

ETAPOVÉ HRY

TAJEMSTVÍ KAPITÁNA SNAKEA

MARIE ZPĚVÁKOVÁ



Tajemství kapitána Snakea

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.

POZNÁNÍ

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

Etapové hry patří k osvědčeným formám 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 vyhlašuje 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, zauzení a jejich vyzkoušená řešení;
- c) dokumentace (fotografie, diplomy, denní rozkazy, kroniky, táborové občasníky, webová prezentace a podobně).

Tajemství kapitána Snakea

Etapová hra – metodický materiál



Pionýr Švermováček, 27. ps Kladno-Švermov
Mrtník 2009

Zpracovala: Marie Zpěváková

Celotáborová hra Tajemství kapitána Snakea byla realizována na letním dětském táboře v červenci 2009 na naší táborové základně Švermováček v Mrtníku u Komárova. Zúčastnilo se ho 66 dětí ve věkovém rozmezí od 6 do 15 let, převažovaly hlavně menší děti z prvního stupně. Rozděleny byly do 6 oddílů, každý vedl jeden vedoucí se dvěma instruktory. Tábor trval 14 dní.

1. POPIS HRY

Autory celotáborové hry jsou všichni vedoucí a instruktoři, kteří se zúčastnili 1. běhu tábora. Hra vznikala postupně během celého roku od září 2008 do června 2009 a drobných úprav doznala samozřejmě i při vlastní realizaci. O tom, že letošní tábor bude věnován pirátské tematice, byly s dostatečným předstihem informováni i děti a rodiče, aby si stihli připravit pirátské obleky a nezbytné doplňky, které byly letos velmi povedené.

Na úvodní legendu o kapitánu Snakeovi (viz dále) navazoval krátký pirátský výcvik a od třetího dne už jednotlivé posádky vypluly na plavbu, jejímž cílem bylo odhalení Snakeova tajemství. Každý vedoucí a dvojice instruktorů vytvořili program na jeden den (suchá, mokrá a horká varianta), který odpovídal návštěvě jednoho zvláštního ostrova. Kromě toho se v průběhu odehrávaly ještě další doplňkové aktivity, jako velké námořní bitvy, sportovní turnaje, lanové aktivity, výlety, hudební vystoupení a vrcholem pak byla návštěva 30 Francouzů z partnerského města Vitry sur Seine.

Cílem bylo samozřejmě prožít krásných a pohodových 14 dní, ale také nabídnout dětem širokou škálu činností — sportovních, výtvarných, společenských. Tak, jako na všech akcích, se zde utužila stará přátelství, vznikala nová, děti se učily vzájemné spolupráci a toleranci, získaly nové vědomosti a dovednosti.

Nástupy a slavnostní nástupy ohlašoval vždy **lodní zvon**. Zavedli jsme dvojí zvonění — první vyzývalo piráty k oblečení pirátských obleků a až druhé zvonění bylo signálem pro nastoupení posádky v plné parádě.

Zajímavým prvkem byla i skutečnost, že **poklad jsme objevili hned na začátku tábora**. Obsahoval zlaté a stříbrné penízky, kterými byly děti v průběhu tábora odměňovány. Dále v něm děti našly **karty kapitána Snakea** (karty jsou součástí stolní hry Cartagena a jsou na nich symboly lebky, klíče, bambitky, rumu, dýky a drahokamu), které se používaly pro bodování oddílů a pomohly pirátům při závěrečném hledání největšího z pokladů. V průběhu tábora pak objevily a ukořistily ještě několik dalších pokladů, jako správní piráti.

POJMENOVÁNÍ OSOB A FUNKCÍ:

VEDOUCÍ:

- admirál — hlavní vedoucí
- komodor — programový vedoucí
- kapitáni — vedoucí oddílů
- lodivodi — instruktoři
- lodní felčar — zdravotník
- strážce pokladny — hospodář

DĚTI: Po vstupní pirátské přípravě se všechny staly plavčíky, další hodnosti, na které mohly dosáhnout, byly bocman a lodivod (vyšší hodnosti jim umožňovaly např. přednostní postavení ve frontě na jídlo, ale také je zavazovaly k určitým povinnostem —



svolání posádky, mytí velkého lodního nádobí, pomoc plavčíkům atd.).

2. PŘÍPRAVA

Legenda vznikala postupně v hlavách vedoucích a instruktorů, částečně nám jako vydatný zdroj inspirace posloužila CTH Rackhamova kletba (www.volny.cz/sihv08/tab2005.pdf), ze které jsme převzali některé zajímavé nápady.

Všichni účastníci tábora hojně využívali **pirátské obleky a doplňky** a vystupovali pod pirátskými přezdívkami. Nad stany se třepetala velká **pirátská vlajka**, každý oddíl si pak v průběhu tábora vyrobil ještě svou vlastní, menší vlajku.

Bodovaly se oddíly (více viz kapitolu bodování oddílů) a také jednotlivci, kteří za své zásluhy získávali stříbrné či zlaté penízky (původně určené pro zdobení kostýmů břišních tanečnic).

Graficky bylo možné sledovat výsledky počínání jednotlivých posádek jednak na **bodovací mapě** a také na **herním plánu** (viz bodování oddílů). Z vyvěšených listin bylo možné též zjistit, kolik penízků vlastní jednotliví piráti (**výplatní listina**) a jak (ne)upravené jsou jejich kajuty.

Každý pirát si také vyrobil a průběžně doplňoval **Lodní deník**, který sloužil při některých hrách, pro zapisování důležitých informací

a archivování písniček, diplomů, pochval a ocenění. Hymnou letošního tábora se stala všeobecně známá píseň **Vzhůru na palubu**, která byla zpívána při mnoha oficiálních příležitostech.

V pirátském duchu byly samozřejmě vyhotoveny i všechny **táborové dokumenty** — diplomy, pochvaly, ocenění, jídelníčky, denní rozkazy (viz přílohy). Táborový řád byl obsažen v **pirátském kodexu**, který se oddíly naučily zpaměti a jehož porušení bylo přísně trestáno.

Kromě sladkostí a drobných předmětů s pirátskou tematikou získaly děti za svou snahu **amulet kapitána Snakea**, který přímo pro účely hry navrhl a vyrobil pan Michal Svoboda, kterému tímto děkujeme.

2.1. BODOVÁNÍ ODDÍLŮ

Bodovací systém byl letos trochu složitější. Za každý herní den se určilo výsledné pořadí oddílů ve všech uskutečněných bodovaných hrách. Za umístění byly posádkám následující den na nástupu rozdány karty ze Snakeova pokladu, a to následovně:

- za 1. místo — 4 karty
- za 2. místo — 3 karty
- za 3. místo — 3 karty
- za 4. místo — 2 karty
- za 5. místo — 2 karty
- za 6. místo — 1 karta



Počet získaných karet se zapisoval na bodovací mapu.

Kromě tohoto „klasického“ bodování jsme vytvořili jako zpestření herní plán, po kterém putovaly lodě jednotlivých posádek. Obsahoval 400 náhodně očíslovaných šestiúhelníkových polí. Každý den se ve volné chvíli sešly všechny posádky, aby pokračovaly v plavbě.

Stejně jako v pirátském životě i v této hře se mohlo přihodit cokoli — přišla bouře, přepadli vás jiní piráti, objevily se kurděje, kapitán vstal špatnou nohou, došel rum, chytily jste dobrý vítr, pomohli vám delfini nebo jste zrovna měli štěstí. Některá pole byla volná, ale na většině políček jste mohli získat další karty (nebo o ně přijít), případně jste dostali (nebo ztratili) další tahy po herním plánu.

Pohyb po plánu probíhal na základě hodu kostkou. Každá posádka zde měla svou loď, která se na plán přichycovala pomocí kousku lepící gumy (vypadá jako žvýkačka a dá se opakovaně použít, aniž by zanechávala

stopy). Výchozím polem bylo pole č. 1. Jeden pirát z posádky hodil kostkou a počet ok ukázal počet polí, po kterých směla loď plout. (tzn., padla trojka — loď se mohla posunout na tři libovolná políčka, která spolu sousedí). Po společné dohodě zbytek posádky oznámil číslo zvoleného pole. Loď se na pole posunula a komodor přečetl, co se pod daným číslem skrývá (viz bodování — průvodce po mapě). Stejný postup se opakoval na každém poli, až posádka vyčerpa všechny své tahy. Při posunu lodí na plánu mohly některé posádky získat jako odměnu karty nebo je ztratit, což se zapisovalo jako plusové nebo minusové body na bodovací mapu, takže stav bodů na bodovací mapě odpovídal reálnému počtu karet jednotlivých posádek.

Kromě běžných políček jste mohli narazit na prémiová pole, která přinášela zvláštní úkoly pro celý oddíl a mohla také zamíchat stávajícím pořadím na bodovací mapě. Pole byla označena v průvodci hranatými závorkami a podrobné vysvětlení najdete v příloze. Mezi zvláštní úkoly patřilo například svázání dvou členů posádky nebo spaní pod širákem pro někoho z posádky.

I když bodovací systém vypadá velmi složitě, po prvních dvou dnech už byl většině pirátů jasný a skýtal šanci získat, ale i ztratit body (karty) do celkového bodování, případně změnit stávající průběžné pořadí.

3. REALIZACE

3.1. LEGENDA — ÚVODNÍ ČÁST

Kdysi a kdesi brázdil mořské vody překrásný trojstěžník. Díky šesti plachtám byl rychlý jako vítr, šestatřicet děl z něj činilo téměř nedobytnou pevnost. Nad hlavním košem se ale třepetala černá vlajka s lebkou a zkříženými hnáty. Byla to obávaná pirátská loď, které velel proradný a obávaný kapitán Snake.

Za dob své největší slávy přepadávala po zuby ozbrojená posádka jednu obchodní loď za druhou a nebála se ani přímých střetů s jinými pirátskými loděmi. Nikdy však nikdo nevypátral její domovský přístav. Námořníci, kteří se ocitli na palubě lodi, nikdy nikde neviděli truhlice s kořistí a ani samotní piráti neměli potuchy, kde se ukrývají truhlice se zlatem, stříbrem a drahokamy. Loď se vždy objevila znenadání a stejně tak, potom, co vyplenila přepadenou plachetnici, zase i zmizela. Byla postrachem všech vod a nesla název „ZLATÁ STŘELA“.

Kapitán Snake byl zarostlý chlap drsného zevnějšku a ostrých rysů. Mluvil málo, ale vyžadoval, aby jeho rozkazy byly bez okolků plněny. Jeho jediným přítelem byl starý vypelichaný papoušek Sparky. Zcela bezhlavě propadl hře v karty, a čím byl starší, tím to bylo horší. Svůj balíček karet nosil neustále při sobě a nutil posádku, aby s ním hrála v jakoukoli denní

či noční dobu. Nikdy neodkládal svou pistoli, dokonce ani když spal. Jeho kajuta byla zamčena bytelnými dveřmi a dovnitř nikdo nesměl.

Dny v tropickém vedru na moři ubíhaly velice pomalu, a proto si pirátská posádka Zlaté Střely krátila dlouhé chvíle hrou v kostky. Mezi piráty je to velice oblíbená zábava, a to hlavně díky tomu, že mohou lehce přijít k penězům. Často se stávalo, že při této hazardní hře přišel dokonce leckterý pirát o celou svou výplatu.

Bohužel i na pirátské řemeslo přišly slabší časy. A tak se jednou stalo, že z několikátýdenní plavby byla jedinou kořistí pouhá bednička zlatých a stříbrných mincí...

Kapitán Snake si byl vědom toho, že tak poklidná nálada jako doposud, již na palubě Zlaté Střely dlouho nevydrží. Jeho posádka byla nervózní a jejich morálka se den ode dne snižovala. Reptali, utrhovali se na papouška Sparkyho a dokonce někteří odvážlivci odmítali kapitánovi partičku karet. Jejich jedinou záchranou by byla jen francouzská obchodní loď s cennostmi na palubě...

Napětí na lodi již opravdu sílilo a kapitán Snake se chtěl uchýlit k možnosti poslední záchrany, již byl malý svitek pergamenu, který nosil pořád u sebe. Jednalo se o mapu k dávno ztracenému pokladu nakreslenou jeho otcem na smrtelné posteli. Když mu ji otec předával, vypověděl příběh tak strašidelný a hrůzostrašný, že by se i těm nejotrlejšími námořníkům zjezily chlupy po celém těle. Vyprávěl o těch nejnebezpečnějších věcech, jaké si jen lidstvo dokáže představit, a o příšerách tak obrovských, že by je ani několik děl neskolilo. Dokonce i odvážný kapitán Snake byl otcovou historkou natolik zděšen, že se za pokladem sám nikdy nevydal.

V ten okamžik však zahlédl ten—týpek—co—je—nahore—v—koši—a—kouká—dalekohledem—do—dáli loď, a tak zakřičel dolů: „loď na obzoru,“ ale dole ho nikdo neslyšel. Ten—týpek—co—je—nahore—v—koši—a—kouká—dalekohledem—do—dáli se zhluboka nadechl a zakřičel daleko mohutněji: „LOĎ NA OBZORU!“ ovšem ničemu to nepomohlo a stejně ho nikdo neslyšel. A tak ten—týpek—co—je—nahore—v—koši—a—kouká—dalekohledem—do—dáli musel sešplhat dolů a rozkřičet tuto důležitou informaci po palubě. Jen co ho posádka uslyšela, jakoby znovu ožili, poněvadž vidina bohatství jim dodávala potřebnou energii.

Posádka byla ve vteřině připravena v bojových pozicích a čekala jen na kapitánův rozkaz. Jakmile to Snake uslyšel, schoval mapu a spěchal na palubu, ale bylo již příliš pozdě... Francouzská loď byla na dostřel. Nestihl ani zavelet k útoku a ozvaly se ohlušující rány z děl, které udělaly do trupu lodi tři obrovské díry. Hrozilo, že se loď začne potápět. Zoufalý kapitán ještě zavelet k palbě, aby alespoň poškodil protivníkovu loď, což se mu také podařilo. Piráti kapitána Snakea byli nuceni přejít k boji zblízka. Po lanech se zhoupli na druhou loď a začala krutá řež. Ztráty

byly na obou stranách děsivé, ale nebylo úniku. Snakeovým pirátům se pomalu ale jistě podařilo zajistit převahu. Kdo z protivníků nezůstal ležet bez dechu, byl potupně vhozen do moře a ponechán svému osudu. V tom zmatku si nikdo ani nevšiml, že kapitán Snake zmizel.

Až po delší době ho začali hledat po celé lodi. Marně. Neobjevili ani tu poslední truhličku se zlatými a stříbrnými penízky. Jediné, co našli, byl papoušek Sparky, který neustále dokola mumlal několik špatně srozumitelných slov...

Na lodi okamžitě vypukla vzpoura a šestice nejotrlejších námořníků se rozhádala natolik, že se každý spolu s několika věrnými vydal svou cestou. Snakeova loď tak zůstala poničená a opuštěná bez cíle křížovala mořské vody, kam ji proud a bouře zanesly...

3.2. ZAHÁJENÍ HRY

Po příjezdu na tábořiště proběhlo ubytování dětí a první společné sezení, kde byly podány základní informace, a novým dětem byli představeni všichni táboroví pracovníci. Následoval první slavnostní nástup v oblecích a sehrání úvodní části legendy vedoucími.

3.3. HERNÍ ETAPY

Den 1	
Odpoledne:	1. První bitva, nikoli námořní
	2. Seznámení posádek
	3. Hledání odkazu Kapitána Snakea
	4. Pirátský kodex
Večer:	5. Slavnostní přísaha, táborový oheň

1. První bitva, nikoli námořní

Po scénce došlo k první velké bitvě, a to dělení do oddílů, čímž se sestavily jednotlivé posádky. Každý z nově rekrutovaných kapitánů se svými kormidelníky se snažili co nejvíce vychválit a naslíbovat hory doly. Po této samochvále se kapitáni s kormidelníky odebrali do přístavu (lesa — zhruba do stejné vzdálenosti asi 200 m). Dvojice dětí počínaje nejmladšími se pak snažily doběhnout k vyvolenému kapitánovi co nejdříve a tím získat místo v jeho posádce. Vždy startovalo 6 dvojic najednou, čímž se dosáhlo celkem rovnoměrného věkového rozložení a nikdo nereptal, že byl zařazen tam, kam nechtěl.

2. Seznámení posádek

Nově vzniklé posádky se seznámily navzájem pomocí seznamovacích her, zároveň si vymyslely název pro sebe i svou loď a krátký pokřik. Společně se seznámily i s nejbližším okolím tábora a pečlivě prošly jednotlivá herní území, aby věděly, kde přesně jsou jejich hranice.

3. Hledání odkazu Kapitána Snakea

V návaznosti na úvodní scénku se podle indicií, které jednotlivé posádky obdrží od komodora za oznámení názvů a předvedení pokřiku, snaží najít Snakeův poklad. Pirát, kterému se to podaří, získá první ocenění v podobě penízků pro sebe a v podobě bodů do celkového bodování. Indicie musí být otvírány společně (lístečky je možné zavázat, zalepit nebo schovat do lahví), aby všechny posádky měly stejná šance.



4. Pirátský kodex

Jednotlivé body pirátského kodexu jsou rozmístěny po lese a posádky mají za úkol je najít, naučit se jejich znění z paměti a co nejpřesněji ho přetlumočit zbytku posádky. Po sepsání všech bodů kodexu ho předloží komodorovi a admirálovi, kteří si namátkově prozkouší jeho znalost. Za citaci každý obdrží „tajnou listinu“ (ve které je schovaný text písně Vzhůru na palubu).

5. Slavnostní přísaha

V přístavu za svitu táborového ohně každý pirát obdrží první penízek za pirátský oblek, prvně zazní táborová hymna a admirálem je přečten pirátský kodex včetně sankcí za jeho porušení. Všichni zúčastnění pak

svůj souhlas s tímto dokumentem stvrdí otiskem prstu pod jeho oficiální verzi, která bude vyvěšena po celou plavbu na viditelném místě.

Den 2	
Dopoledne:	1. První velká námořní bitva
	2. Pirátské minimum
	3. Získávání zásob
Večer:	4. Boj o vlajky

1. První velká námořní bitva

Námořní bitva je založená na principu známé hry loď na čtverečkováném papíru. Pro potřeby tábora jsme hrací pole zvětšili na nástěnku a každé družstvo obdrželo zmenšený herní plán a jednu čtverečkovou loď (základna ze 4 čtverečků, na ní ještě dva čtverečky). Šlo o vysvětlení a ukázkou herní strategie, takže pro tentokrát umísťovali oddílové loď



vedoucí, kteří i kontrolovali případné zásahy, a instruktoři pomáhali s vysvětlováním hry přímo dětem. Z každého družstva postupně vždy jeden pirát tipoval, na kterém políčku by mohla být loď (např. B3). Pokud se trefil, dostal penízek a hádal další oddíl. Pokud svým tipem zasáhl poslední políčko loď (potopená), získal oddíl kartu do celotáborového bodování. Další bitvy se odehrávaly příležitostně, když vyšel čas nebo při zvláštních příležitostech. Děti rychle pochopily herní strategii a bitvy si velmi oblíbily, protože snadno získávaly penízky i karty pro svoji posádku.

2. Pirátské minimum

Aby noví členové posádek získali pirátské vědomosti a dovednosti, museli před každou plavbou projít pirátským minimem. To se sestávalo z 6 stanovišť. Na většině z nich byl jeden starší zkušený mořský vlk (vedoucí nebo instruktor), který vše nejdříve plavčíkům vysvětlil a poté i vyzkoušel, co si zapamatovali.

Den 3	
Dopoledne:	1. Vlajková abeceda
	2. Typy pirátských lodí
Odpoledne:	3. Lebka – hnáty
Večer:	4. Plížení na palubu

1. Vlajková abeceda

Každé družstvo se seznámí s principy námořní vlajkové abecedy (významy jednotlivých vlajek pro signalizaci ostatním) a podle klíče si vyrobí svoji vlastní vlajkovou abecedu. Aby se zprávy mohly předávat na větší vzdálenost, doporučujeme nejméně formát A4. Vlajky lze nakreslit temperami nebo k jejich výrobě použít barevné papíry. Na zadní stranu je dobré napsat si písmeno, které vlajka představuje. V rámci oddílu se pak pokusíte navzájem si signalizovat jednotlivá slova nebo krátké věty.

Abecedu pak můžete používat během celého tábora k signalizaci rozkazů nebo výsledků her.

2. Typy pirátských lodí

Jedná se o hru s názvy různých méně obvyklých typů lodí. Cestou kamkoli jsou na stromech rozvěšeny přesmyčky s názvy nejrůznějších typů lodí např. CEPILNATECH – plachetnice (škuner, briga, šalupa, baghala, drakkar, galera, fregata, galeona, karavela, kliper, kutr, pitoga, prám, brigantina). Posádky mají za úkol vyluštit nebo odhadnout názvy lodí. Své výsledky pak předávají komodorovi na dálku prostřednictvím vlajkové abecedy.

3. Lebka – hnáty

Jedno družstvo si vylosuje, zda bude mít ve znaku lebku nebo hnáty, druhé se musí s pokojit s tím, co na ně zbude. Družstva stojí stejně jako při šátkované tak, aby každý dobře viděl na vedoucího hry. Ten vyhodí do vzduchu



destičku, na jejíž jedné straně je nakreslená lebka a na druhé hnáty. Padne-li lebka, honí lebkouni, kteří se snaží pochyvat hnáty dřív, než se dostanou na svou loď (označené území vzdálené asi 20 m). Padnou-li hnáty, jsou pronásledováni naopak lebkouni. Po každém útoku se sečtou trestné body a posbírají případní ranění. Hra se hraje na čas nebo trestné body.

4. Plížení na palubu (noční hra)

Hra je vhodná při soumraku nebo jako noční hra. V táboře se vyznačí lanem loď duchů, kterou hlídá jeden nebo dva dřímající kapitáni (namaskovaní jako duchové — kostlivci...) a kterou osvětluje jen mihotavé světlo petrolejky.

Všichni piráti (při velkém počtu dětí raději rozdělit na mladší a starší) mají za úkol se nepozorovaně proplížit na loď duchů a podepsat se na listinu pověšenou na stožáru u petrolejky. Komu se to podaří, dostává penízek a jde se uložit k spánku do své kajuty. Kdo je viděn a pojmenován hlídajícími kapitány, má smůlu a jde spát bez penízku. Vítězí posádka, z níž se na palubu lodi duchů proplížilo nepozorovaně nevíce pirátů.

OSTROV PŘÁTELSTVÍ

Den 4	
Dopoledne:	1. Tajný přítel
	2. Spolupráce
Odpoledne:	3. Únos plavčíka
	4. Hry na rozvoj důvěry
Večer:	5. Posádka, saluto!

1. Tajný přítel

Při nástupu si každý vylosuje lísteček se jménem jednoho člověka z tábora, nikomu ho nebude ukazovat a jeho úkolem je celý den se o vylosovaného člověka starat a dělat mu radost, ale tak, aby to dotyčný hned nepoznal. Při večerním nástupu se hra zhodnotí a ten, kdo se staral o svého člověka nejlépe, dostane nějakou odměnu.

2. Spolupráce

Na jednotlivých stanovištích si oddíl vyzkouší, jak umí spolupracovat a že jeden se bez druhého neobejde.

STANOVIŠTĚ:

Bomba — hráči stojí v řadě za sebou a bez pomoci rukou si předávají míček umístěný pod krkem. Dojde-li k poslednímu, musí ho přenést dopředu, a takto se pokračuje, než se vystřídají všichni v družstvu na pozici prvního. Měří se čas, případně se počítají upadnutí míčku na zem.

Navigace — první z družstva se stává lodivodem a má spoluhráče dovést pomocí pokynů na místo, kde se nachází kapitánův papoušek (vedoucí). V úloze nevidomého i navigujícího se vystřídají všichni členové družstva.

Kulhavci — dvojicím se sváží vnitřní nohy a mají za úkol absolvovat takto krátkou trasu.

Mokrouši — štafetové předávání kelímku s vodou, ve kterém je malá dírka.

Nošení kapitána — čtveřice hráčů utvoří ze svých paží sedátko, na které ostatní vysadí kapitána a přenesou ho po určité trase. V úloze nošeného by se měli vystřídat všichni členové družstva.

Slepý čtverec — čtyři hráči mají zavázané oči a snaží se z lana vytvořit obrazec co nejpodobnější čtverci.

3. Únos plavčíka

Během poledního klidu záhadně zmizí z každé posádky jeden plavčík. Naštěstí během únosu odtrhával proužky ze svého námořnického trička, takže se všechny posádky — hned jak zjistily jeho zmizení — mohly vydat po jeho stopách. Cestou na ně čekaly všetečné otázky směřující k unesené osobě — věk, barva očí, výška, váha, kolik má sourozenců... Posádky si průběžně odpovědi zapisovaly a na konci cesty za každou správnou odpověď získaly náповědu, která jim prozradila místo úkrytu uneseného plavčíka.

4. Hry na rozvoj důvěry

Záleží na vyspělosti kolektivu, na věkovém rozmezí hráčů a také na troufalosti vedoucích, kterou z her si troufnou zařadit. Jejich zásobárnu najdete v knize od Jana Neumana Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. I pro nejmenší se hodí hra námi pojmenovaná Kyvadlo. Hráči sedí v těsném kruhu, uprostřed stojí jeden odvážlivec — Kyvadlo. Všichni mají natažené nohy a chodidly jistí nohy Kyvadla. Předpaženými rukama si pak přehazují středového hráče, který musí mít zpevněně napjaté tělo.

5. Posádka, saluto!

Kapitán dává své posádce rozkazy, které musí bezpodmínečně plnit. Hra je vhodná k táboráku nebo do místnosti, děti u ní sedí v kruhu.

Rozkazy:

- saluto — všichni zvednou pravou ruku a salutují
- rolo — kroužení rukama před hrudníkem
- plócho — položení dlaní na stehna
- dŭto — ruce se dotýkají stehen jen konečky prstů, z dlaní je košíček
- ťukáto — ruce s napřaženými ukazováký napodobují bubnování paliček

Před každým úkonem musí říci kapitán oslovení „posádka“, jinak posádka rozkaz nesmí vykonat a setrvává v provádění předchozího rozkazu. Kdo se splete, vypadává nebo získává trestný bod. Kdo vydrží nejdéle bezchybně plnit kapitánovy rozkazy, může se stát v dalším kole sám kapitánem.

OSTROV GUSTAVA FRIŠTEŇSKÉHO

Den 5	
Ráno:	1. Pirátská rozcvička
Dopoledne:	2. Ukaž, co dokážeš
	3. Lanové aktivity + 4. Amulet kapitána Snakea
Odpoledne:	
	2. Ukaž, co dokážeš
	3. Lanové aktivity + 4. Amulet kapitána Snakea
Večer:	5. Pirátská vybíjená
	6. Schovávaná (noční hra)

Piráti museli být zdatní a mít dobrou fyzickou kondici, aby zvládali těžkou práci na lodi, šplhání v lanoví i tahání naloupených pokladů. Proto jedna z cest je zavedla i na ostrov pojmenovaný po slavném českém zápasníkovi. (Využili jsme přítomnosti jednoho z vedoucích, který v řecko-římském zápase posbíral několik titulů a medailí, a také instruktora, který se odborně věnuje lanovým aktivitám).

Vzhledem k velkému počtu dětí se tři oddíly dopoledne věnovaly lanovým aktivitám a další tři oddíly soutěžily v olympijském boji Ukaž, co dokážeš a odpoledne se skupiny v činnostech vyměnily.

1. Pirátská rozcvička se všim všudy (za příznivého počasí lze dobrovolně zakončit i ranní koupelí ve vodě)

2. Ukaž, co dokážeš (pirátská olympiáda)

1. Běh „bum-bác“ — závodník se 10 × otočí skloněný kolem kolíku zatlučeného do země a poté se snaží doběhnout k metě a vrátit se zpět na start.
2. Skákání v pytlich
3. Chůdy
4. Postřeh — na hladkou dřevěnou tyč se vyznačí po centimetru vzdálenosti, vedoucí tyč pusť z výšky hlavy a závodník se ji snaží chytit co nejnižší.
5. Rybolov — závodník se snaží co nejrychleji „chytit“ lahev na kroužek přivázaný na udici silonovým vlascem.
6. Hod dělovou koulí — hod na cíl koulí na pétanque, měří se vzdálenost od středu.
7. Slepý pirát — pomocí hole se snaží závodník najít poslepu co nejvíce víček od ešusů položených v určitém území.
8. Žížeň — přenášení vody ústy do kalibrované nádoby.
9. Ulička smrti — mezi stromy se natáhne lano a na něj se zavěsí různé lehké předměty jako kuželky, PET lahve, obruče, plyšák... Vedoucí předměty rozkmitají jako kyvadla a závodník se snaží proběhnout uličkou s co nejmenším počtem zásahů.
10. Pásek — jeden konec lana si závodník uváže kolem pasu, druhý je přivázan na kůlu a závodník se snaží běháním kolem kůlu celé lano navinout



3. Lanové aktivity

V našem případě jsme využili přítomnosti instruktora, který se zabývá lanovými aktivitami jako instruktor v lanovém centru.

Pro piráty připravil klasickou lanovku, několik nízkých lanových aktivit, lezení po provazových žebřících. Největším lákadlem však byla velká závěsná síť — viz následující hra Amulet kapitána Snakea.

4. Amulet kapitána Snakea

Každý námořník a tedy i pirát musel umět vyšplhat po lanoví až nahoru ke stožáru, aby mohl pracovat s plachtami, hlídkovat ve strážním koši atd. Závěrem lanových aktivit tak každý dokázal svou odvahu, sílu a šikovnost tím, že vylezl až nahoru na závěsnou síť napnutou v korunách stromů. Ve strážním koši byla umístěna odměna — amulet kapitána Snakea, který pirát získal jako potvrzení své příslušnosti k pirátské posádce a který ho ochraňoval při dalších plavbách po mořských vlnách.

5. Pirátská (americká) vybíjená

Ke hře je potřeba tolik míčů, kolik je v družstvu hráčů. Hrají vždy dvě družstva proti sobě. Pole vypadá stejně jako při klasické vybíjené, ale pravidla jsou odlišná. Na začátku hry stojí všichni na zadní čáře svého pole, míče leží na dělicí čáře. Na signál všichni běží ukořistit do středu míč a snaží se vybit kohokoli ze soupeřů. Zasažený odchází z pole, ale musí si pamatovat střelce, který ho vybil. Je-li následně vybit střelec, může se zasažený vrátit do pole.

6. Schovávaná (noční hra)

Každý pirát musel kromě fyzické zdatnosti prokázat i jistou dávku důvtipu a musel se umět v pravý čas dobře ukrýt. Hra je vhodná pro větší, kteří se nebojí sami v noci v lese. Hráči jsou po večerce tajným signálem vylákáni ze spacáků a v tichosti opustí tábor a přesunou se k hernímu území. Pak mají pět minut, aby se v území co nejlépe schovali. Po uplynutí stanovené doby vyráží pročesat území vojáci (vedoucí), kteří se snaží ukryté piráty objevit. Kdo je odhalen, musí se v tichosti vrátit na start nebo přímo do tábora. Vyhrávají ti, kteří nejsou ve stanoveném časovém limitu objeveni.

STROMOVOUSŮV OSTROV

Den 6	
Dopoledne:	1. Šifry se skřítky
	2. Pexeso
Odpoledne:	3. Ptačí strom
	4. Šiškiáda nebo
	5. Muž přes palubu
	7. Vyzývaná
Večer:	8. Hledání Stromovouse



Piráti přistáli na ostrově, který byl plný krásných stromů. Všude se linula nádherná vůně a ozýval líbezný ptačí zpěv. V hustém porostu byla sotva znatelná pěšinka, která vedla hluboko do nitra ostrova. Slunce vrhalo houštinami své paprsky na místa, kde se cosi neslyšně pohybovalo. Nebyly to ale bytosti ze světa lidí. Až při bližším pozorování jsme zjistili, že se jedná o elfy, skřítky a víly... (Inspirace dílem paní Vítězslavy Klimtové — Lexikon ohrožených druhů strašidel, Stromovous je ve 3. dílu).

1. Šifry se skřítky

Na louce bude umístěno šest stanovišť, kde se děti naučí šifrovat. Každý vedoucí dětem polopaticky šifru vysvětlí, naučí je šifry luštit i zapisovat, což prozkouší v závěrečném testu. Všechny oddíly projdou všemi stanovišti, takže na závěr by děti měly zvládat všechny uvedené typy šifer.

V lese se mezitím umístí šest skřítků, kteří budou hlídat části zašifrované zprávy. Oddíly musí skřítky najít a vyluštit zprávu. Také si všimají kartiček pexesa, které jsou rozházené po celém území, aby měly náskok na další hru.

2. Pexeso

V lese budou umístěny obrázky skřítků, víl a elfů (Pexeso od V. Klimtové). Děti si na louce vylosují druhý obrázek z pexesa a na pokyn vyrazí najít svou dvojici. Vítězí oddíl, který jako první najde všechny vylosované dvojice. Kdo nebude v pátrání úspěšný, může si vzít na pomoc jiného člena oddílu, který už svůj obrázek našel, při hledání se ale musí držet za ruce.

3. Ptačí strom (během poledního klidu)

Každý pirát si vyrobí z přírodních materiálů a kousku nitě malého ptáčka, který ho bude ochraňovat cestou ke Stromovousovi, kde ho zavěsí na oddílový ptačí strom.

4. Šiškiáda (hra cestou někam)

Děti mají cestou najít co nejvíc druhů šišek a určit, jakému stromu patří;

- šišku okousanou veverkou;
- největší šišku;
- nejmenší šišku.

Na určených místech si zkusí hod šiškou na cíl (do kmene), posbírat co nejvíc šišek za jednu minutu, postavit z nich za jednu minutu co největší pyramidu (bez opory), případně složit na zemi obrázek (nebodováno).

5. Muž přes palubu (hra k vodě)

Ve vymezené části přehrady bude plavat několik kuželek (asi 20), každá s jinou bodovou hodnotou, představujících „muže přes palubu“. Hraje se štafetově, buď po oddílech, nebo dvě družstva současně. Každý z pirátů může vylovit jen jednu kuželku. Vítězí družstvo, které nasbíralo kuželky s největší bodovou hodnotou.

Obtížnější varianta — jeden z vedoucích představuje žraloka, který dotekem posílá plavce z vody na břeh bez kuželky.

Při chladném počasí mohou být kuželky loveny ze břehu pomocí smyčky na klacku.

7. Vyzývaná

Družstva stojí na dvou rovnoběžných čárách vzdálených asi 3 metry čelem k sobě. Jeden hráč se vydá vyzvat na souboj kohokoli z protějšího družstva, které ho očekává s nataženými dlaněmi. Ten, koho útočník pleskne, se ho snaží dohonit dříve, než se dostane na svoje místo. Pokud se mu to podaří, získává bod pro své družstvo. Stihne-li se vyzývateľ vrátit, boduje jeho družstvo.

Druhou variantou je, že místo bodů se berou zajatci, kteří se postaví za toho, kdo je zajal. Bude-li tento hráč zajat, přechází do soupeřova družstva i se svým zajatcem, který je tímto vysvobozen.

8. Hledání Stromovouse

Jedná se o romantickou večerní akci, která se nebuduje, a záleží na vedoucích, jestli jí dokáží dodat tu správnou atmosféru. Základem je najít v okolí nějaký krásný mohutný strom a přesvědčit někoho, aby ze sebe pomocí listů, trav a dalších přírodních materiálů udělal důstojného Stromovouse.

Cestou bude umístěno několik otázek s obrázky, které se budou týkat našich stromů. Doplněním správných odpovědí do křížovky piráti získají tajenku „Stromovou“. Toho na konci cesty vyhledají. Zavěsí k němu svého hlídacího ptáčka a on je za to naučí píseň stromů (Svěrák, Uhlíř – Stromy).

OSTROV BÁJEČNÉHO LENOŠENÍ



Den 7	
Dopoledne:	1. Lenošení
	2. Knajpa
Odpoledne:	3. Kuličky
Večer:	4. Jeden za všechny a všichni za jednoho
	5. Mořská příšera
	6. Eliášův oheň

Celé dopoledne bylo odpočinkové, s posunutým budíčkem, kdy mohli piráti být až do oběda v pyžamech. V táboře a jeho blízkém okolí vzniklo několik stanovišť, kde mohly děti odpočívat a relaxovat. Největší úspěch měla ovšem Knajpa.

1. Lenošení — Stanoviště:

1. Sluneční lázně — využití dvou houpacích sítí, kdy vedoucí dětičky uložil, přikryl je dekou a mírně pohupoval podle jejich přání.
2. Masáže zad a šíje — od odborně vyškolené zdravotnice.
3. Finské stříky — za pomoci sprch v umývárně.
4. Perličková koupel — v dětské vaničce, kdy se za pomoci brček a pěny tvořily bublinky.
5. Bylinkové zábaly — balení dětí do ručníků a dek.
6. Drbání na zádech — pomocí dětských hrabiček na písek.
7. Lechtání chodidel — samozřejmě po důkladném umytí v lavóru.
8. Sauna.
9. Kadeřnictví — vytváření nejrůznějších účesů.
10. Kosmetička — vytváření působivých make-upů.
11. Nehtové studio.

12. Tetování — pomocí barev na tělo a tužky na oči.
13. Míčkování — masáže malým míčkem odborně vyškolenou vedoucí.

2. Knajpa

Pánská část vedoucích vytvořila dokonalou imitaci opravdové pirátské Knajpy, kde tekla proudem rum, whisky, šampaňské (dětské) a další nápoje (samozřejmě všechny nealkoholické). Hrály se karty, kostky, došlo i k několika uměle vyvolaným bitkám (když něco došlo), bylo neustále narváno a během dvou hodin děti knajpu zcela vypily. (Při případné realizaci doporučujeme vysvětlit předem rodičům, protože zvláště menší děti nabyly dojmu, že se jedná o skutečný alkohol a psaly o tom báječném zážitku domů.)

3. Kuličky

Zapomenutá sláva hliněných a skleněných kuliček se vrací a jedná se o odpočinkovou činnost, při které se děti nenudí. Při správné motivaci chytne i velké. Družstva jsme rozdělili na starší a mladší, čímž vzniklo 12 skupin, které se střídaly na 12 stanovištích. Hned se provádělo vyhodnocení, kdy byli nejlepší kouleči na každém stanovišti hned odměněni sladkostmi.

STANOVIŠTĚ:

1. 3 důlky různě daleko za různou bodovou hodnotu.
2. Hod na 1 důlek — daný počet kuliček po jednom.
3. Stát nad důlkem a od pasu házet kuličky po jednom.
4. Házet kuličky poslepu.
5. Házet kuličky zády k důlku.
6. Z kuliček postavit koníka (3 kuličky se postaví k sobě a na ně se umístí ještě jedna jako vrcholek), z 5 m házet kuličky, kdo koníka rozbije, vyhrál.
7. Klasický kuličkový král.
8. Dodo — kutálení do důlku.
9. Vybíjená z řady — dát kuličky do řady a cvrknat svoji kuličkou, komu se podaří vycvrknout kuličku z řady, bere si ji.
10. BLOQUETTE — francouzská hra — v banku jsou všechny kuličky. Hráč si vyzvedne 4 kuličky a ze dvou metrů hází všechny najednou. Jestliže mu tam spadnou všechny, jsou jeho, jestliže mu tam spadne sudý počet kuliček, tak si je může vzít, ty co tam nespady, jdou zpět do banky, jestliže je tam lichý počet kuliček, připadají protihráči.

11. kuličkový minigolf — postavit malinkaté hřiště jako na minigolf, kulička se odpaluje malinkou hůlkou.
12. dvířka — do papírové krabice obrácené dnem vzhůru se na spodní rovnou hranu vystříhnou dvířka — otvory, které mají různé tvary, velikosti a bodovou hodnotu, vítězí ten, kdo pěti kuličkami získá nejvíc bodů.

4. Jeden za všechny a všichni za jednoho

Hra pro dvě družstva. Každý jednotlivec si dá na hlavu list papíru a má přejít určitý úsek, jestliže mu papír spadne, musí zůstat stát na místě jako socha a čekat, až ho kamarád osvobodí. Zvedne mu papír a u místí mu ho na hlavu, ale nesmí mu spadnout ten jeho. Vyhrává družstvo, které daný úsek zdolá za co nejkratší čas.

5. Mořská příšera

Hra pro dvě družstva probíhá v naprosté tichosti. Družstva stojí proti sobě na židličkách, každý má jednu židli. Mají za úkol se přeplavit po řece na druhou stranu. Nikdo nesmí stoupnout na zem, nikdo nesmí promluvit a ani praštit židli o zem, protože by tím probudil mořskou příšeru, která leží na dně mezi břehy (lze tam zamaskovat vedoucího v odpovídajícím kostýmu, který se po skončení hry „probudí“). Za každý tento prohřešek ztrácí jednu židli. Kdo stoupne na zem, vypadává ze hry. Vyhrává to družstvo, které se dostane na druhý břeh v plném počtu, s co nejvíce židlemi a za nejkratší čas.

6. Eliášův oheň

Verze populární hry elektrika. Dvě družstva sedí proti sobě čelem, ruce mají pod stolem nebo za zády. Vedoucí hry hodí na jedné straně mincí. Padne-li hlava, musí první hráči co nejrychleji vyslat signál zmáčknutím ruky dalšího spoluhráče. „Elektrický výboj“ se tak postupně dostane až k poslednímu členovi družstva, který má za úkol sebrat nějaký drobný předmět (krabičku od sirek, hračku...). Pokud se mu to povede, jde na začátek řady a celé družstvo se posune o jedno místo dopředu. Pokud ale předmět uchopí, i když padl orel, musí se celé družstvo posunout o jedno místo vzad a ten, kdo byl první, jde na místo posledního.

OSTROV RADOVÁNEK

Den 8	
Dopoledne:	1. Obrazy z pirátského života
	2. Do dna!
Odpoledne:	3. Bezrucí piráti
Večer:	4. Pirátský mejdan

1. Obrazy z pirátského života

Každá posádka si na ranním nástupu vylosuje téma večerní divadelní scény (přepadení lodi, pirát potká v přístavu hezkou slečnu, dělení kořisti, vzpoura na pirátské lodi, vysazení vzbouřenců na pustý ostrov, epidemie kurdějí...). Během hodiny si scénku zhruba připraví a vyrobí si masky z kulatých papírových tácků. Detaily představení pak mohou pilovat ještě během poledního klidu případně ve volných chvílích.



2. Do dna!

V rámci doplnění pitného režimu si každý naplní vodou vhodnou nádobu (ideálně půllitr, ale stačí i ešus nebo PET lahev). Pro její pití platí ale následující pravidla:

Dva oddíly si stoupnou do dvou řad vzdálených asi 5 m proti sobě. Před každým je nádoba s vodou. Mezi nimi je kapitánova „lahev“ (PET, kuželka). První z jednoho družstva se snaží hozením míčku shodit kapitánovu lahev. Pokud se mu to podaří, pak jeho družstvo začne rychle pít ze svých nádob. První ze soupeřů v daný moment vyráží a snaží se co nejrychleji sebrat kapitánovu lahev i míček a vrátit se s ním na své místo a zakřičet „stačí!“. Když se tak stane, musí všichni přestat pít a družstva si úlohy vymění. Vyhrává to družstvo, jehož členové mají všechny své nádoby vypité do dna.

3. Bezrucí piráti

Soutěž dvojic mezi sebou. Dvojice postupně prochází všechna stanoviště, mohou však používat pouze jednu ruku — místo druhé mají hák jako správní piráti — získají ho na prvním stanovišti. Do pirátského deníku se pak napíše číslo stanoviště a zda pirát v soutěži vyhrál či prohrál.

STANOVIŠTĚ:

1. Hledání háku — najít v lese během jedné minuty vhodný klacek a pomocí šátku si ho připevnit místo jedné ruky.
2. Sbírání kroužků rozházených po zemi na hák.
3. Strkání míčku hákem po vyznačené trase.
4. Zavázání kapitánových tkaniček u boty (zbývající zdravou rukou).
5. Chycení provázku — hráči sedí na dvou židlích zády k sobě a na povel se snaží zachytit konec provázku, který je natažený pod nimi na zemi.
6. Zatloukání hřebíku.
7. Řezání pilou.
8. Namazat a rozkrájet krajíc chleba.
9. Hledání pokladu (bonbónu) bez použití rukou v lavóru (s vodou nebo moukou).

4. Pirátský mejdan — táborová diskotéka**OSTROV ČÍSEL**

Den 9	
Dopoledne:	1. Den bez množného čísla
	2. Číslovaná
Odpoledne:	3. Na čísla
	4. Lovení soudků
Večer:	5. Nohy — ruce

1. Den bez množného čísla

Piráti během celého dne nesmí používat ve své řeči množné číslo podstatných jmen. Např. místo bolí mě nohy, je povoleno říci bolí mě noha, noha, chci 4 knedlíky, lze nahradit spojením chci knedlík, knedlík, knedlík a knedlík. Kdo během dne bude nacytán, bude mu lodním felčarem namalováno na čelo potupné znaménko.

2. Číslovaná

Královská fregata, která vezla truhlice naložené poklady, se potopila a jednotlivé posádky se snaží získat co nejvíce potopených cenností. Před hrou se v herním území rozhází papírové truhličky viditelně očíslované

od 1 do 30. Všechny posádky se postaví do zástupů a komodor vyvolá číslo pokladu, který se právě hledá. Z každého družstva vybíhá jeden hráč. Kdo najde truhličku s daným číslem jako první, zavolá na ostatní, čímž ukončuje hledání a truhličku získává pro své družstvo. Vítězí posádka, které se podaří získat nejvíce truhliček.

3. Na čísla

Soupeří dvě družstva proti sobě. Hráči sedí na dvou čarách čelem k sobě podle čísel (proti sobě jedničky, dvojky, trojky...). Kapitán vyvolá dvojici, která má za úkol přeskákat nohy sedících pirátů, oběhnout řadu



a vrátit se na své místo. Např. jedničky nejdříve přeskakují nohy dvojek, trojek..., za posledním sedícím hráčem se otočí a za zády oběhnou celou řadu a usednou zpět na své místo. Pětky přeskakují nohy šestek, sedmiček ..., za posledním se otočí a za

zády oběhnou celou řadu, musí však ještě přeskákat jedničky, dvojky, trojky a čtyřky. Poslední hráči nejdříve běží za zády soupeřů a až potom přeskakují nohy spoluhráčů. Vítězí hráč, který se dříve posadí na své původní místo a získá tím pro své družstvo bod.

4. Lovení soudků (hra do vody)

Bouře smetla z paluby soudky se zásobami a střelným prachem a piráti se je snaží vylovit zpět. Soutěží dvě družstva proti sobě. Jedno představuje piráty na palubě (na vyznačeném území na břehu), druhé je ve vodě a jeho členové jsou zákeřné chobotnice, které se snaží pirátům v lovení soudků bránit. Soudky představují dřevěné špalíčky nebo korkové zátky, pro zpestření mohou být barevně odlišné a mít tak různou bodovou hodnotu.

Po zahájení hry se piráti vrhnou do vody, aby ulovili soudky, které se snaží dopravit (i hodem) na palubu své lodi (území vyznačené na břehu). Chobotnice se snaží jim v tom dotekem zabránit. Pokud se chobotnice piráta dotkne, musí všechny soudky, které má u sebe, dát chobotnici, která si je vzápětí ukládá do svého příbytku (lavoru plovoucího po hladině). Chycený pirát musí na břeh k lodnímu felčarovi, aby mu poranění od chobotnice pofoukal, a teprve pak se může vrátit do hry.

5. Nohy – ruce

Lodě jsou na počátku plavby přetížené zásobami a některé se začínají pozvolna potápět. Hrají vždy dvě družstva proti sobě. Aby se zabránilo jejich úplnému potopení, vyhlásí vždy kapitáni družstev dvě čísla. První označuje počet nohou a druhé počet rukou, které se smí dotýkat paluby (země). Družstva mají krátký čas na rychlou poradou (např. než kapitán napočítá do deseti). Bod získává družstvo, které má správný počet dotyků a které se dokáže udržet v dané formaci, než druhý z kapitánů opět napočítá do deseti.

PULTANELA

Den 10	
Dopoledne:	1. Jablka
	2. Vousy
Odpoledne:	3. Teenage kvíz
	4. Jesle
Večer:	5. Proces mládnutí
	6. Motýlci

Pultanela je ostrov, na kterém rostou zázračná jablka. Po sněžení zeleného jablka se cyklus života mění. Místo toho, aby se člověk narodil jako kojeneček a pozvolna stárnul, děti se narodí jako starci, kteří během svého života pozvolna mládnou. Po tom, co člověk sní červené jablko, se proces stárnutí zastaví a lidé se promění v motýly. Ráno ke snídani se tedy podávají zelená jablka a následně na nástupu dojde k zázračnému zrození starců, večer před spaním piráti pozřou povinně jablko červené.



1. Jablka

Po lese se rozmístí různobarevná papírová jablíčka očíslovaná 1–36. Z každého oddílu vždy vyběhne jeden soutěžící, který má za úkol co nejrychleji přinést jablíčko se správným číslem. Každá barva je za jiný počet bodů, který se soutěžící dozví až po skončení hry.

2. Vousy

Vytvoří se kruh, do kterého vždy vejde jeden z oddílů, ten bude mít na tričku přišpendlený papír ve tvaru vousů. Úkolem každého v kruhu je strhnout co nejvíc vousů protivníkům, kteří tímto vypadnou ze hry. Pořadí bude bodované (1–6 bodů) a body se sečtou po odehrání všech 12 her; tým vznikne celkové hodnocení.

3. Teenage kvíz

Každé družstvo během dopoledne vytvoří 10 otázek ze života teenagerů, z nichž pak kapitáni vyberou vhodné a zajímavé otázky do kvízu, který bude odpoledne vyvěšen po cestě do „jeslí“.

4. Jesle

Všichni v družstvu se promění v batolata a na stanovištích se snaží dokázat to, co umí malé dětičky.

STANOVIŠTĚ:

- Plenková štafeta — zabalit do látkové dětské plenky soutěžícího, který se v podřepu dobatolí pro nějakou dětskou hračku (chrastítko, plyšák...) a přinese ji zpět. Pak zabalí do plínky dalšího a vše se opakuje znovu.
- Pitíčko — dětského čajíku z dětské lahvičky.
- Přesnídávka — nakrmit spoluhráče se zavázanýma očima dětskou přesnídávkou.
- Tělocvik — strčit si vleže současně palce u nohou k puse či za hlavu nebo uchopování drobných předmětů prsty u nohou (např. kuličky).
- Na koně — nošení menších členů družstva „na koni“ za krkem.
- Hledání dudlíku (ů) — nejlépe v naprosté tmě mezi spacáky a polštářky.
- Oblékání nemluvněte — navléci nejmenšího člena družstva do dupaček, bundičky, bryndáčku, čepičky a rukaviček (nejlépe prstových).
- Říkadla, ukolébavky — kolik dají členové družstva dohromady dětských říkadel nebo ukolébavek pro nejmenší.

5. Proces mládnutí

Celý oddíl musí předvést proces mládnutí za pomoci různých rekvizit, v závěru pak vyberou jedno méně známé říkadlo nebo ukolébavku,

kteřou naučí i ostatní. Před spaním si dětičky zaslouží pohádku a sní červené jablko (aby se mohly vydat na noční hru Motýlci).

6. Motýlci (noční hra)

V lese budou na stromech připevnění osvětlení velcí různobarevní motýli. Zajímavým efektem jsou odrazky přilepené na jejich křídlech, které svítí na dálku. U každého motýla je hromádka malých papírových motýlků stejné barvy, jakou má velký motýl. Úkolem každého je nasbírat co nejvíce barev.

Pro zpestření se po lese mohou pohybovat můry (vedoucí), které mohou občas posvítit baterkou na některé hledače, kterým je odebrán život nebo některý z motýlků.

DEŠTIVÝ OSTROV

Den 11	
Dopoledne:	1. Závod plachetnic
	2. Loď snů
Odpoledne:	3. Mejdla
	4. Dělová koule
Večer:	5. Omalovánky

Když prší celý den, je to bída, a tak i piráti si vymýšlejí nejrůznější kratochvíle, aby si ukrátili volnou chvíli v deštivém čase. Některé hry se proto hodí na vyplnění doby, kdy nelze pobývat venku, jiné jsou naopak mokré a hodí se i do největších veder.

1. Závod plachetnic

Hladinu moře představují 2–3 sražené stoly, nejlépe s hladkým povrchem. Na ně se rozestaví 30–50 kamenů, které představují nebezpečné skalní útesy. Pak se nakreslí na konce řady stolů obdélník (přístav). Hráč si vystřihne z papíru malou plachetnici (obdélníček 6 × 4 cm — přehne papír do pravého úhlu – L). Namaluje na plachetnici svoje startovní číslo. Každý závodník položí plachetnici do svého přístavu. Po startovním signálu zahájí plavbu napříč jezerem do druhého přístavu. Plachetnice smí být poháněna jenom foukáním. Když narazí na některý útes, ztroskotala a musí se opravit = připočtení 30 sekund k času. Cíl hry je co nejrychleji přeplout jezero.

2. Loď snů

Každý pirát touží mít tu nejlepší, nejrychlejší a nejkrásnější loď na světě. V deštivém počasí je ten pravý čas pro její namalování. Jedná se o kolektivní velkoformátovou koláž. Posádky by neměly zapomenout na důležité části loď (plachty z látky, lanoví z provázků, kormidlo, kotva, děla, ozdoba na přídi, pirátská vlajka...).

3. Mejdla

Drhnutí paluby patří k těm méně zábavným činnostem, tak proč si ho trochu nezpestřit mýdlovými závody. Posádky se postaví do zástupů za sebe s rozkročenýma nohama a první si z lavóru vyloví namočené mýdlo. Mýdlo putuje zástupem pod rozkročenýma nohama směrem vzad. Poslední hráč pak běží dopředu, cestou ale musí mýdlo namočit v lavoru s vodou... Komu mýdlo upadne, musí ho doběhnout „umýt“ (= namočit do lavóru) a až potom se může vrátit na své původní místo. Vyhraje družstvo, které se vymění jako první.

U těžší verze je možné mýdlo házet na větší vzdálenosti.



4. Dělová koule

Dělovou kouli představuje tenisák, ve kterém je „zápalná šňůra“ — asi půlmetrový provázek s uzlem uvnitř, aby provázek nevypadával. Týmy se snaží dopravit dělovou kouli ke svému kapitánovi do kajuty

(malá branka jako na floorball, případně stačí dva klacky a mezi nimi provázek), aby ji bezpečně zneškodnil (dát si vlastní gól). Hráči se s koulí nesmějí pohybovat, ale smí ji přihrávat spoluhráčům. Soupeři se snaží jim kouli vzít, ale smí ji chytnout jen za provázek. Pokud se někdo dotkne koule místo provázku, musí předat kouli soupeři, který rozehrává z půlky hřiště. Stejně pravidlo platí, i pokud přihrávka spadne na zem. Vítězí ta posádka, které se podaří míček vícekrát dopravit do branky.

5. Omalovánky

Odpočinková hra, ke které potřebujete černobílý obrázek a tolik jeho kopií, kolik je oddílů. Předloha se vybarví pastelkami a vyvěsí na vzdálenějším místě. Z každého družstva pak vyběhají štafetově hráči, snaží se zapamatovat si co nejvíce barevných částí, které po příchodu

zpět vybarví. Vyhrává ten, kdo má obrázek vybarvený nejdříve a má správně použité barvy na jednotlivé části obrázku.

OSTROV LÁSKY

Den 12	
Dopoledne:	1. Oslovení
	2. Po stopách lásky
	3. Zásah amorovým šípem
Odpoledne:	4. Mezinárodní vyznání lásky
	5. Pašování valentýnek
Večer:	6. Romeo a Julie

Ostrov lásky je místo, kde se všichni mají rádi, chovají se k sobě slušně a pomáhají si. Večer předem se dětem řekne, že ráno na sobě musí mít něco červeného nebo růžového. Během celého dne budou mít všichni možnost psát valentýnské vzkazy. Ty budou házet do schránky a večer si je budou moct přečíst.



BUDÍČEK: písní Nápoj lásky č. 10

1. Oslovení

Na nástupu se vyhlásí, že dívky klukům musejí říkat „broučku“ nebo „lásko“ a kluci dívkám „beruško“ nebo „miláčku“; když se někdo splete, musí osloveného políbit a ten mu nakreslí na tělo srdíčko. Vyhrává oddíl, jehož členové nasbírají nejméně srdíček.

2. Po stopách lásky

Na zemi budou rozmístěna srdce; na jedné straně pole bude stát vybraný člen oddílu, zbytek oddílu bude na druhé straně. Jednotlivec musí převést přes srdce zbytek oddílu, přičemž na srdcích mohou být pouze 2 páry nohou. Počítá se čas, za který se oddíl dostane na druhou stranu, a trestné vteřiny se přičítají za přešlapy.

3. Zásah Amorovým šípem

V okolí tábora bude šest stanovišť, při nichž budou muset soutěžící zasáhnout cíl, počítá se součet zásahů celého družstva:

- hod míčem do obruče
- hod ringo kroužkem na kolík
- šípky
- kuželky
- krocket
- kopání do branky

4. Mezinárodní vyznání lásky

Oddíly půjdou po trase vyznačené srdíčky, na kterých bude napsáno vyznání lásky v různých jazycích. Oddíl dostane tabulku s názvy jazyků a bude se snažit správně přiřadit čísla vyznání k jednotlivým řečem:



Angličtina — I love you

Arabština — Ana behibak

Bulharština — Obicham te

Čínština — Ngo oiy ney a

Chorvatština — Volim te

Holandština — Ik hou van jou

Francouzština — Je t'aime

Němčina — Ich liebe dich

Řečtina — S'agapo

Hawaiian — Aloha wau ia oi

Maďarština — Szeretlek

Italština — Ti amo

Polština — Kocham Ciebie

Ruština — Ya tebya liubliu

Sioux — Techihhila

Slovenština — Ľubim ťa

Španělština — Te quiero

Turečtina — Seni Seviyorum

5. Pašování valentýnek

Na úvod hry bude slavnostně přečtena legenda o sv. Valentýnovi:

LEGENDA O SVATÉM VALENTÝNU

Valentýn byl knězem v době císaře Klaudia II. Klaudius byl velmi krutý císař a chtěl být nejmocnějším panovníkem, proto si budoval velmi silnou armádu. Vojákem se mohl stát každý svobodný muž. Moc svobodných mužů se ale do jeho armády nehlásilo. Klaudius si to vysvětloval po svém. Myslel si, že dávají přednost lásce a proto do armády nechťejí nastoupit. A tak dal zakázat všechny sňatky. Valentýn byl v té době knězem v kostele a jeho velká víra mimo to, že věřil v Boha, byla, že věřil v lásku. Rozhodl se nedodržovat nesmyslný Klaudiův zákon a dál oddával mladé zamilované páry. Jenže jednu noc císařovi vojáci vtrhli do kostela a Valentýna zajali. Mladý pár, který Valentýn oddával, naštěstí stihl utéci.

Klaudius uvrhl Valentýna do vězení. A potom se stalo něco velmi zvláštního. U jeho oken a dveří se začaly shromažďovat dopisy a drobné dárečky od těch, kterým pomohl nebo se chystal pomoci tím, že je oddá. Dávali mu tím najevo, že věří stejně jako on v lásku. Dcera jeho žalářníka se také rozhodla, že jej navštíví a vymohla si dovolení na otci. Valentýn se do ní zamiloval. V den jeho popravy, tedy 14. února 269 př.n.l., ji zanechal dopis, ve kterém se jí vyznává ze své lásky a podepsal jej: „Od Tvého Valentýna“.

Jeden oddíl vždy brání cestu a zbylých 5 oddílů se snaží propašovat valentýnky (kartičky s namalovaným psaníčkem) na druhou stranu, kde je sbírá vedoucí. Kdo je na cestě chycen, musí svou valentýnku odevzdat chytači a vrátit se zpět pro novou. V úloze chytačů se vystřídají postupně všechny oddíly.

6. Divadlo Romeo a Julie

Vedoucími bude zahrána ukázková scénka Romea a Julie (buď klasická verze, nebo v pirátské úpravě). Jednotlivé oddíly si vytáhnou papírky, na kterých bude způsob předvedení balkónové scény (budoucnost, pravěk, zvířecí, rytířská, současnost, bezdomovecká atd.). Každý oddíl dostane text, který si může libovolně upravit, ale musí se držet obsahu.

OSTROV HAZARDU

Den 13	
Dopoledne:	1. Hledání komodorova pokladu
Odpoledne:	2. Dávej, ber!
Večer:	3. Náhoda

Piráti byli k hazardu a riskování vždy velmi náchylní. Dokázali rychle prohrát velké jmění, a proto by se nemělo hrát o těžce vydělané táborové peníze, ale je vhodné nahradit je herními žetony, které se používají např. v kasinech, dětskými penězi, knoflíky, fazolemi, případně dalšími drobnostmi, kterých je větší množství.

1. Hledání komodorova pokladu

Aby mohli piráti vstoupit do přístavních hospod a heren, musí nejdříve objevit poklad. Cesta k němu je spletitá. Pro hru je potřeba les protkaný sítí cestiček a stezek. Na každém rozcestí je vyvěšena velmi těžká otázka, na kterou by nikdo neměl vědět odpověď. Odpovědi posílají hráče příslušným směrem (Např. Jak starý je kapitánův papoušek?)

- a)** ne více než kapitán — dejte se vpravo
- b)** jako kapitán — dejte se vlevo
- c)** jako děd Vševěd — pokračujte rovně

U chybných cest je asi po 100–200 m cedulka s upozorněním, že piráti zvolili špatnou cestu a mají se vrátit zpět na rozcestí a rozhodnout se znovu. Posádky si pečlivě zapisují, kolikrát se musely vracet (součást pro bodování). Pokud se posádkám podaří projít zálužným labyrintem otázek až k pokladu, má posádka, která ho objevila jako první, právo vzít si libovolný váček, poslední posádka si už sice nevybere, ale může mít klidně váček, který obsahuje největší obnos.



2. Dávej, ber!

Oblíbená táborová kratochvíle, kdy je v prostoru tábořiště rozmístěno několik heren, kde se hrají nejrůznější hazardní hry. Podmínkou je, že chce-li si někdo hru zahrát, musí vsadit určitý finanční obnos.

Větší bere — největší karta bere vše, v případě rovnosti rozhodne další karta.

Sedmička — hází se dvěma kostkami, hráči si sází, zda součet bude nad 7, pod 7, nebo roven sedmi (to přináší pětinasobek vkladu).

Barva — ke hře je potřeba barevná kostka a hrací plán se šesti barvami shodnými s kostkou, kdo se trefí, dostává pětinasobek vkladu.

Oko bere — hráči se snaží přiblížit co nejvíce součtu 21.

Skořápky — pod jedním ze třech kelímků je schována kulička.

Sirky — vsází se, která ze sirek je nejdelší.

Mezi kozy — hráči hádají, zda se další karta hodí mezi dvě vyložené.

Dále se mohou hrát i jiné hazardní hry s kartami, kostkami, mincemi nebo třeba ruleta.



3. Náhoda

Náhoda a osud hrají v pirátském řemesle velkou roli, což můžete pocítit brzy na vlastní kůži. Při další hře totiž nezáleží ani na vašich znalostech, dovednostech, věku, síle či odvaze, ale jen na štěstí a na náhodě.

Na větším herním území (louka, přehledný les...) nebo po cestě se vytvoří 6 stanovišť, viditelně označených velkými čísly od 1 do 6.

1. pravá—levá — vedoucí má za zády ruku s mincí, která posílá na stanoviště č. 2, kdo se netrefí, vrací se na start a odtud znovu na stanoviště č. 1.
2. kámen—nůžky—papír — vítězství posílá na č. 3, prohra vrací na č. 1.
3. hod mincí — líc posílá dále, rub zpět.
4. tři sirky — bez hlavičky na č. 2, červená hlavička na č. 3, černá hlavička dále.
5. deset mincí — pět posílá dále, zbývající podle označení na rubu na č. 1—5.
6. kostka — čísla posílají na odpovídající stanoviště, šestka do cíle.

POSLEDNÍ DEN.

Den 14	
Dopoledne:	1. Děla
	2. Dobývání přístavu
Odpoledne:	3. Poslední velká námořní bitva
	4. Karty kapitána Snakea
Večer:	5. Závěrečný táborák

S blížícím se koncem tábora se stupňovalo i napětí, zda se podaří nakonec objevit Tajemství kapitána Snakea. Poslední den byl tedy ve znamení usilovného pátrání.

1. Děla

Před každou velkou bitvou bylo třeba řádně připravit děla. V této hře se však ještě před začátkem rozpadla na mnoho malých kousků, takže aby děla mohla střílet, museli nejdříve piráti jednotlivé části najít a děla z nich složit.

V herním území byly rozházené barevné papírky s částmi děl (každé dělo bylo rozstříháno na 8 shodných částí — viz příloha). Během přiměřeného časového limitu měli piráti najít co nejvíce těchto částí. Nejdříve startovali nejmladší, s odstupem po nich starší a největší vyrazili sbírat kousky až nakonec.

Další část hry probíhala tak, že se posádky snažily složit co nejvíce kompletních děl (muselo být složeno z osmi stejně barevných částí). Děla, která měla méně než 4 lístky, byla vrácena zpět k admirálovi.

Třetí částí hry bylo nakupování chybějících dílků. Posádky utvořily zástupy. V každém družstvu byly tři koule, kterými se první v zástupu snažil trefit do připravených nádob (kbelíků). Kdo se trefil, mohl si vybrat tolik barevných lístků, kolik koulí skončilo v jeho nádobě. Další část bodování spočívala v počtu zkompletovaných děl po třetí části.

2. Dobývání přístavu

Po návratu z plavby se všechny posádky snažily proniknout do přístavu a zabrat a vyplnit co největší území, aby získaly peníze a zásoby na další plavbu. Kdo zabral nejvíce, stal se nepsaným pánem města.

V lese se vyznačí kruhové herní území o poloměru asi 3 m. Rozdělí se na šest barevných částí (podle barev oddílů) a asi v třímetrové vzdálenosti od něj se vyznačí další kruh, který představuje hradby města. Další vnější

kruh pak označuje konec pevniny. Jednotlivé oddíly mají na hranici herního území zakotvené své lodě (základny) a na nich nádoby s míčky jejich barvy (počet podle aktuálního umístění v CTH). Před zahájením hry jsou posádky odvedeny do města, kde jim je ukázáno, která část je jejich a do které se budou snažit dopravit své míčky. Každý pirát smí nést do města vždy jen jeden míček své barvy.

Vedoucí představují vojáky střežící přístav a smí se pohybovat jen na volném moři (tj. mimo kruhy). Dotekem (nebo zásahem míčku) se snaží zabránit pirátům v proniknutí do města. Kdo je chycen, musí upustit svůj míček na zem a vojáci ho smí nadále použít jako střelivo.

Piráti se snaží dopravit do města co nejvíce míčků a umístit je do svého území. Vojáky mohou být chyceni jen na volném moři. Dostanou-li se za vnější kruh, (na pevninu) jsou již v bezpečí a snaží se trefit míček na svoje barevné území. Nesmí přitom překročit hradby města. Po odhození míčku se vracejí zpět na základnu pro další. Pokud se trefí do jiné části města, pomáhá tak soupeřům v získání bodů. Vítězí ta posádka, která má na konci hry na svém území nejvíce míčků.

3. Poslední velká námořní bitva

Oblíbená bojovka, kterou jsme si letos schovávali až na úplný závěr celotáborové hry. Motivací může být závěr příběhu o tajemství kapitána Snakea.

ZÁVĚR LEGENDY

Po kompletování děl a dobývání přístavu byli už námořníci velmi unavení a vyčerpaní. Přístav, který s takovou námahou dobývali, byl navíc velmi chudý, takže si ani nedoplňovali zásoby jídla, natož aby naloupili nějaké peníze nebo cennosti. Navíc z majáku dorazila zpráva, že na obzoru se objevila ztracená loď Kapitána Snakea, o jejíž existenci už někteří vzpurnější piráti hlasitě pochybovali. Doplnili proto rychle jen zásoby pitné vody a vyrazili na sever, kde byla loď spatřena.

Po několika minutách v dále uviděli špičku stožáru se Snakeovou vlajkou. O totožnosti lodě už nebylo pochyb. Vypnuli ještě více plachty, ale čím více se přibližovali, tím divnější pocit z lodi měli. Na palubě neviděli nikoho z posádky, strážní koš byl také prázdný a kormidlo bylo také opuštěné. Že by další ze Snakeových léček?

Když přirazili na dostřel lodních děl, byli už všichni členové všech posádek připraveni na lýtý boj. Zahákovali loď, která skřípala, a v dřevěné konstrukci podivně praskalo. Ve chvíli, kdy první odvážlivec vyšplhal na palubu, se z podpalubí vyhrnuly přízraky bývalých lodníků a začal boj tak krutý, že si to nikdo z vás nedovede představit...

Samotná hra se odehrává v táboře. Táborové náměstí představuje Snakeovu loď, uprostřed je provizorní kapitánova kajuta (velká kartonová krabice přikrytá plachtou). Vedoucí, instruktoři a další táboroví pracovníci se pečlivým maskováním a převleky přemění v přízraky bývalých Snakeových lodníků a smí se pohybovat libovolně, převážně však zůstávají v prostoru ohraničeném stany. Kolem stanů — na volném moři — se smí pohybovat piráti, kteří se snaží zásahem dělové koule vyřadit z boje co nejvíce přízraků. Na začátku bitvy má každý účastník jednu dělovou kouli (hadrový míček). Po zazvonění lodního zvonu vypukne bitva. Kdo je zasažen, odchází z boje a stává se divákem. Přízraky smí ke své obraně používat štíty (velké poklice). Občas s hrůzostrašným řevem vyběhnou mezi piráty, aby je postrašily a zahaly do uctivé vzdálenosti, ale riskují tím svůj život. Většinou tuto bitvu vyhrávají nakonec vedoucí, ale tentokrát jsme potřebovali, aby „naživu“ zůstalo několik dětí, které přízraky do posledního vyřadí. Teprve potom smí zbylí piráti vstoupit na loď a podívat se do kapitánovy kajuty.

V kajutě najdou děti schovaného jednoho z pomocných táborových pracovníků a papouška, který předá dětem listiny (pro každý oddíl jednu) se zašifrovanou zprávou. Uvádí se v ní informace o přibližném směru, kterým se mají posádky neprodleně vydat a co mají mít s sebou na cestu (kromě běžných věcí též každý svůj lodní deník a nasbírané karty). Okamžitě po vyluštění zprávy se oddíly mohou vydat na cestu.

4. Karty kapitána Snakea

Při poslední hře mohly posádky konečně využít karty kapitána Snakea, které získávaly jako součást oddílového hodnocení. Cestou k moři (nějaká vhodná vodní plocha) na ně však čekala ještě poslední šestice úkolů.

Cílem jednotlivých stanovišť bylo co nejvíce zdržet jednotlivé posádky od dalšího putování. Právě nyní jim mohly pomoci Snakeovy karty. Na každém stanovišti se jedna karta rovnala vykoupení pro jednoho člena posádky od zadaného úkolu. O tom, kdo bude z dané disciplíny omilostněn, rozhodla celá posádka až po vysvětlení úkolu. Za každou splněnou disciplínu dostávali piráti jako odměnu pirátské razítko do svého lodního deníku.

1. Bambitka — každý z pirátů musel trefit kuželku ozdobenou do pirátského obleku. Měl libovolný počet pokusů, každý házel ze vzdálenosti tolika dlouhých kroků, kolik byl jeho věk.
2. Rum — štafetové pití vody ze soudku, nabíralo se hrníčky či kelímky, oddíl nemohl pokračovat v cestě, dokud soudek nevyopil do dna.

3. Dýka — každý se se zavázanýma očima pohyboval v kruhu ohraničeném provazem po čtyřech po zemi a dřevěnou dýkou se snažil probodnout nafouknutý balónek.
4. Drahokam — v trávě byly rozsypany větší dřevěné korálky a družstvo nemohlo pokračovat, než všichni postupně přinesli celý náhrdelník
5. Lebka — piráti dostali číselný obrázek lebky (viz příloha) a štafetově všichni museli postupně spojit čísla od 1 do 72, až jim vyšel hotový obrázek.
6. Klíče — na posledním stanovišti si posádky mohly vybrat ze svazku klíčů právě tolik, kolik se jim během CTH povedlo nasbírat. Počet klíčů odpovídal počtu rozdaných klíčových karet, takže ten jeden správný byl mezi nimi a jedna z posádek tak měla získat možnost poklad otevřít.

Po absolvování všech stanovišť dorazili všichni piráti k rybníku, na jehož hladině se kolébala osvětlená chatrná pirátská bárka. Byl vybrán nejstatečnější pirát z každého oddílu, který se spolu s ostatními pěti odvážlivci vrhnul do vln a společnými silami dostali loďku ke břehu. Uvnitř byla zamčená truhla. Posádky podle umístění v CTH postupně zkoušely odemknout zámek získanými klíči. Pirát, kterému se to podařilo, pak z truhličky vyjmul pamětní listiny pro všechny účastníky a Snakeovu poslední vůli, která byla slavnostně přečtena:

POSLEDNÍ VŮLE KAPITÁNA SNAKEA

Já, kapitán Snake, k vám tímto promlouvám z „druhého břehu“. Celý život jsem se plavil po vlnách, vzdoroval krutým bouřím, bičován ostrými větry a spalován žářem poledního slunce. Mám na svědomí mnoho potopených lodí, spoustu ukořistěných pokladů a taky hodně zmarněných lidských životů. Proto jsem se rozhodl na posmrtném loži konat dobro a všechno své jmění, které jsem nestihl prohrát v přístavních knajpách, odevzdat do vašich rukou. Jste ještě mladí, nezkažení, ve vašich srdcích není zášť a neprahnete po bohatství ani po zbytečném krveprolití. Zanechte proto pirátského řemesla a vraťte se domů, ke svým rodinám. Na prožitá dobrodružství vzpomínejte jako na dobrou zkušenost a poučte se z nich. Největším pokladem na světě



jsou totiž vzpomínky na krásné chvíle, které vám nikdo nemůže vzít, a kamarádi, kteří vám pomohou v nouzi. Ty já jsem bohužel neměl, a tak odcházím z tohoto světa osamělý a opuštěný více než ten nejpustější ostrov, který jste při svých plavbách mijeli.

Ať vám vane dobrý vítr, svítí vlnidné slunce a hvězdy vás dovedou vždy tam, kam budete chtít. Prožijte zbytek svého života v pokoji a spokojenosti a ať vás můj amulet navždy ochrání od všeho zlého.

Kapitán Snake

PS: U lodního stožáru možná najdete nějakou maličkost...

Vzpomínejte na mě v dobrém...

Po společném návratu do tábora byla pod stožárem opravdu truhlička se sladkostmi a drobnými odměnami, které byly rozdány u závěrečného táborového ohně (děti si vybíraly podle umístění v CTH), kde byla také vyhodnocena soutěž v úklidu kajut a rozdány pamětní listiny nalezené ve Snakeově truhličce.



4. HODNOCENÍ

Protože nám počasí letos celkem přálo — nebylo ani příliš horko, ani velká zima, občas přšelo, ale ne soustavně — stihli jsme realizovat většinu her. Už při přípravě tábora jsme se trochu obávali velkého množství těch nejmenších dětí, ale v průběhu tábora jsme zjistili, že až na počáteční stýskání je to celkem výhoda. Malí piráti se nechali snadno nadchnout a snažili se ze všech sil.

Připravovaný program byl na poslední chvíli obohacen návštěvou z daleké Francie, protože do České republiky přijely na výměnný pobyt francouzské děti z partnerského města Vitry sur Seine. Jejich návštěva byla ohlášena na předposlední den tábora, což trochu narušilo původní plány. Díky jedné z vedoucích, která naštěstí uměla francouzsky, se děti předem naučily několik základních frází, společně jsme nacvičili francouzskou verzi písně „Bratře Kubo“ a dumali nad tím, čím bychom návštěvu ohromili. Děti si připravili několik kulturních a sportovních vystoupení, upravili jsme jídelníček (většina z návštěvníků patřila mezi vegetariány) a jako nejvhodnější místo pro společný den byl vybrán Ostrov lásky. Jen večer jsme vynechali divadelní dramatizaci Romeo a Julie a na žádost Francouzů byl táborák, při kterém se nejen hrálo a zpívalo, ale děti si navzájem předvedly, co umí a co společně nacvičily.

I když přijely samé odrostlejší děti, vše probíhalo ve velmi srdečné atmosféře, padli jsme si společně do noty a nikomu se nechtělo loučit. Vodní hrátky nám také narušila dlouhodobá rekonstrukce obou přehrad, které se nacházejí v blízkém okolí tábora.

I přesto se nakonec vše podařilo dotáhnout do úspěšného konce, a tak všichni odjížděli z tábora hodně unavení, ale plní dojmů, nových zkušeností a nezapomenutelných zážitků. Utvrdila se některá starší přátelství, navázala nová a nejčastějšími dotazy byly otázky směřující k dalšímu táboru v létě 2010.

5. PŘÍLOHY

5.1.	Seznam příloh	
5.2.	Pirátský kodex	s. 48
5.3.	Lodě pro pohyb na herním plánu	s. 49
5.4.	Pirátská loď a její části	s. 50
5.5.	Píseň vzhůru na palubu	s. 51
5.6.	Pamětní listina	s. 52
5.7.	Děla	s. 53
5.8.	Zásoby	s. 54
5.9.	Lebky	s. 55
5.10.	Prameny	s. 56
5.11.	Bodování — průvodce po mapě	s. 58—67
5.12.	Bodování — vysvětlivky prémiových polí	s. 68
5.13.	Závěrečná společná fotografie	s. 69

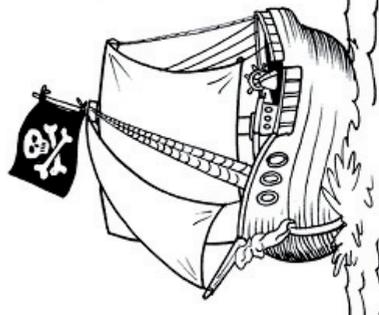
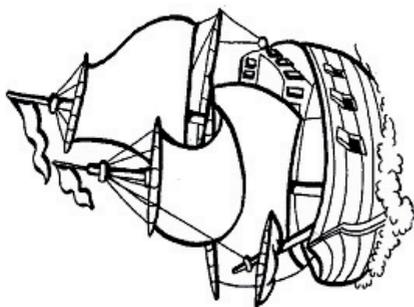
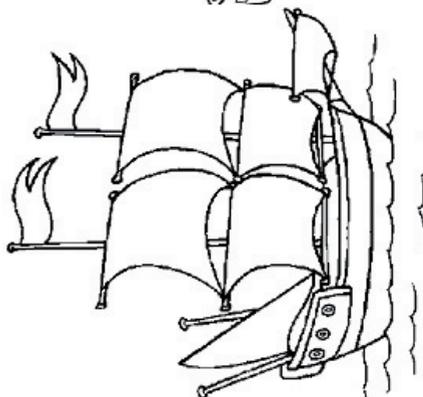
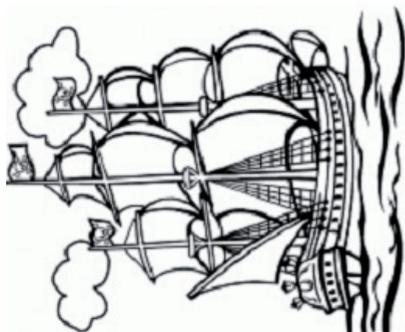
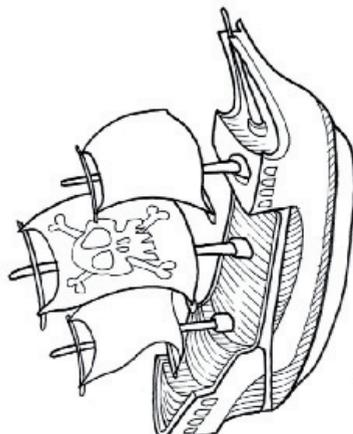
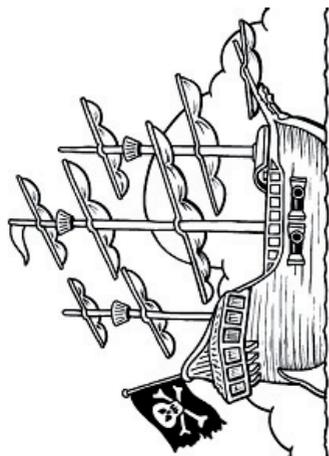
PIRÁTSKÝ KODEX

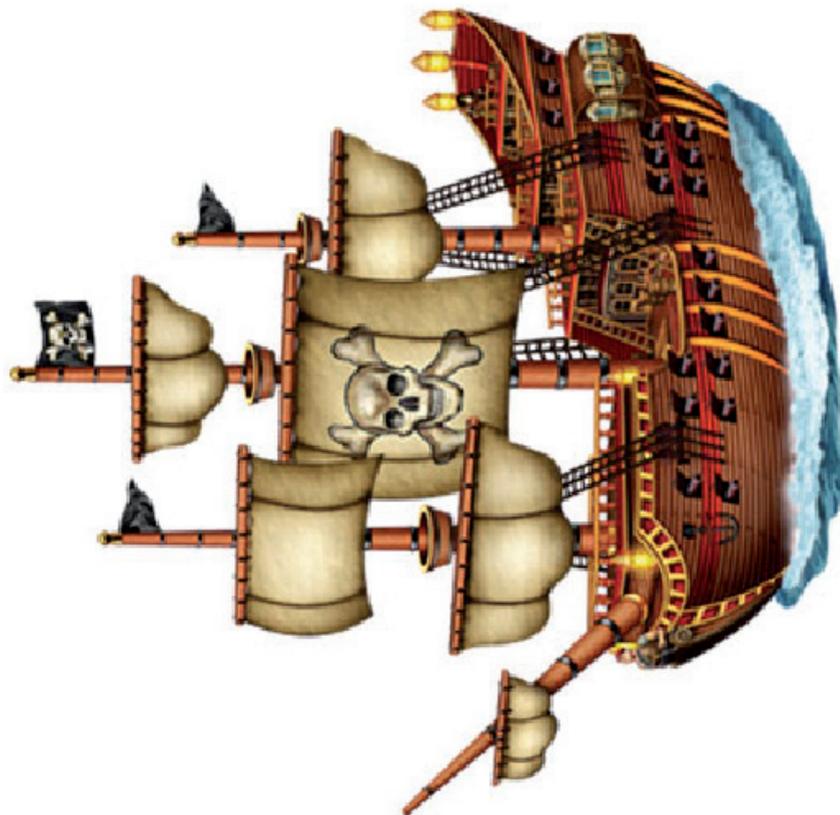
1. Vždy poslechněš svého kapitána a další lodní důstojníky!
2. Nikdy nebudeš opouštět svoji loď bez souhlasu kapitána!
3. Každou nemoc či zranění nahlásiš lodnímu felčarovi!
4. Svou kajutu i loď budeš udržovat v čistotě!
5. Bez souhlasu nebudeš navštěvovat jiné kajuty!
6. Nebudeš okrádat ani ubližovat zbytku posádky!
7. Nadávat a klít smí pouze kapitán a jeho papoušek!
8. Nebudeš lhát kapitánovi ani lodním důstojníkům!
9. Při dělení kořisti se podrobíš pravidlům dělení kořisti!
11. Nebudeš podvádět — i pirát má svou čest!
11. Sníš, co lodní kuchař navaří, a nebudeš jeho pokrmu hanět!
12. Nebudeš rušit klidný spánek posádky!

Každé porušení tohoto kodexu bude trestáno podle pirátského práva. Opakované porušení některého z výše uvedených bodů nebo jiné překročení psaných i nepsaných pirátských zákonů může být potrestáno i trestem nejvyšším!



Lodě pro pohyb posádek na herním plánu





Pirátská loď a její části

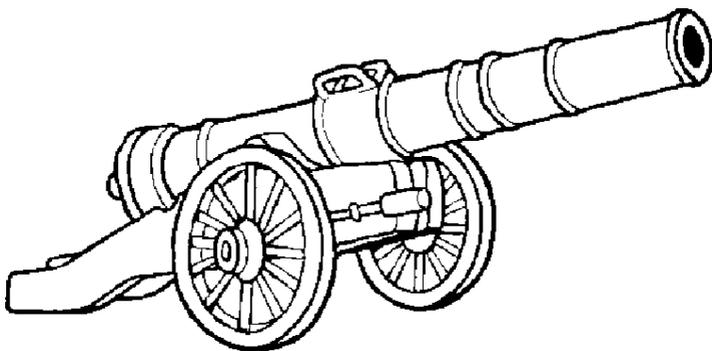
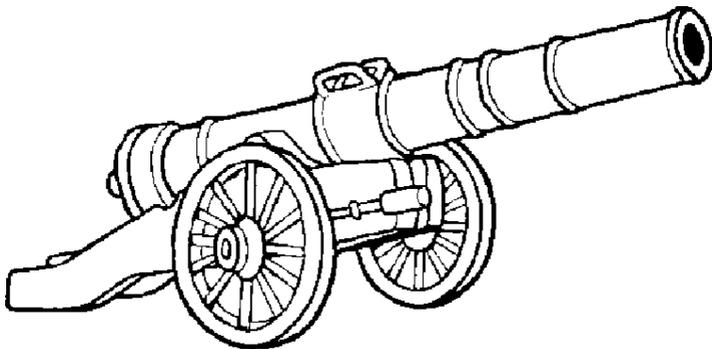
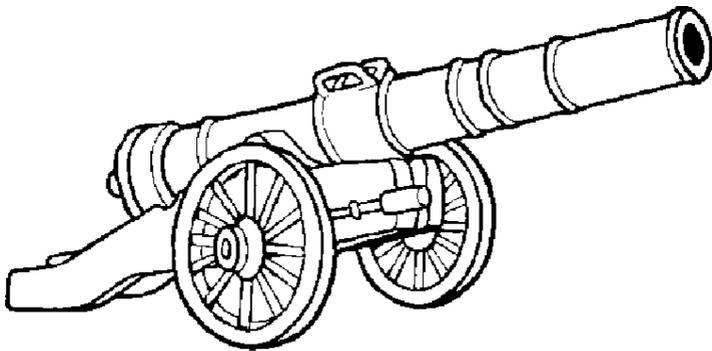
- příd'
- zád'
- plachtovní
- paluba
- podpalubí
- stěžeň
- hlídkový koš
- ráhno
- čelen
- kýl
- kajuta kapitána
- figurína
- kapitánský můstek
- vlnjka
- kormidlo
- střílny
- kotva

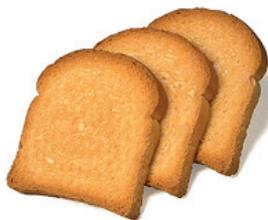
VZHŮRU NA PALUBU

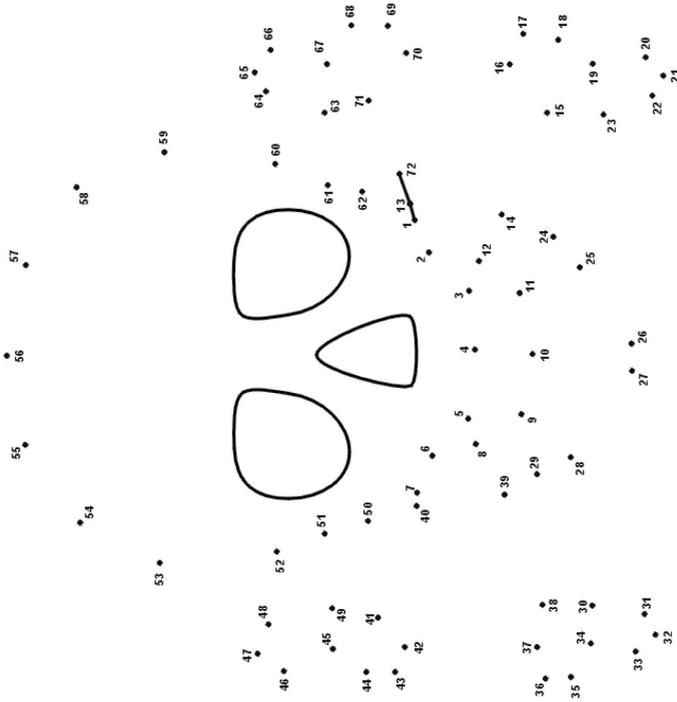
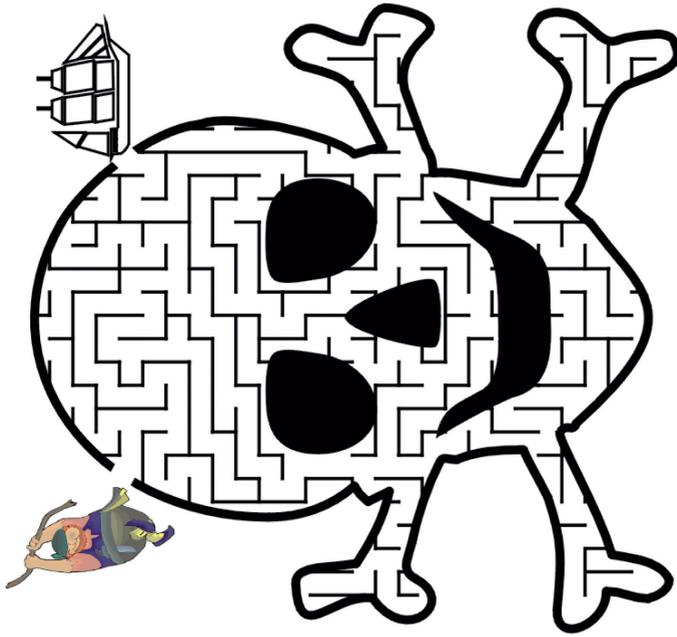
1. Vzhůru na palubu, dálky volají.
Vítr už příhodný vane nám.
Tajemné příběhy nás teď čekají,
tvým domovem bude oceán.
V lanoví plachty vítr nadouvá,
žene loď v širou dál,
kolébá boky plachetnice,
jak by si s ní jenom hrál.
2. Posádku ani škuner neleká
bouře ni uragán,
přítomnost země oznámí nám
příletem kormorán.
Náš ostrov vzdálený, z vln se vynoří
z příboje snů našich, pustý kraj,
zátoku písčitou úsvit odhalí,
háj palem, útesy bílých skal.
3. Příklad krájí vlny i tvůj čas,
srdce tvé tluče rázně,
nástrahy moře, nebezpečí,
s přáteli zvládneš vždy snáz.
V přátelství najdeš pevnou hráz,
zbaví tě smutku, bázně,
zítra až naše cesta skončí,
staneš se jedním z nás.

Kapitán Snake a jeho posádka darují tuto listinu. Jako výraz vděčnosti za prokízané služby a za statečnost při mnohých bitvách a dobrodružstvích.









PRAMENY:

Zdroje z internetu: Rackhamova kletba (www.volny.cz/sihv08/tab2005.pdf)

Vlajková abeceda (namorni-vlajkova-abeceda.navajo.cz/)

Bludiště, lebky (www.printactivities.com/Theme-Printables/Pirate-Printables.html)

Obrázky na diplomy (hugolescargot.com/coloriage.html)

Obrázky lodí a vlajek (www.piratskelode.wz.cz/)

LITERATURA:

Neuman, J.: Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. Portál, Praha, 1998.

Bodování — průvodce po mapě

1. [4]
2. [1]
3. Extra tah.
4. Přepadli vás jiní piráti. Naštěstí jste se ubránili. +2 body.
5. Na vaší lodi se objevily kurděje. Ztrácíte jeden bod.
6. Chytili jste skvělý vítr do plachet. +4 body.
7. Volné pole.
8. Na palubě vám došel rum. -1 bod.
9. [2]
10. Potkali jste tajemného šejdíře. Nabízí 2 body za 3 zlaťáky.
11. Našli jste ztracenou bednu zlaťáků. Od každého týmu získáváte 1 zlaťák.
12. Kapitán vstal ráno špatnou nohou z postele. -tah (pokud nějaký zbývá).
13. Extra tah.
14. Dobrá morálka na lodi. +1 bod.
15. Chytili jste skvělý vítr do plachet. +4 body.
16. Na loď vypukla vzpoura. -1 bod.
17. Extra tah.
18. Přepadli jste obchodní loď. Naštěstí bez baget a plná cenností. +3 body.
19. Volné pole.
20. Chytili jste silný mořský proud. +1 tah.
21. Přepadli vás jiní piráti. Naštěstí jste se ubránili. +2 body.
22. [3]
23. Museli jste doplnit tenčící se zásoby. -4 zlaťáky +2 body.
24. Extra tah.
25. Přepadli jste obchodní loď. Naštěstí bez baget a plná cenností. +3 body.
26. Na palubě vám došel rum. -1 bod.
27. Potkali jste tajemného šejdíře. Nabízí 2 body za 3 zlaťáky.
28. Volné pole.
29. Na vaší lodi se objevily kurděje. Ztrácíte jeden bod.
30. Extra tah.
31. [5]
32. Hod kostkou.
33. Na lodi vypukla vzpoura. -1 bod.
34. Volné pole.
35. Chytili jste skvělý vítr do plachet. +4 body.
36. [3]
37. Volné pole.
38. [5]
39. Volné pole.
40. Museli jste doplnit tenčící se zásoby. -4 zlaťáky +2 body.
41. Volné pole.

42. Našli jste ztracenou bednu zlaťáků. Od každého týmu získáváte 1 zlaťák.
43. Na vaší lodi se objevily kurděje. Ztrácíte jeden bod.
44. Kapitán vstal ráno špatnou nohou z postele. –tah (pokud nějaký zbývá).
45. Volné pole.
46. Volné pole.
47. Volné pole.
48. Dobrá morálka na lodi. +1 bod.
49. Extra tah.
50. K vám nejbližší loď získává +1 bod.
51. Chytili jste silný mořský proud. +1 tah
52. Volné pole.
53. Přepadli vás jiní piráti. Naštěstí jste se ubránili. +2 body.
54. Napadl vás Kraken. –4 zlaťáky.
55. Volné pole.
56. Hod kostkou.
57. Našli jste ztracenou bednu zlaťáků. Od každého týmu získáváte 1 zlaťák.
58. Volné pole.
59. Volné pole.
60. Extra tah.
61. Na vaší lodi se objevily kurděje. Ztrácíte jeden bod.
62. Chytili jste silný mořský proud. + 1 tah.
63. Chytili jste skvělý vítr do plachet. +4 body.
64. Extra tah.
65. Hod kostkou.
66. Volné pole.
67. Museli jste doplnit tenčící se zásoby. –4 zlaťáky +2 body.
68. Volné pole.
69. Volné pole.
70. [3]
71. Volné pole.
72. Na palubě vám došel rum. –1 bod.
73. Volné pole.
74. Přepadli vás jiní piráti. Naštěstí jste se ubránili. +2 body.
75. Volné pole.
76. Volné pole.
77. Na vaší lodi se objevily kurděje. Ztrácíte jeden bod.
78. Napadl vás Kraken. –4 zlaťáky.
79. [2]
80. Chytili jste silný mořský proud. +1 tah.
81. Extra tah.
82. Volné pole.
83. Chytili jste skvělý vítr do plachet. +4 body.
84. Extra tah.
85. Dobrá morálka na lodi. +1 bod.
86. Potkali jste tajemného šejdiře. Nabízí 2 body za 3 zlaťáky.
87. Hod kostkou.

88. Napadl vás Kraken.
–4 zlaťáky.
89. Volné pole.
90. Na lodi vypukla vzpoura.
–1 bod.
91. Delfíni vám pomohli najít lepší trasu. +1 tah +1 bod.
92. Rozzlobili jste boha Poseidona. Zničil hlavní stěžeň.
–1 bod –1 tah.
93. Extra tah.
94. Kapitán vstal ráno špatnou nohou z postele. –tah (pokud nějaký zbývá).
95. Přepadli jste obchodní loď. Naštěstí bez baget a plná cenností. +3 body.
96. Rozzlobili jste boha Poseidona. Zničil hlavní stěžeň.
–1 bod –1 tah.
97. Hod kostkou.
98. Na palubě vám došel rum.
–1 bod.
99. Na vaší lodi se objevily kurděje. Ztrácíte jeden bod.
100. Našli jste ztracenou bednu zlaťáků. Od každého týmu získáváte 1 zlaťák.
101. Chytili jste skvělý vítr do plachet. +4 body.
102. [4]
103. Hod kostkou.
104. Hod kostkou.
105. Přepadli vás jiní piráti. Naštěstí jste se ubránili.
+2 body.
106. Extra tah.
107. Volné pole.
108. Hod kostkou.
109. Extra tah.
110. Našli jste ztracenou bednu zlaťáků. Od každého týmu získáváte 1 zlaťák.
111. Hod kostkou.
112. Volné pole.
113. Hod kostkou.
114. [3]
115. Na vaší lodi se objevily kurděje. Ztrácíte jeden bod.
116. Hod kostkou.
117. Extra tah.
118. Extra tah.
119. Hod kostkou.
120. Volné pole.
121. Delfíni vám pomohli najít lepší trasu. +1 tah +1 bod.
122. Chytili jste silný mořský proud. +1 tah.
123. Potkali jste tajemného šejdíře. Nabízí 2 body za 3 zlaťáky.
124. Museli jste doplnit tenčíci se zásoby. –4 zlaťáky +2 body.
125. Dobrá morálka na lodi.
+1 bod.
126. [2]
127. Chytili jste skvělý vítr do plachet. +4 body.
128. Na palubě vám došel rum.
–1 bod.
129. Kapitán vstal ráno špatnou nohou z postele. –tah (pokud nějaký zbývá).
130. Hod kostkou.

131. Na vaší lodi se objevily kurděje. Ztrácíte jeden bod.
132. Extra tah.
133. Přepadli jste obchodní loď. Naštěstí bez baget a plná cenností. +3 body.
134. Napadl vás Kraken. -4 zlaťáky.
135. Hod kostkou.
136. Přeje vám štěstěna. +2 tahy navíc.
137. Přepadli vás jiní piráti. Naštěstí jste se ubránili. +2 body.
138. Našli jste ztracenou bednu zlaťáků. Od každého týmu získáváte 1 zlaťák.
139. K vám nejbližší loď získává +1 bod.
140. Hod kostkou.
141. Hod kostkou.
142. [3]
143. Volné pole.
144. Volné pole.
145. Na vaší lodi se objevily kurděje. Ztrácíte jeden bod.
146. Na lodi vypukla vzpoura. -1 bod.
147. Hod kostkou.
148. Kapitán vstal ráno špatnou nohou z postele. -tah (pokud nějaký zbývá).
149. Volné pole.
150. Volné pole.
151. Chytili jste skvělý vítr do plachet. +4 body.
152. Rozzlobili jste boha Poseidona. Zničil hlavní stěžň. -1 bod -1 tah.
153. Na palubě vám došel rum. -1 bod.
154. Extra tah.
155. Hod kostkou.
156. Dostali jste se do silné bouře a ztratilo se vám ve zmatku nějaké bohatství -2 zlaťáky
157. Hod kostkou.
158. Volné pole.
159. Přepadli vás jiní piráti. Naštěstí jste se ubránili. +2 body.
160. Extra tah.
161. Našli jste ztracenou bednu zlaťáků. Od každého týmu získáváte 1 zlaťák.
162. Extra tah.
163. Potkali jste tajemného šejdíře. Nabízí 2 body za 3 zlaťáky.
164. Volné pole.
165. Na vaší lodi se objevily kurděje. Ztrácíte jeden bod.
166. Museli jste doplnit tenčící se zásoby. -4 zlaťáky +2 body.
167. Přepadli jste obchodní loď. Naštěstí bez baget a plná cenností. +3 body.
168. Na palubě vám došel rum. -1 bod.
169. Extra tah.
170. Extra tah.

171. Delfíni vám pomohli najít lepší trasu. +1 tah +1 bod.
172. Nalezli jste perly +1 zlaťák.
173. Chytili jste skvělý vítr do plachet. +4 body.
174. Volné pole.
175. [1]
176. Volné pole.
177. Volné pole.
178. Přepadli vás jiní piráti. Naštěstí jste se ubránili. +2 body.
179. Na palubě vám došel rum. -1 bod.
180. Volné pole.
181. [3]
182. Volné pole.
183. Chytili jste silný mořský proud. +1 tah.
184. Našli jste ztracenou bednu zlaťáků. Od každého týmu získáváte 1 zlaťák.
185. Na vaší lodi se objevily kurděje. Ztrácíte jeden bod.
186. Kapitán vstal ráno špatnou nohou z postele. -tah (pokud nějaký zbývá).
187. [5]
188. Dobrá morálka na lodi. +1 bod.
189. [4]
190. [2]
191. Extra tah.
192. Hod kostkou.
193. Přeje vám štěstěna. +2 tahy navíc.
194. Volné pole.
195. Volné pole.
196. Hod kostkou.
197. Volné pole.
198. Potkali jste tajemného šejdíře. Nabízí 2 body za 3 zlaťáky.
199. Volné pole.
200. Hod kostkou.
201. Přepadli vás jiní piráti. Naštěstí jste se ubránili. +2 body.
202. Extra tah.
203. Přepadli jste obchodní loď. Naštěstí bez baget a plná cenností. +3 body.
204. Na vaší lodi se objevily kurděje. Ztrácíte jeden bod.
205. Dostali jste se do silné bouře a ztratilo se vám ve zmatku nějaké bohatství -2 zlaťáky
206. Zastavili jste se v krčmě a morálka stoupla. +1 bod.
207. Rozzlobili jste boha Poseidona. Zničil hlavní stěžeň. -1 bod -1 tah.
208. Kapitán vstal ráno špatnou nohou z postele. -tah (pokud nějaký zbývá).
209. Hod kostkou.
210. Extra tah
211. Našli jste ztracenou bednu zlaťáků. Od každého týmu získáváte 1 zlaťák.
212. Extra tah.
213. Rozhodli jste se zalátat plachtu. +1 bod za každý modrý kus oblečení.

214. Zastavili jste se v krčmě a morálka stoupla. +1 bod.
215. Museli jste doplnit tenčíci se zásoby. -4 zlaťáky +2 body.
216. Extra tah.
217. Volné pole.
218. Delfíni vám pomohli najít lepší trasu. +1 tah +1 bod.
219. Rozhodli jste se zalátat plachtu. +1 bod za každý červený kus oblečení.
220. Přepadli vás jiní piráti. Naštěstí jste se ubránili. +2 body.
221. Na lodi vypukla vzpoura. -1 bod.
222. Napadl vás Kraken. -4 zlaťáky.
223. Volné pole.
224. Hod kostkou.
225. Volné pole.
226. Nalezli jste perly. +1 zlaťák.
227. Našli jste ztracenou bednu zlaťáků. Od každého týmu získáváte 1 zlaťák.
228. Hod kostkou.
229. Delfíni vám pomohli najít lepší trasu. +1 tah +1 bod.
230. Kapitán vstal ráno špatnou nohou z postele. -tah (pokud nějaký zbývá).
231. Chytili jste silný mořský proud. +1 tah.
232. [1]
233. Chytili jste skvělý vítr do plachet. +4 body.
234. [3]
235. Přeje vám štěstěna. +2 tahy navíc.
236. Přepadli vás jiní piráti. Naštěstí jste se ubránili. +2 body.
237. Dobrá morálka na lodi. +1 bod.
238. Extra tah.
239. Extra tah.
240. Zastavili jste se v krčmě a morálka stoupla. +1 bod.
241. Volné pole.
242. Volné pole.
243. Hod kostkou.
244. Hod kostkou.
245. [4]
246. Našli jste ztracenou bednu zlaťáků. Od každého týmu získáváte 1 zlaťák.
247. Na palubě vám došel rum. -1 bod.
248. Zastavili jste se v krčmě a morálka stoupla. +1 bod.
249. Volné pole.
250. Na vaší lodi se objevily kurděje. Ztrácíte jeden bod.
251. Volné pole.
252. Přepadli jste obchodní loď. Naštěstí bez baget a plná cenností. +3 body.
253. [4]
254. Extra tah.
255. Museli jste doplnit tenčíci se zásoby. -4 zlaťáky +2 body.
256. Dostali jste se do silné bouře a ztratilo se vám ve

- zmatku nějaké bohatství
–2 zlaťáky
257. Volné pole.
258. Extra tah.
259. Volné pole.
260. Kapitán vstal ráno špatnou
nohou z postele. –tah (po-
kud nějaký zbývá).
261. [2]
262. Napadl vás Kraken.
–4 zlaťáky.
263. Extra tah.
264. Přepadli vás jiní piráti. Na-
štěstí jste se ubránili.
+2 body.
265. Potkali jste tajemného
šejdíře. Nabízí 2 body za
3 zlaťáky.
266. Chytili jste silný mořský
proud. +1 tah.
267. Našli jste ztracenou bednu
zlaťáků. Od každého týmu
získáváte 1 zlaťák.
268. Museli jste doplnit ten-
čící se zásoby. –4 zlaťáky
+2 body.
269. Volné pole.
270. Hod kostkou.
271. Volné pole.
272. Extra tah.
273. Volné pole.
274. Volné pole.
275. Hod kostkou.
276. Na lodi vypukla vzpoura.
–1 bod.
277. Dobrá morálka na lodi.
+1 bod.
278. Chytili jste skvělý vítr do
plachet. +4 body.
279. Extra tah.
280. Nalezli jste perly +1 zlaťák.
281. Na palubě vám došel rum.
–1 bod.
282. Rozhodli jste se zalátat
plachtu. +1 bod za každý
bílý kus oblečení.
283. Volné pole.
284. Museli jste doplnit ten-
čící se zásoby. –4 zlaťáky
+2 body.
285. [3]
286. Volné pole.
287. Volné pole.
288. Našli jste ztracenou bednu
zlaťáků. Od každého týmu
získáváte 1 zlaťák.
289. Zastavili jste se v krčmě
a morálka stoupla. +1 bod.
290. Chytili jste silný mořský
proud. +1 tah.
291. Volné pole.
292. Volné pole.
293. Volné pole.
294. Volné pole.
295. [5]
296. Přeje vám štěstěna. +2 tahy
navíc.
297. Extra tah.
298. [1]
299. Dostali jste se do silné
bouře a ztratilo se vám ve
zmatku nějaké bohatství
–2 zlaťáky.
300. Na vaší lodi se objevily kur-
děje. Ztrácíte jeden bod.

301. Potkali jste tajemného šejdiře. Nabízí 2 body za 3 zlaťáky.
302. Našli jste ztracenou bednu zlaťáků. Od každého týmu získáváte 1 zlaťák.
303. Extra tah.
304. Extra tah.
305. Zastavili jste se v krčmě a morálka stoupla. +1 bod.
306. Volné pole.
307. Kapitán vstal ráno špatnou nohou z postele. –tah (pokud nějaký zbývá).
308. Hod kostkou.
309. Přepadli vás jiní piráti. Naštěstí jste se ubránili. +2 body.
310. Museli jste doplnit tenčící se zásoby. –4 zlaťáky +2 body.
311. Našli jste ztracenou bednu zlaťáků. Od každého týmu získáváte 1 zlaťák.
312. Dobrá morálka na lodi. +1 bod.
313. Volné pole.
314. Volné pole.
315. Nalezli jste perly. +1 zlaťák.
316. [4]
317. Hod kostkou.
318. Volné pole.
319. Přepadli jste obchodní loď. Naštěstí bez baget a plná cenností. +3 body.
320. Volné pole.
321. Chytili jste silný mořský proud. +1 tah.
322. Volné pole.
323. Volné pole.
324. Na palubě vám došel rum. –1 bod.
325. Hod kostkou.
326. K vám nejbližší loď získává +1 bod.
327. Chytili jste skvělý vítr do plachet. +4 body.
328. [2]
329. Extra tah.
330. Extra tah.
331. Extra tah.
332. Našli jste ztracenou bednu zlaťáků. Od každého týmu získáváte 1 zlaťák.
333. Museli jste doplnit tenčící se zásoby. –4 zlaťáky +2 body.
334. Na lodi vypukla vzpoura. –1 bod.
335. Dostali jste se do silné bouře a ztratilo se vám ve zmatku nějaké bohatství. –2 zlaťáky.
336. Na vaší lodi se objevily kurděje. Ztrácíte jeden bod.
337. Volné pole.
338. Potkali jste tajemného šejdiře. Nabízí 2 body za 3 zlaťáky.
339. Kapitán vstal ráno špatnou nohou z postele. –tah (pokud nějaký zbývá).
340. [3]
341. Volné pole.
342. Volné pole.
343. Volné pole.

344. Volné pole.
345. Museli jste doplnit tenčící se zásoby. –4 zlaťáky +2 body.
346. Dobrá morálka na lodi. +1 bod.
347. Hod kostkou.
348. Přeje vám štěstěna. +2 tahy navíc.
349. Extra tah.
350. Extra tah.
351. Našli jste ztracenou bednu zlaťáků. Od každého týmu získáváte 1 zlaťák.
352. Museli jste doplnit tenčící se zásoby. –4 zlaťáky +2 body.
353. Hod kostkou.
354. Chytili jste silný mořský proud. +1 tah.
355. Přepadli vás jiní piráti. Naštěstí jste se ubránili. +2 body.
356. Volné pole.
357. Hod kostkou.
358. Hod kostkou.
359. Hod kostkou.
360. Volné pole.
361. Přeje vám štěstěna. +2 tahy navíc.
362. Dobrá morálka na lodi. +1 bod.
363. [5]
364. Našli jste ztracenou bednu zlaťáků. Od každého týmu získáváte 1 zlaťák.
365. Volné pole.
366. Na palubě vám došel rum. –1 bod.
367. Na vaší lodi se objevily kurděje. Ztrácíte jeden bod.
368. Chytili jste skvělý vítr do plachet. +4 body.
369. Volné pole.
370. Kapitán vstal ráno špatnou nohou z postele. –tah (pokud nějaký zbývá).
371. Volné pole.
372. [4]
373. Na vaší lodi se objevily kurděje. Ztrácíte jeden bod.
374. Volné pole.
375. Museli jste doplnit tenčící se zásoby. –4 zlaťáky +2 body.
376. Extra tah.
377. Extra tah.
378. Hod kostkou.
379. Na palubě vám došel rum. –1 bod.
380. Chytili jste silný mořský proud. +1 tah.
381. Dostali jste se do silné bouře a ztratilo se vám ve zmatku nějaké bohatství. –2 zlaťáky.
382. Volné pole.
383. Hod kostkou.
384. Volné pole.
385. Našli jste ztracenou bednu zlaťáků. Od každého týmu získáváte 1 zlaťák.
386. [2]

387. Přepadli vás jiní piráti. Naštěstí jste se ubránili.
+2 body.
388. Na vaší lodi se objevily kurděje. Ztrácíte jeden bod.
389. Extra tah.
390. Volné pole.
391. Kapitán vstal ráno špatnou nohou z postele. –tah (pokud nějaký zbývá).
392. [3]
393. Extra tah.
394. Hod kostkou.
395. Chytili jste skvělý vítr do plachet. +4 body.
396. Volné pole.
397. Volné pole.
398. Museli jste doplnit tenčící se zásoby. –4 zlařáky
+2 body.
399. [5]
400. [1]

BODOVÁNÍ – VYSVĚTLIVKY PRÉMIOVÝCH POLÍ [HRANATÝCH ZÁVOREK]

[1]

Na ostrově, kde se právě nacházíte, se nachází mnoho nebezpečných nočních predátorů.

Dva lidé z vašeho týmu musí přespat pod širákem, jinak ztrácíte pět bodů.

[2]

Domorodci přepadli vaši loď.

Pro zkušené piráty, jako jste vy, ovšem nebyli žádný problém.

Vaše loď byla ovšem mírně poškozena. Můžete zaplatit šest zlatáků za opravu nebo přijít o šest bodů.

[3]

Někdo přivedl na loď ženu. Ihned jste se jí zbavili, avšak nějaká smůla přeci jen zůstala.

Ztrácíte jeden bod, ale získáváte 2 zlaťáky.

[4]

Dva piráti z vaší posádky měli menší potyčku. Kapitán se rozhodl, že toto chování nebude tolerovat, a udělil jim trest.

Dva lidé z vašeho týmu musí být celý další den svázáni dohromady.

(Výjimky jsou hry a koupání.)

[5]

Jeden z vašich přepadl přes palubu do ledově studené vody.

Vytáhli jste ho úspěšně z vody zpět na loď, avšak pirát se silně třese zimou.

Máte tři minuty na to přinést suchý ručník nebo deku.

[6] Hod kostkou

1 — Tým, který je právě ve vedení, ztrácí 2 body.

2 — Tým, který je právě na posledním místě, získává tolik bodů, kolik potřebuje pro to, aby měl stejně jako tým předposlední.

3 — Od všech ostatních týmů obdržíte po jednom zlatém.

4 — Získáváte 1 bod. Ostatní týmy o 1 bod přicházejí.

5 — Pokud jste ve vedení, získáváte 2 body navíc. Pokud ne, ztrácíte jeden zlatý.

6 — Tým dle vašeho výběru přichází o 1 tah (pokud mu zbývá).

Závěrečná společná fotografie



Poznámka:

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

Výsledky soutěže v roce 2009:

1. místo: Tajemství kapitána Snakea, 27. PS Kladno-Švermov
2. místo shodně: Honba za černým zlatem, PS Ivanovice na Hané
Ve stopách Alfréda Ňoumela, 27. PS Kladno-Švermov

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

- Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
- Křemílek a Vochomůrka (Věra Farská)
- Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)
- Příběh Šedoklenotu (Ivana Průšová)
- Družina královny Elišky (Božena Klimecká a kolektiv II. turnusu LT Olbramkostel)
- Tajemství Atlantidy (Ladislav „Ráma“ Šimek)
- Kouzelná Narnie (Ludmila Šedivá a Robert Maule)
- Afrikou ...po stopách Livingstona (Veronika a Kristýna Markovy + kolektiv vedoucích)
- Tajemství Saturového města (Jiří Zaplatílek a kolektiv)
- Cesta kolem světa za 80 dní (kolektiv vedoucích 1. běhu LPT Mrtník 2007)
- Námořníci jejího veličenstva (Daniel Jankovský a kolektiv vedoucích 109. PS Vyšehrad)
- Elixír pro zemi Zlozemi (Jiří Zaplatílek a kolektiv, 27. pionýrská skupina, Kladno-Švermov)
- Rok na vsi (Štěpánka Ševčíková, David Svoboda, PS Beroun 1)

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na vnitřních stránkách sdružení Pionýr servis.pionyr.cz.

Tajemství kapitána Snakea

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2010

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

www.pionyr.cz

Neprodejné, účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autor: Marie Zpěváková

Vydání 1.

Publikace byla vydána díky podpoře Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy
www.msmt.cz

Při této hře se oddíly mění v posádky pirátských lodí, jež pátrají po tajemství obávaného kapitána Snakea, cestou naleznou hned několik pokladů. Po námořnickém výcviku se vydávají na cestu po mnoha ostrovech, na nichž plní rozličné úkoly. Tím nejen postupují ke konečnému cíli, ale také prokazují své dovednosti, za něž mohou získat hodnosti jako plavčík, bocman, lodivod...

Námořnická a pirátská tematika nabízí dětem i vedoucím značný prostor pro tvořivost při přípravě rekvizit, kostýmů a rituálů (např., svolávání nástupů lodním zvonem a podobně), součástí hry je i tematická desková hra.