napije z léčivého pramenu.

Pomůcky: papír, tužka, rozstříhaná zpráva, PET láhev (množství dle počtu oddílů).

3. Vyprávění léčitele Saturového města

Léčitel Saturového města byl starý moudrý muž. Dokázal poutavě vyprávět o svých zážitcích z dávných cest, které podnikal, než se usadil v Saturovém městě.

Pravidla hry:

Hráči se usadí v kruhu a první hráč započne vyprávět příběh (stačí jedna věta). V ruce při tom drží klubko obvazu. V příběhu pokračuje hráč po pravici. Tak jak se odvíjí vyprávěný příběh od hráče ke hráči, odvíjí se i obvaz. Hra končí když se spojí oba konce obvazu a kruh vyprávění se uzavře.

Dovednost: fantazie, umění vyprávět.

II. ETAPA, DEN ŠESTÝ

Dům odpadlíka

Motto:

Jmenuji se Marang a pokud najdete tento dopis, jsem zřejmě posledním obyvatelům tohoto prokletého domu. Odcházím raněný a plný bolesti. Snad tento dopis přinese poučení budoucím generacím.

Všechno to začalo vcelku poklidně jeden letní den. Tehdy jsem přišel nejen o střechu nad hlavou, ale i o veškeré iluze o mém budoucím životě. Ráno mě probudil hustý déšť, bubnující vytrvale na střechu domu. A já, schovaný před nečasem v teplé peřině, jsem se dlouho líně převaloval, než jsem se konečně odhodlal vstát. Dopoledne jsem pak jen znuděně přecházel od okna ke dveřím a zpátky a čekal až přestane pršet, abych se konečně mohl dát do práce, která mě venku čekala.

Čas plynul. Odpoledne jsem už pomalu zneklidněl. Řeka, která jindy tekla v uctivé vzdálenosti od mého domu se začala nebezpečně přibližovat. Jindy poklidné šplouchání vlnek v peřejích se změnilo v mohutné dunění rozbouraných vod. Najednou to znělo víc než děsivě a já začínal mít pořádný strach. Během několika minut se hladina řeky zvedla o pěkný kus a já vzápětí pochopil, že tady už nejde jen o záchranu mého domu, ale hlavně o holý život.

Nezkrotná voda už se řinula přímo ke mně a já křičel o pomoc jako zběsílý. Ale nikdo mě neslyšel. Až tehdy jsem si uvědomil, že stavět dům stranou od ostatních a ještě k tomu v blízkosti řeky nebyl dobrý nápad.

Než jsem se nadál, proud už mě odnášel daleko od města a spolu se mnou i většinu věcí z mého domu. Dál už si jen matně vybavuji můj boj s nebezpečným živlem, který mnou znova a znova smýkal všemi směry a nedovoľoval mi nadechnout se. Bylo to strašné. Ještě teď mi běhá mráz po zádech.

Dodnes nevím, jak jsem vyvázl z té hrůzy. Potlučeného a polomrtvého mne našli pralesní lovci, kterým vděčím za svůj život. Díky jejich léčitelským znalostem jsem dnes mezi živými.

Odcházím z tohoto města s děsivými vzpomínkami. Odcházím hledat štěstí někam jinač. Někam, kde mne nebudou trápit zlé sny.

Náplň dne:

1. Naučná stezka zdravotvdy
2. Radiokomunikace
3. Záchrana raněného

1. Naučná stezka zdravotvdy

Na stanovištích jsou rozmístěni instruktoři předvádějící různá zranění. Cílem je provést instruktáž v první pomoci a připravit oddíl na záchranu raněného.

2. Radiokomunikace

Při záchraně lidského života hraje stěžejní úlohu čas a bezchybné provedení záchranné akce. Mnohdy rozhodují o lidském životě vteřiny.

V dnešním vyspělém světě máme k dispozici nejrůznější technické vymoženosti jako jsou mobilní telefony, vysílačky, GPS navigace apod.



~ záchrana raněného

Každý oddíl se rozdělí na dvě poloviny. První polovina obdrží předlohu obrázku, kterou musí pomocí vysílačky popsat druhé skupině. Ta jej musí co nejpřesněji dle popisu nakreslit. Hodnotí se shoda s originálem.

Pozn. Obrázek se musí skládat z jednoduchých tvarů (geometrické tvary – příčka, obdélník...), které lze slovy popsat. Roli hrají též různé barvy, kterými jsou jednotlivé segmenty obrázku kresleny.

Pomůcky: vysílačky, papír, fixy, pastelky (stejně sady)

3. Záchrana raněného

Na určených místech v lese jsou stanoviště se zraněným. Každý zraněný má u sebe na kusu papíru napsané své zranění. Úkolem oddílů je po oznámení úrazu sestavit záchranný tým, v němž má každý svou úlohu. Řidič sanitky, doktor, nosiči nosítek, pomocník s kapačkou atd. Po vyhlášení poplachu musí nejprve zachránce sestavit a řádně označit záchranný vůz (výroba z kartonů) a vybavit jej (kapačka, nosítka, siréna atd.).

Hodnotí se provedení samotného zdravotního úkonu na místě záchrany i výsledný čas celé záchranné akce.

II. ETAPA, DEN SEDMÝ

Sportovci a tanečníci

Dům Gamppů

V tomto domě žila rodina Gamppů, která každoročně pořádala „Saturké sportovní hry“. Nejednalo se o obyčejné sportovní hry, ale o neobvyklé disciplíny, které lidé města měly prověřit a připravit na nejrůznější situace, jež mohou během let nastat. Večer se pak konalo slavností zakončení her. Jedlo se, pilo se, tancovalo se a zpívalo se. Během roku se pak lidé připravovali na další konání her. Přejeme všem hodně zdaru.

Náplň dne:

1. Sportovní hry (provlékání klíče, transport raněného, kolik nohou máš...)
2. Country bál (výuka country tanců, doprovodné soutěže – podlézání latky, balónkové životy...)

II. ETAPA, DEN OSMÝ

Dům vynálezce

Bydlel jsem v tomto domě sám, často zahloubán do nových pokusů a vynálezů. Nebavil mě svět reality, raději jsem pronikal do tajů hvězd, těles a vesmíru. Přesto mě pokládali za velmi váženého. Říkali, že jsem prý moudrý. Nevím. Svůj život jsem rozdál obyvatelům Saturového města, pro které jsem sestrojil mnoho užitečných věcí, pomohl se stavbou strážní věže a mnoho dalšího. Vyznal jsem se v písmu, jazycích a kulturách dávno zapomenutých. Byl jsem muž mnoha řemesel, s prosbou o pomoc za mnou chodilo nemálo lidí. Saturové k mé moudrosti vzhlíželi natolik, že mi byl svěřen jeden z klíčů k svatyni. Snad jsem jej střežil dobře, než jsem byl pohlcen touhou po vědění.

Náplň dne:

1. Stavba nejvyšší věže
2. Vytahování na kladce
3. Šplh na housenku
4. Zeptej se svého koně

1. Stavba nejvyšší věže

Úkolem oddílu je postavit z obdrženého materiálu co nejvyšší věž. Každá skupina obdrží identický materiál a pomůcky ke stavbě věže. Aniž by se dotkly stavebního materiálu musí se skupiny předem dohodnout, jak budou při stavbě postupovat. Na tuto přípravu mají deset minut. Po uplynutí přípravného času se „stavaři“ pustí do práce. Při stavbě věže již nesmí padnout jediné slovo.

Hodnotí se výška věže v daném časovém limitu 30 minut. Věž musí zůstat stát do změření její výšky.

2. Vytahování na kladce

Na strom do výšky cca 6 m je upevněna kladka. Úkolem každého člena oddílu je vytáhnout se vlastními silami co možná nejvýše. Dosažená výška je odměřována upevněnými fáborky na souběžně spuštěném provázku. Fáborky jsou navázány v pravidelných odstupech a při „výstupu“ si lezec postupně odtrhává nebo se dotýká dosažených met a tím získává body pro svůj oddíl. Body se sčítají za celý oddíl. Vyhrává ten oddíl, který má v součtu nejvíce bodů.

Pomůcky: kladky (v nouzi karabina), sedací úvazek, statické a dynamické lano, jistící pomůcky, provázek, fáborky.

3. Šplh na housenku (pravidla viz Vytahování na kladce)

4. Zepetej se svého koně

Vědomostní soutěž, kombinující znalosti s fyzickou zátěží.

Hrací plocha je rozdělena třemi vodorovnými čarami na 2 pásma. Na první čáře jsou v zástupu seřazena jednotlivá družstva, v nichž jsou hráči rozděleni do dvojic. Jeden z dvojice představuje jezdce, druhý koně. Na prostřední čáře je stáj pro koně, na koncové čáře pak stojí vědec, který klade připravené otázky. Na povel vyrazí dvojice ze základní čáry vpřed (jezdec a kůň). Jezdec sedí na koni, zanechá koně ve stáji (na prostřední čáře) a běží si k vědci pro otázku. Pokud jezdec umí otázku zodpovědět přímo na místě u vědce, dostává 3 body, vrací se ke koni, nasedá a „ujíždí“ zpět k oddílu a pokračuje druhá dvojice.

Pokud odpověď nezná, vrací se ke svému koni pro radu. Pokud kůň zná odpověď, běží jezdec (bez koně) zpět k vědci a odpovídá za dva body. Když na otázku neodpoví správně, vrací se jezdec i kůň až ke svému oddílu, dávají hlavy dohromady a znovu pak jezdec s koněm ujíždí k vědci. Ve stáji opět zanechá koně a běží zodpovědět otázku za jeden bod. Pokud ani tehdy otázku nezodpoví správně, vracejí se oba (jezdec i kůň) ke svému oddílu bez získaného bodu a vyrazí druhá dvojice pro novou otázku.

V soutěži se hodnotí počet bodů za správně zodpovězené otázky. V případě rovnosti bodů pak rozhoduje čas.

II. ETAPA, DEN DEVÁTÝ

Dům slepce

Rodina Smith

Jmenuji se Smith a žil jsem tu s mojí ženou. Byli jsme čerstvě oddaní manželé, kteří měli mezi sebou moc hezký vztah, pěkný dům, dostatek peněz a vedli spokojený život. Až jednoho večera, když jsem opravoval střechu našeho domu, jsem náhle uslyšel hroznou ránu, lekl jsem se, spadl a nástroj zasáhl můj obličej a hlavně oči, na které jsem přestal okamžitě vidět. Stal se ze mě slepec. Od té doby se život v našem domě radikálně změnil. Učil jsem se žít jako slepec a má žena mi byla oporou. Snažila se mi můj život ve tmě co nejvíce usnadnit a zpříjemnit.

Z věcí, které se nám dříve zdály naprosto samozřejmé, se stávaly složité problémy a neustále se objevovaly nové překážky, nové problémy, nové nástrahy, ale náš vztah, založený především na vzájemné úctě a toleranci jednoho k druhému nám pomohl všechny překážky překonávat.

Náplň dne:

1. Úkolová hra – nevidomí

Jednotlivá stanoviště:

- 1.1 Hod poslepu míčkem do obruče
- 1.2 Poznávání chutí
- 1.3 Utvoř čtverec z lana
- 1.4 Lávkva – seřazení dle výšky slepce
- 1.5 Kdo jsi
- 1.6 Ranní hygiena



~ špagety poslepu

1.1 Hod poslepu míčkem do obruče

Hráči mají za úkol trefit se poslepu míčkem do obruče. Mají tři pokusy. Počítá se počet zásahů. Body se sčítají za celé družstvo.

1.2 Poznávání chutí

Hráči poslepu ochutnávají připravené vzorky pokrmů. Hodnotí se počet rozpoznávaných vzorků.

1.3 Utvoř čtverec z lana.

Oddíl má v daném časovém limitu utvořit poslepu z připraveného lana (lano cca 40 m) geometrický obrazec (čtverec). Oddíl si určí ze svého středu koordinátora, který naviguje jednotlivce při utváření daného obrazce. Hodnotí se shoda s předlohou.

1.4 Lávkva

Celý oddíl (skupina) stojí na lavičce se zavázanýma očima. Jednotliví hráči jsou vedle sebe seřazení tak, aby se co nejvíce rozcházeli ve svých výškách. Úkolem oddílu je seřadit se v co nejkratším časovém limitu dle velikosti od nejvyššího po nejmenšího člena oddílu, aniž by se hráči dotkli nohou země.

Hodnotí se výsledný čas. Každé šlápnutí na zem je penalizováno +10 s.

1.5 Kdo jsi

Rozpoznávání spoluhráčů po hmatu. Oddíl stojí na lavičce se zavázanýma očima. Snaží se jeden po druhém po hmatu rozpoznat svého kamaráda. Hodnotí se počet správně identifikovaných spoluhráčů

1.6 Ranní hygiena

Oddíl je rozdělen do dvojic. Vždy jeden z dvojice je nevidomý a druhý mu slovně v úkolu pomáhá. Pouze ho naviguje. Hráči jsou seřazení venku mimo své útulky. Úkolem dvojice je provést běžnou ranní hygienu. Dvojice si musí dojít poslepu pro své hygienické potřeby a vykonat běžnou denní hygienu. Po dokončení se dvojice vystřídá.

Bez hodnocení.

Cíl hry: Ukázka a uvědomění si toho, jak není jednoduché žít život slepce.

2. Přetahovaná aneb „vím, na co mám“

Klasická přetahovaná na jednom laně zpeštěná bodovým ohodnocením jednotlivých hráčů dle jejich fyzické zdatnosti.

Hráči z oddílu jsou rozčleněni dle fyzické zdatnosti do 3 kategorií a ohodnoceni 3–1 bodem.

Hráč z oddílu si vybírá své soupeře dle svého odhadu tak, aby získal pro svůj oddíl co nejvíce bodů.

Př. Vyzývatel, který je sám ohodnocen třemi body si vybere z jednoho oddílu jednoho protivníka za 3 body, z druhého oddílu protivníka za 1 bod. Pokud se mu podaří přetáhnout oba protivníky, získává pro svůj oddíl 4 body. Pokud přetáhnou oni jeho, ztrácí jeho oddíl 4 body (dostává -4body). Vítězní hráči si naopak připsí plusové body ve stejné výši ve které byli v oddílu ohodnoceni. V případě, že zvítězí „slabší“ hráč nad vyzyvatelem v souboji jeden proti jednomu, připsí svému oddílu celou jeho bodovou hodnotu. Hodnotí se celkový bodový součet za oddíl.

3. Večeře poslepu – běžná večeře v zajetí věčné tmy, zpeštěná žertíky v podobě „cestujících“ talířů.

II. ETAPA, DEN DESÁTÝ

Dům chovatele

Jsmo rodina, která se již dlouhá léta živila chovem dobytka. Naše stáda se zdárně rozrůstala a masem a mlékem jsme zásobovali celé Saturové město a okolí. Toto povolání se dědilo z generace na generaci. Naše stádo bylo jediným smyslem našeho života. Až jednoho dne po velké hádce mezi mým pradědečkem a jeho bratrem se stalo něco nezvyklého v naší rodině. Můj prastrýc odešel neznámo kam. Mezi lidmi se začalo vyprávět, že založil chov zvířat daleko v cizině. Další zprávy byly nejasné. Vyprávělo se, že zvířata nechoval pro maso. Založil prý velkou zahradu, ve které ukazoval lidem nové druhy zvířat, které v naší zemi nikdo neznal.

Prosím, vyhledejte potomky mého prastrýce a předejte jim zprávu o tajemství našeho města.

Náplň dne:

Celodenní výlet do ZOO Plzeň.

Vědomostní test, prověřující všímavost návštěvníka v ZOO. Každý oddíl obdrží soubor otázek, které se vztahují k exotické zvěři. Úkolem oddílu je zodpovědět správně všechny uvedené otázky.

II. ETAPA, DEN JEDENÁCTÝ

Dům Amana Salmala

V tomto domě sídlila kdysi moje velká rodina. S manželkou jsme měli čtyři krásné zdravé děti. Teď jsem tu SÁM. Toužil jsem objevovat nové oblasti, zažít dobrodružství a hlavně získat velký majetek. Proto jsem všechny opustil. Moje cesty trvaly téměř pět let. Když jsem se vrátil, dozvěděl jsem se, že moji rodinu postihla pohroma. Všichni zemřeli na záhadnou nemoc.

Jsem opuštěný, smutný. Svá tajemství a bohatství nemám komu odkázat, proto se svěžuji papíru. Jen ten, kdo dopis nalezne, je hoden odhalit má tajemství. Z cest, kde jsem objevil a poznal různé domorodé národy, jsem si přivezl obrovský majetek. Jenže... pro koho?

Rodinu už nemám. Rozhodl jsem se přenechat své tajemství pozdějším generacím. Šel jsem se poradit se šamanem. Ten při věštění z vnitřností slepice zjistil, že na území Saturového města jednou přijde skupina mladých a velmi schopných lidí, kteří objeví naši civilizaci i budou potřebovat můj poklad. Proto jsem ho ukryl v blízkosti svatyně, aby jim pomohl při šíření poznatků o našem městě. Pokud čtete tento dopis, jste to vy, kdo může odhalit mé tajemství.

Náplň dne:

1. Budíček
2. Mapa světa – poznávání národů
3. Za pokladem Amana Salmala
4. Výprava za poznáním
5. Večerní nástup – otevření posledního domu (šifra kde leží svatyně SM.)

**1. Budíček – zvuky domorodců**

Rozcvička – běh do lesa – setkání kmenů – měření sil.

Po vytýčené trase běží děti po oddílech – na jeden nádech při běhu vydávají zvuk – kdo dál (vítěz z každého oddílu bude u snídaně obsloužen svým vedoucím).

2. Mapa světa, poznávání národů

Mapa světa – na louce (určen střed – ukazatel názvu tábora) každý oddíl zvolí 2 zástupce, ti na vymezeném prostoru vytvoří z provazů vylosovaný světadíl. Musí se tam fyzicky vejít celý oddíl. Společná mapa světa – odborníci (vedoucí) zkontrolují správnost vytvořené mapy světa.

Cíl: spolupráce.

Pomůcky: provazy, páska – startovací.

Poznávání národů (podpisovka)

Vždy jeden z oddílů vyběhne a najde někoho, kdo kladně odpoví na otázku z tabulky (pravdivě). Členové oddílu se střídají. Když ho najde, chytne ho za ruku a běží s ním k metě a zpět ho vrátí do jeho světadílu. Oddíl může mít ve své tabulce každou nalezenou osobu jen jednou.

Cíl: poznání zájmů ostatních dětí, co nejdříve vyplnit tabulku (spolupráce).

Pomůcky: podpisovka, tužky, mety.

3. Hledání pokladu

Vylosované dvojice oddílů se vydají do lesa. Z jednoho místa vyjde dvojice oddílů opačným směrem. Každý oddíl bude mít s sebou 1 vetřelce z druhého oddílu a poklad. Mají 15 min. na to, aby poklad schovali. Po návratu oba vetřelci nakreslí svým oddílům mapu, kde se poklad nachází. Vetřelec jen kreslí, nesmí mluvit. Oddíl se s mapou bez vetřelce vydá hledat poklad. Oddíl se může vrátit k vetřelci, ale ten jim může pomoci jen opravením mapy – kreslením. Měří se čas. Maximální limit 30 min.

Cíl: vnímat okolí, práce s mapou = co nejrychleji najít poklad.

Pomůcky: papír, tužka, poklad oddílu, stopky.

4. Výprava za poznáním (stanoviště)

1. **Hlavolamka:** Úkolem oddílu je pomocí 2 lan přelít vodu z láhve do misky v časovém limitu.

Pomůcky: lana, miska, PET láhev s vodou.

Hledání zlata – čísla 1 – 20 jsou rozházená po prostoru. Děti běží po jednom od startovní čáry k číslům a musí se popořadě dotknout všech čísel. Střídají se.

Cíl: orientace v prostoru, rychlost, taktika.

Pomůcky: lino – čísla, stopky, startovní čára.

2. **Hledání ve tmě** – Kruh – tam smí pouze 2 z oddílů se zavázanýma očima, mohou mluvit. Ostatní stojí vně – vidí ale nemluví. Jejich úkolem je posbírat uvnitř kruhu puzzle a správně je složit v časovém limitu.

Cíl: spolupráce, taktika.

Pomůcky: 2 šátky, puzzle, hodinky, páska na vymezení kruhu.

3. **Živý les** – živé stromy – instruktoři se zavázanýma očima, nesmí se hnout z místa, ale jinak se smí hýbat. Úkolem oddílů je projít, aniž by se dotkli stromů. Počítá se počet dětí, které prošly bez doteku.

Cíl: soustředění, obratnost.

Pomůcky: šátky, lidský materiál – instruktoři.

5. Večerní nástup a otevření posledního domu

Na večerním nástupu jsou otevřeny poslední dveře v Saturovém městě. V tomto domě se nachází vedle vzkazu rodiny, která v domě před lety žila, i záhadná šifra. Ta je pravděpodobně posledním klíčem, který stojí v cestě za tajemstvím Saturového města. Klíč k rozluštění šifry je skryt v plánu rozmístění jednotlivých domů SM. Šifra musí být nakreslena ve stejném měřítku jako plán města, neboť ten slouží jako šablona k jejímu rozluštění. Přiložením šifry na plán města, odkryjí jednotlivé domy části zprávy. Jejich správné pořadí pak určí římská číslice u každého domu.

Oddíl obdrží po jedné kopii, kterou musí do příštího dne vyluštit. Jelikož je mapa města pouze jedna, umístěna v objektu tábora, musí každý oddíl dbát na to, aby při svém luštění zároveň neprozradil šifru jinému oddílu.

Hodnotí se čas a správnost vyluštěné šifry.

II. ETAPA, DEN DVANÁCTÝ

Rodina kuchaře Políčky

Bydlel jsem v tomto domě, já, mistr kuchař Políčka společně se svou ženou a velkou kupou dětí. Vždyť kuchařský dům nemůže být prázdný a tichý a někdo musí ochutnávat všechno to, co jsem se svou ženou navařil. V přízemí našeho domu jsme měli malou a útulnou restauraci, kterou Saturané s oblibou navštěvovali. Jídla z našeho hostince byla proslulá po celém kraji.

Své řemeslo jsem zdědil po otci a ten zase po svém. Za ta léta vaření znala naše rodina mnoho neobvyklých receptů a dokázali jsme míchat chutě, které by za jiných okolností k sobě vůbec nešly, tak mistrně, že i ten nejmlsnější Saturan se olizoval až za ušima.

Se svou rodinou jsem žil v míru a poklidu, než se pro mě jednoho dne život změnil. O tom však již nemám právo psát, neboť, co má zůstat skryto, zůstane a to, co má spatřit světlo světa, vyplave na povrch. Tajemství je jako voda, dříve nebo později se uvaří, záleží pouze na plameni.

Náplň dne:

1. Hledání ingrediencí na přípravu polévky
2. Vaření polévky
3. Úkolová hra – poznávání zvířat, rostlin, topografie, šifry
4. Cesta ke svatyni Saturového města

1. – 2. Hledání ingrediencí na přípravu polévky

Na vytyčeném území v lese jsou poschovávány pomůcky a přísady potřebné k uvaření polévky. Každý oddíl má za úkol je nalézt a uvařit polévku. Hodnotí se čas a kvalita uvařeného pokrmu.

3. Úkolová hra – poznávání zvířat, rostlin, topografie, šifry

Oddíly poznávají dle předložených nákrešů zvířata, rostliny, luští zadané šifry, topografie.

4. Cesta ke svatyni Saturového města

Na večerním nástupu je po vyhodnocení posledního hracího dne opět zkoumána šifra z předešlého dne. Její správný překlad (viz níže) dává již tušit, kde se svatyně nalézá.



„Každý z vás, kdo klíč svůj vloží
do zámku té síně boží.

Věř, že život tvůj se změní.

Není to jen poblouznění.

Pravda skrytá v kráteru,

vyvrátí tu pověru,

co událo se k večeru,

v Saturovém městě.“

Aby svatyně vypadala co nejpůsobivěji, je výprava načasována až do doby úplného setmění. Dle legendy musí mít všichni účastníci s sebou osm získaných klíčů od jednotlivých domů Saturového města, neboť jen tak mohou vstoupit do svatyně a odkrýt tajemství Saturového města.

Realizace obřadu:

Svatyně je vyrobena ze staré cívky na kabely, do jejíhož dutého středu je umístěna silná svítlna (nejlépe halogenová) a odkaz obyvatel Saturového města. Vše je zakryto oltářem s odsunovatelným krytem (systém podobný jako u Brány SM) a osmi zámky, do kterých pasují získané klíče. Kolem svatyně jsou umístěny otisky dlaní zástupců osmi rodin SM. Po příchodu ke svatyni se všechny oddíly shromáždí kolem svatyně. Svatyně je umístěna v přírodním dólíku (kráteru), který je z důvodu bezpečnosti ohraničen lany. Z každého oddílu je vybráno po jednom zástupci. Počet do osmi doplní instruktoři, kteří „obsluhují“ posuvnou část oltáře zakrývající otvor s ukrytým poselstvím a se zdrojem světla. Zástupci oddílů zaujmou místa u oltáře, zasunou připravené klíče do zámků a položí svou pravou ruku do otisku dlaně. Zbývá jen požádat o vydání tajemství.

Po vyslovení žádosti „Svatyně Saturového města vydej nám své tajemství“ se odsune kryt zatěžkán zlatou soškou strážkyně svatyně (ovládá jeden z instruktorů) a k černému nebi vyrazí kužel světla. Tak je označeno místo odkazu obyvatel Saturového města.

Poselství Saturového města

My, obyvatelé Saturového města, teď na sklonku dne a začátku noci a zároveň na sklonku našich dosavadních životů a na začátku něčeho nového a velkého, píšeme náš poslední odkaz. Odkaz

těm, kteří dokázali najít naše město, projít všemi domy a poznat tak náš všední život, neboť s ním se právě loučíme.

Žili jsme v míru a vyhýbali se válkám, naše denodenní setkání byla prostoupena úctou k druhému a láskou, v našich srdcích hořel oheň poznání, píle a vytrvalosti. Ve stejném duchu jsme vychovávali i své děti a s láskou jim předávali všechnu moudrost a všechn náš um. Přesto jsme věděli, že za zdmi našeho města, tam v tom velkém světě, se lidé zabíjejí jen tak pro nic, lžou si do očí a slovo čest snad vůbec neznají. Svět kolem nás děsil, ale nemohli jsme s ním nic dělat.

Až jednou, ozval se nám kdosi, kdo do tohoto světa nepatřil. Opětovali jsme jejich nejisté pokusy o spojení a naše spolupráce začala. Říkali jsme jim Učitelé. Byli z neznámé planety, ve vzdáleném časoprostoru. Víc nám o sobě neřekli. Jejich vědomosti, které nám předávali, neznaly hranic a vědomosti naše, dříve tak primitivní, se začaly zvětšovat a prohlubovat. V přátelství a spojení s Učiteli jsme nacházeli štěstí, neboť i oni věřili ve svět bez násilí, plný lásky a vzájemné úcty. A tak nám Učitelé jednoho dne nabídli, že jsme-li ochotni opustit tento svět, přenesou nás na svou loď a vytvoří nám místo pro život i místo ve svých srdcích na jejich planetě. Souhlasili jsme a dnes se, sice se smutkem v srdcích, ale s nadějí na život jaký si přejeme, loučíme s touto planetou. Rádi bychom však zanechali svůj odkaz těm, kteří se možná jednou budou zajímat o naši kulturu a dostanou se až sem. Vždyť tolik náročných úkolů jako v našich osmi domech mohou projít opravdu jen vyvolení a jen oni mají právo stanout v naší svatyni a zvědět pravdu.

Náš odkaz je prostý, takový, jako my a náš život. Zachovávejte nejcennější lidské hodnoty, přátelství, lásku, úctu ke všemu živému a k výtvorům lidským, čest a odvahu, začínat stále znova. Snažte se žít jako my v Saturovém městě a třeba jednou bude na Zemi lépe, my se vrátíme a naše město znovu ožije křikem hrajících si dětí, hudbou a zvukem nástrojů, které se opět dají do práce. Žijte tak, abyste byli dobří lidé, a váš život nebude marný.

Přečtením poselství a pozdravem ke hvězdám všem Saturům končí a věřím, že i zůstává, hra „Tajemství Saturového města“ v dušičkách nás všech, kteří se tohoto táborového turnusu účastnili.

I. ETAPA, DEN PRVNÍ	10
I. ETAPA, DEN DRUHÝ.....	11
I. ETAPA, DEN TŘETÍ	12
I. ETAPA, DEN ČTVRTÝ	14
II. ETAPA, DEN PÁTÝ	16
II. ETAPA, DEN ŠESTÝ	17
II. ETAPA, DEN SEDMÝ.....	18
II. ETAPA, DEN OSMÝ	18
II. ETAPA, DEN DEVÁTÝ.....	19
II. ETAPA, DEN DESÁTÝ.....	21
II. ETAPA, DEN JEDENÁCTÝ	21
II. ETAPA, DEN DVANÁCTÝ	23

Poznámka:

Tato publikace vznikla díky soutěži etapových her vyhlášené dříve sdružením Pionýr a nakladatelstvím Mravenec. Tuto soutěž nadále vyhlašuje sdružení Pionýr samostatně.

Výsledky soutěže v roce 2007:

1. Tajemství Saturového města (Jiří Zaplatílek a kolektiv)
2. Cesta kolem světa za 80 dní (kolektiv vedoucích 1. běhu LPT Mrtník 200)7
3. Námořníci jejího veličenstva (Daniel Jankovský a kolektiv vedoucích 109. PS Vyšehrad)

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

4. Křemílek a Vochomůrka (Věra Farská)
5. Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
6. Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)
7. Příběh Šedoklenoty (Ivana Průšová)
8. Družina královny Elišky (Božena Klimecká a kolektiv II. turnusu LT Olbramkostel)
9. Tajemství Atlantidy (Ladislav „Ráma“ Šimek)
10. Kouzelná Narnie (Ludmila Šedivá a Robert Maule)
11. Afrikou ...po stopách Livingstona (Veronika a Kristýna Markovy + kolektiv vedoucích)

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na vnitřních stránkách sdružení Pionýr <http://servis.pionyr.cz>.

Tajemství Saturového města

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2007

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

www.pionyr.cz

Neprodejné,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autoři: Jiří Zaplatílek a kolektiv, 27. pionýrská skupina Kladno-Švermov

Vydání 1.

Náklad 600 ks

Publikace byla vydána díky podpoře Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy

www.msmt.cz

ISBN 978-80-87031-16-2

EDIČNÍ ČINNOST PIONÝRA

JE ROZDĚLENA DO ČTYŘ ŘAD

EDIČNÍ ŘADA 1. – CO DĚLAT

Obsahuje náměty k činnosti – základní programovou nabídku pro činnost oddílů s různým základním zaměřením: všestrannost, turistika, sport, ochrana přírody – ekologie – přírodověda, kultura a umění, technika a společensko-vední.

Patří do ní i metodické zpracování dlouhodobých, etapových a celotáborových her a specifická témata se zvláštním důrazem – plánování, participace (práce s aktivem) a další.

Bylo vydáno:

- **Oáza** – metodická příručka stejnojmenného projektu určeného uceleným kolektivům, jež už nějakou dobu fungují – oddíly, skupiny, kluby... Tyto skupiny se v rámci projektu snaží vytvořit oázu pozitivních vztahů, kde by se mohly děti cítit bezpečně a rády se vracely.
- **Zápisník zvířátek** – výchovný projekt pro nejmladší děti ve věku 7-8 let, dává oddílů nabídku – program pro tuto kategorii. Samotný zápisník slouží dítěti jako jeho osobní kronika. Pět zvířátek postupně představuje pět oblastí výchovy (člověk a společnost, sport a pohyb, kultura, pracovní činnosti, příroda a život).
- **Život oddílu – Knížka o participaci** – Moderní slovo participace znamená účast. Ve spojení s mladými lidmi bývá často nesprávně vnímáno jen jako zapojení dětí a mládeže do rozhodovacího procesu. Autoři se v této knížce pokusili o nastínění několika možností jak členům oddílu zlepšit příležitost k rozhodování o činnostech, které jsou jim blízké. Za nejdůležitější přitom považují proměnu přístupu vedoucího. Jeho úkolem není předvádět činnost, ale dát dětem šanci, aby si ji připravily samy.
- **Celotáborové etapové hry**
 - Družina královny Elišky
 - Expedice Himaláya
 - Expedice Archmedos
 - Hobit – cesta tam a zase zpátky
 - Křemílek a Vochomůrka
 - Příběh Šedokletotu
- **Pravidla soutěží Pionýra, např.**
 - Pionýrský Sedmikvítek
 - Pionýrská stezka
 - Přírodovědná stezka
 - Tábornická stezka
- **Produkční manuál kampaně Opravdu dobrý tábor**



EDIČNÍ ŘADA 2. – KDO A JAK

Je součástí vzdělávacího programu pro instruktory, vedoucí oddílů, vedoucí pionýrských skupin, hospodáře a revizory. Materiály charakterizující jednotlivé funkce, jejich náplň, práva i povinnosti, poskytují cenné rady a náměty pro jejich úspěšné zvládnutí.

Bylo vydáno:

- **Pionýrské minimum** – představuje základní soubor znalostí potřebných pro každého, kdo chce pracovat v Pionýru v jakékoli funkci. Všichni začínající (nejenom instruktory a vedoucí oddílů) zde najdou základní informace o sdružení Pionýr – jeho Ideálech a činnosti, ale také o zásadách bezpečnosti a první pomoci. Na tuto výchozí publikaci navazují všechny další vzdělávací příručky určené pro jakýkoli další stupeň kvalifikace.

- **Tábor volá** – Pionýrské tábory jsou neodmyslitelnou součástí života sdružení – vyvrcholením činnosti mnoha pionýrských skupin a oddílů. Pro hlavního vedoucího i další členy vedení tábora jsou však také úkolem a závazkem vyžadujícím zkušenosti a vědomosti. S úspěšným zvládnutím tohoto úkolu jim může pomoci právě tento učební text rozšiřující znalosti nabyté v předchozí praxi i v základních stupních pionýrského vzdělávání.

- **Abeceda lektora**
- **Hospodář PT**
- **Jak na projekty**
- **Kvalifikace instruktora oddílu**
- **Revizor PS**
- **Rukověť začínajícího vedoucího oddílu**

EDIČNÍ ŘADA 3. – PIONÝR – CURRICULUM

Přináší především materiály, které podávají informace o Pionýru, vysvětlují záležitosti dovnitř sdružení a zároveň ho popularizují na veřejnosti (seznamuje s tím, co je Pionýr a čeho chce dosáhnout v práci s dětmi). Zde jsou zpracována jak historická, filozofická a polemizující témata, tak výroční zprávy a výtahy z nich, přehledy o činnosti včetně statistických údajů.

Bylo vydáno:

- **Obsah činnosti** – Pionýr nabízí širokou paletu činností. Je příležitostí pro každého, kdo má chuť vyzkoušet něco nového. Ne všichni však o nabízených možnostech mají dostatečné povědomí. Tato publikace přináší základní přehled o nabídkových programech činnosti a navazujících akcích a soutěžích. Je inspirací pro oddílové vedoucí a instruktory k tomu, jak obohatit oddílovou činnost a kde čerpat nové náměty.
- **Co se událo a o co šlo v pionýrské organizaci v letech 1968 – 1970**
- **Dejme o sobě vědět – Katalog propagačních předmětů Pionýra**
- **Kam hlavu složit – Katalog táborových základen a kluboven Pionýra a pionýrských skupin**
- **Pionýr 68-70**
- **Statut a Program Pionýra**
- **Zapomenutá historie – pionýrské zájmové kluby (1960 – 1973)**

EDIČNÍ ŘADA 4. – DOPLŇKOVÁ

Zahrnuje zejména specifické aktivity, například pro děti. V minulosti to byl projekt Ahoj, Evropo, nebo průběžná snaha občasníkem AHÓÓJ pokoušet se oslovovat přímo děti, členy i nečleny Pionýra.

Bylo vydáno:

- **Zdravotní deník tábora** – Účelová publikace pro tábory – obsahuje potřebné formuláře pro vhodné vedení zdravotní dokumentace potřebné pro řádné zabezpečení tábora. Formulář „B“, který je možné vyjmout, je současně i potřebným dokladem pro rodiče.
- **Ahóóój, víme si rady**
- **ODT Rady – rady pro veřejnost**

Pionýr

Abeceda lektora

text určený pro lektory ve sdružení Pionýr





Již od roku 2005 běží tato úspěšná kampaň. Díky ní se o Pionýru mluvilo v mnoha celostátních i regionálních médiích v souvislosti s tím, co děláme opravdu dobře – pionýrskými tábory. A samozřejmě také pomohla mnoha dětem kvalitně strávit prázdniny s našimi táborovými kolektivy. Úspěch této kampaně je zásluhou řady lidí, kteří se na ní podíleli na úrovni celostátní i místní. Stejně tak ročník třetí, aby zopakoval dobré výsledky z dřívějších, potřebuje hlavně lidi, kteří ho uvedou do pohybu a udrží v chodu. Propagace sdružení je nesporně společným zájmem všech jeho úrovní a proto doufáme, že i tentokrát se jich ve sdružení najde dostatek. Uvítáme každou pomocnou ruku, dobrý nápad a v neposlední řadě i váš opravdu dobrý tábor v databázi, kterou budeme prezentovat široké veřejnosti.

Základní informace o Kampani

Cíl akce: Spojit úsilí skupin a oddílů o nábor dětí pro své tábory s mediálním zviditelněním organizace Pionýr a její činnosti. Tj.:

- a) přesvědčit veřejnost, že **pionýrské tábory** jsou správné, kvalitní, bezproblémové, se školenými vedoucími, programem atd.;
- b) pomoci skupinám a oddílům po celé ČR provést nábor a doplnění dětí na jejich pionýrské tábory;
- c) propagovat sdružení Pionýr coby velkou a kvalitní organizaci - co nabízí, jaké má cíle atd.

Cílová skupina: rodiče (asi nejvíce mezi 30 a 40 lety), kteří hledají pro své děti o prázdninách tábor, ale jde jim většinou jen o těch 14 či 21 dní v létě. Protože jejich děti ve školním roce chodí do již existujících kroužků (ve škole, sportovním oddíle apod.), nemají většinou zájem o soustavnou práci v oddíle. Ale o prázdninách, kdy jejich kroužky nefungují, chtějí poslat dítě na bezproblémový, kvalitní tábor, kde jim zaručí, že jejich dítě na něm nebude strádat fyzicky, psychicky ani komunikačně.

Zapojte se i vy

Do kampaně se může zapojit opravdu každá pionýrská skupina, každý oddíl a samozřejmě každý pionýrský tábor. Úspěšná propagace na místní úrovni nepochybně prospěje Pionýru jako celku a naopak příznivé vnímání Pionýra veřejností usnadní práci jednotlivým kolektivům – beze zbytku platí známé heslo tří mušketýrů – „Jeden za všechny, všichni za jednoho!“.

Pro spolupracovníky na všech úrovních je připravena řada nástrojů, jež jim s účastí v kampani pomohou:

1. Letáky, plakáty – předtištěné i s prostorem pro doplnění vlastních informací
2. Produkční manuál poskytující rady
3. podpora propagačních akcí pro veřejnost na krajích i v místech
4. www stránky: www.dobrytabor.cz, kde jsou prezentovány jednotlivé tábory

5. Horká linka (222 247 529) zajišťuje hlavně dotazy rodičů, ale může být použita i lidmi ze sdružení, kteří potřebují poradit s čímkoli ohledně kampaně.

Často se na různých diskusích ve sdružení přemílá otázka propagace, co s ní dělat, jak se k ní postavit... Toto je jedna zcela konkrétní příležitost nezůstat jen u diskusí, ale něco zcela reálně udělat pro zviditelnění celého Pionýra i vaší PS či oddílu. Využijte ji a zapojte se do třetího ročníku kampaně Opravdu dobrý tábor.



SOUTĚŽ "SAMI O SOBĚ, O SVÉ ČINNOSTI"

Každoročně Pionýr vyhlašuje soutěž ve vnější prezentaci pionýrských skupin s názvem "Sami o sobě, o své činnosti". Každý občas dosáhne nějakého výsledku, který je hodno uvést v povědomí nejbližšího okolí, obce, města, kraje či celé republiky. Cílem této soutěže je pokusit se překonat přílišnou skromnost ovlivňující mnohé kolektivy, když se o nich má hovořit na veřejnosti, a napomocť pionýrským skupinám, oddílům k prezentaci prostřednictvím médií, především pak tiskovin a internetu. Do soutěže se může zapojit každá pionýrská skupina, byť třeba jedním článkem či obyčejnou webovou prezentací. Je to další možnost, jak ukázat, že PS dělá něco dobrého.

Soutěž se dělí na tři hlavní odvětví:

1. Články uveřejněné v tisku
2. Výroční zprávy subjektů sdružení Pionýr
3. Oblast internetu

Více informací můžete každoročně nalézt v Mozaice Pionýra nebo na základě dotazu na emailové adrese sos@pionyr.cz.

Hledání zmizelých civilizací je stále přitažlivé téma. Věnovali jsme se mu i v jedné z předchozích etapových her Expedice Atlantis. Ve hře Záhada Saturového města děti nejen pátrají po městě, ale také se snaží poznat život jeho zmizelých obyvatel a zjistit, co se s nimi kdysi dávno stalo. Neobejdou se bez vytrvalosti a zvědavosti, ale musí i umět táhnout za jeden provaz.

Tajemství Saturového města – etapová hra
Vydal © Pionýr jako účelovou vzdělávací a metodickou publikaci
pouze pro vnitřní potřebu

Praha 2008
1. vydání

ISBN 978-80-87031-16-2