

ETAPOVÉ HRY

# PUTOVÁNÍ ZA DUHOU

DÁŠA ČECHOVÁ  
ŠÁRKA ZAVADILOVÁ  
NIKI FRISCHHOLZOVÁ  
PETR HAMMERLE  
VÍTEK ADAMOVSKÝ



# Putování za duhou

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.  
Náš spolek chce svojí prací plně dostát významu tohoto pojmu.*



## POZNÁNÍ

*„Pionýr si osvojuje vědění, znalosti a dovednosti, poznává okolní svět  
i sám sebe.“*

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.

Výkonný výbor České rady Pionýra vyhlašuje každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 31. prosince. Autorské příspěvky zasílejte na adresu Pionýr, Senovážné nám. 977/24, 116 47 Praha 1. Vyhlášení vítězů probíhá na jaře následujícího roku. Odměna za nejlepší příspěvek dosahuje hodnoty až 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) typ tábora nebo prostředí, pro které je hra vhodná (např. nutnost vodní plochy, skály apod.).

## 2. POPIS HRY

- a) název etapové hry;
- b) jména autorů (textové i ilustrační části);
- c) vylíčení příběhu, dějové linky;
- d) věková kategorie, pro kterou je určena;
- e) výchovné cíle;
- f) prvky vyjadřující příběh (oděvy, deníky,...);
- g) doporučená doba realizace.

## 3. PŘÍPRAVA

- a) prameny (literatura a ilustrace, ze kterých realizátor vycházel);
- b) nároky na materiální a technické zajištění (pomůcky, tisk materiálů apod.);
- c) organizace (oddíly / družiny / jednotlivci, věkové kategorie...);
- d) rozčlenění na jednotlivé etapy (označení klíčových etap);
- e) stanovení zásadních obyčejů, pravidel, norem, pojmenování...;
- f) systém vyhodnocování;
- g) upozornění na specifická bezpečnostní rizika.

## 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) doporučení pro organizátora etapy;
- d) odkazy na užité zdroje (informační, technické, materiální atd.);
- e) zakončení hry;
- f) celkové vyhodnocení.

## 5. HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE

- a) v případě, že hra již byla realizována, je součástí její hodnocení, dokumentace (fotografie, diplomy, denní rozkazy, kroniky, táborové občasníky, webová prezentace a podobně);
- b) předvídatelné nástrahy, nastalé potíže a jejich vyzkoušená řešení.

**OBSAH**

ÚVOD	8
REALIZACE	10
1. ÚKOL/ ŘÍJEN	12
2. ÚKOL/ LISTOPAD–PROSINEC	14
3. ÚKOL / LEDEN	16
4. ÚKOL / ÚNOR	17
5. + 6. ÚKOL / BŘEZEN – DUBEN	21
7. ÚKOL / KVĚTEN	22
ZAKONČENÍ HRY	23
<b>HODNOCENÍ HRY, DOKUMENTACE</b>	<b>28</b>

## ÚVOD

### KOLEKTIV AUTORŮ:

Dáša Čechová (vedoucí oddílu)

Šárka Zavadilová, Niki Frischholzová, Petr Hammerle, Vítek Adamovský (instruktoři)

### PŘEDSTAVENÍ

Etapová hra Putování za duhou byla vytvořena jako oddílová celoroční hra pro oddíl Pegas.

Provázela nás školním rokem 2013/14, kdy na schůzky chodilo pravidelně 23 dětí ze 3. až 5. třídy ZŠ.

Celoroční hra nebyla jedinou náplní schůzek. Jejím cílem bylo zejména zpestřit činnost oddílu, zaujmout děti, tak aby je postupné plnění úkolů motivovalo k pravidelné docházce na schůzky a akce, a dát naší činnosti nějaký rámeček. Díky legendě se podařilo vdechnout našim schůzkám trochu dobrodružství, fantazie a touhy něco dokázat, tak jak jsme zvyklí z našich táborových her. Děti se nechaly příběhem zcela pohltit, takže plnění úkolů vůbec nebraly na lehkou váhu. Byla to pro ně velká výzva.

### PŘÍPRAVA

Inspirací pro celoroční hru se stal výchovný program Putování se psem, ze kterého jsme čerpali nápady pro celoroční plán činnosti. S jednotlivými metodickými listy už jsme se setkali předtím na letní táborové škole pro vedoucí, kde jsme právě s motivem duhy pracovali (metodický list č. C20: Duha). Pak už stačilo jen trochu zapojit fantazii a nápad byl na světě.

### STRUČNÝ POPIS HRY, HODNOCENÍ

Hra byla členěná do několika etap:

1. úvod do hry (září)
2. plnění úkolů (říjen–duben, celkem 7 úkolů – každý měsíc jeden úkol)
3. závěr (květen – zakončení hry na víkendové akci)

V září během celodenní výpravy našly děti v koruně stromu zachycené balónky, na kterých byl přivázaný dopis (úvodní legenda) a amulet. Podle pokynů v dopise děti amulet aktivovaly a čekaly, co se bude dít. Na další schůzce našly ve schránce v klubovně další dopis a materiál na výrobu duhových kuliček. Tajemný Orin jim během roku posílal další a další dopisy – někdy poštou, jindy dostaly jen vzkaz se souřadnicemi a dopis musely najít apod. V každém dopise byl úkol. Po jeho splnění

daly děti Orinovi znamení pomocí amuletu. Za splnění úkolu si každé dítě přidalo barvu na svou duhovou kuličku. Když byly úkoly splněné, vypravily se děti do Duhového království, kde pomohly Orinovi zachránit královnu Arianu z moci zlého čaroděje Černovouse. Na památku pak každý dostal duhový kámen splněných přání.

## Hlavní postavy příběhu

Orin: rytíř z Duhového království, který provází děti celou hrou. Posílá jim dopisy s úkoly, hodnotí jejich plnění. Setká se s nimi až při závěrečné etapě při záchraně Duhového království.

Královna Ariana: vládkyně Duhového království, kterou drží ve své moci zlý čaroděj Černovous. Královna má kouzelnou moc ukrytou v duhovém závoji.

Čaroděj Černovous a jeho bojovníci: Čaroděj Černovous zajal královnu Arianu, sebral jí duhový závoj a díky tomu ovládl celé Duhové království, ze kterého se tím pádem ztratila veškerá barva a radost.

## Doplňky pro motivaci

Kouzelný amulet: může být jakýkoliv dle fantazie. My jsme vyrobili z polymerové hmoty Fimo amulet v tomto tvaru:



Dopisy od Orina: pro lepší atmosféru a věrohodnost by měly být na hezkém pergamenovém papíru, ručně psané nebo vytištěné nějakým pěkným písmem. Texty se můžou samozřejmě lišit podle toho, jaké úkoly si pro děti připravíte (naše verze je pouze námět).

Duhové kuličky: každé dítě má polystyrenovou kouli, kterou si označí jménem (např. na stužce na zavěšení). Po splnění každého úkolu si na duhovou kuličku přidá jednu barvu duhy (fialová – modrá – indigo – zelená – žlutá – oranžová – červená) tak, že na ni plstíci jehlou připevní ovčí rouno příslušné barvy.

Truhla pokladů: není nutné přímo pro hru, ale my tuto pomůcku využíváme v oddíle rádi. Máme malou dřevěnou truhlu, do které dáváme různé „poklady“ – suvenýry z výletů, vzpomínkové předměty, ukázky výrobků apod., takže v ní máme už slušnou sbírku obrázků, fotek, pohlednic, kamínek, turistických známek a dalších drobností – při občasném hodnocení činnosti se truhlou probíráme a připomínáme si, kde



jsme které předměty získali a jaké máme vzpomínky na příslušnou aktivitu. Do této truhly jsme ukládali dopisy od Orina a amulet.

**Zápisník:** každé dítě si v září přineslo desky s kroužkovou vazbou (formát A5). Všichni dostali potištěné barevné kartony – rozlišovače pro jednotlivé měsíce. Na každém byl obrázek a termíny schůzek a akcí pro daný měsíc. Rozlišovače tak sloužily jako informace pro rodiče (termíny) i jako přehled celoročního plánu činnosti. Do zápisníku si děti každý měsíc zakládaly informační letáčky k akcím, pamětní listy s fotografiemi, zápisky k tomu, co se na schůzkách naučily (např. klíče k morseovce a šifrámu), texty písniček atd.

**Duhové kamínky:** obléžky z řeky, na které jsme akrylovými barvami namalovali duhu. Tyto kamínky dostaly děti od královny Ariany jako dárek za vysvobození (kamínky splněných přání pro těžké životní chvíle).

## REALIZACE

### ÚVOD DO HRY

Celoroční hru jsme zahájili koncem září, kdy se ustálil počet dětí v oddílu a všichni už si zvykli na běžný režim. Připravili jsme celodenní výlet s obvyklým programem (hry v přírodě, práce s mapou, opékání špekáčků atd.). Při zpáteční cestě děti objevily ve větvích stromu poblíž cesty „náhodou“ zamotané balónek, na kterých bylo něco zavěšeno. Chvilku jim trvalo, než s pomocí dlouhých klacků balónek sundaly. Netrpělivě rozbaly dopis a začaly číst:

*Buď pozdraven, neznámý příteli!*

*Nezbývá mi než doufat, že osud zavál tento dopis do správných rukou ve světě lidí. Jste naše poslední naděje. Mé jméno je Orin. Jsem prvním (a bohužel jediným) rytířem Duhového království. Možná jsi o takovém království nikdy neslyšel, ale věz, že mnoho věcí je jinak, než se dá lidským rozumem pochopit.*

*Naše království patří do jiného světa, kam lidská noha dosud nikdy nevzkročila. Žili jsme celé věky v utajení, spokojeně a v míru. Lidé v naší zemi jsou pracovití a oddaní Arianě – Duhové královně, která nad námi vždy držela ochrannou ruku a svou kouzelnou mocí pomáhala všem, aby byli šťastní.*

*Pak však přišly zlé časy. Do našeho království vtrhl čaroděj Černovous. Jeho vojáci pobili naše rytíře, vypálili města i vesnice, zotročili obyvatele. Královnou Arianu spoutal Černovous mocným kouzlem a uvěznil ji ve věži Duhového hradu. Odtud může královna jen bezmocně sledovat, jak Černovous pustoší její zemi, kdysi tak krásnou, plnou světla a barev. Svírá se*

*mi srdce bolestí, když pomyslím, že by to tak mělo zůstat navždy. I když se mi podařilo uprchnout a ukrýt se v lesích poblíž hradu, nedokážu sám královnu osvobodit. Rozhodl jsem se k tomuto poslednímu zoufalému kroku, i když tím poruším svůj slib zachovat naše království před lidmi v tajnosti. Nikdo jiný už nám však nemůže pomoci.*

*S tímto dopisem posílám do vašeho světa kouzelný amulet. Takové jsou v naší zemi jen tři. Jeden má u sebe královna, jeden mám já a ty nyní držíš v rukou ten třetí. Jakmile na amulet dýchneš a třikrát ho přeleštíš kouskem látky, amulet kouzlem naváže spojení s oběma zbývajícimi. Já i královna tak budeme vědět, že ještě máme naději. Ten, kdo má u sebe amulet, může přecházet po duze mezi našimi světy z jednoho do druhého. Pro obyčejné smrtelníky to však není tak úplně jednoduché. Abys mohl přejít duhu, musíš mít duhovou kuličku, kterou si ale zasloužíš jen splněním sedmi úkolů. V našem království tyto úkoly plnili mladí rytíři, aby dokázali svou odvalu, čest, zdatnost, ale i moudrost a um. Když prošli zkouškou, získali duhovou kuličku jako klíč k cestám z království, museli však slíbit, že tajemství našeho království nikdy nikomu neprozradí. Nyní jsem kromě královny posledním v naší zemi, kdo tuto cestu zná. Osud naší země je tedy nyní ve tvých rukou. Jsi dost odvážný, statečný, ale i poctivý a čestný, abys mohl splnit úkoly, přejít duhu a vstoupit do Duhového království? Pomůžeš mi zachránit královnu Arianu a celou zemi? Nebo nad tímto dopisem jen mávneš rukou a zmaříš tak poslední šanci na naši záchranu?*

*Dobře zvaž své rozhodnutí, naslouchej svému rozumu i srdci, protože tohle je poslání pouze pro toho, kdo dokáže být ve svém srdci pravým rytířem. Možná, že jsi žena, pokud však toužíš po dobrodružství a máš dost odvahy, jistě ten úkol zvládneš také. Pokud se rozhodneš pomoci, dýchni na amulet a přelešti ho kouskem látky. Já tak dostanu znamení a brzy tě vyhledám.*

*S obavou posílám tento dopis po větru a vroucně si přeji, aby se dostal do těch správných rukou.*

Orin

Samozřejmě, že děti neváhaly ani minutu. Dýchly na amulet a jako svátost si ho nesly do klubovny. Celou cestu se rozhlížely, jestli se nestane něco zvláštního. V klubovně jsme dopis i amulet uložili do naší truhly pokladů a doufali, že Orin naše znamení dostal.



## 1. ÚKOL/ ŘÍJEN

Na další schůzce jsme chtěli dopis ukázat i dětem, které nebyly na výletě. Jaké však bylo překvapení, že najednou už v truhle byly dopisy dva! Jeden byl ještě zapečetěný. Když jsme ho otevřeli, poznali jsme, že Orin naše znamení dostal:

*Zdravím vás,*

*jsem rád, že se můj dopis dostal do světa lidí, a věřím, že i do správných rukou. Dostal jsem znamení, jakmile jste dýchli na amulet, a hned jsem se za vámi vydal. Byl jsem trochu zklamaný, když jsem zjistil, že můj dopis našla jen skupinka dětí, ale pokusil jsem se o vás zjistit co nejvíc.*

*Když jsem slyšel, jak jste šikovní, odvážní a stateční, tak jsem pochopil, že osud vše správně zařídil. Také jsem slyšel, že máte za sebou mnohá dobrodružství. Určitě vaše zkušenosti využijete při záchraně našeho království. Nejprve však musíte získat duhovou kuličku, abyste mohli přejít do našeho světa. To ale nebude tak jednoduché. Musíte splnit sedm úkolů, abyste dokázali, že jste opravdu schopni Duhovému království pomoci. Za každý úkol, který splníte, si přidáte barvu duhy na svou kuličku. Až budete mít kuličku hotovou, budete připraveni na cestu. A tady je váš první úkol: Naučte se číst a psát tajným písmem. Je to opravdu důležité, neboť mé další dopisy už budou zašifrované, aby je nikdo jiný nemohl číst a předat nám naše plány. Až si budete myslet, že jste úkol splnili, dýchněte na amulet a přeštěte ho kusem látky. Já poté dostanu znamení a nějakým způsobem vám doručím další dopis. Na nic nečekejte! Věřím, že společně se nám povede Duhové království zachránit.*

*Hodně štěstí a trpělivosti!*

*Orin*

Vida, a máme před sebou první úkol! Tajné písmo, co by to tak mohlo být? Ale vždyť to je jasné, známe přece morseovku a různé typy šifer, tak si je jen procvičíme, abychom zvládli psát i číst zprávy morseovkou bez nápovědy. Jdeme na to.

### **Realizace:**

Nácvik morseovky v průběhu několika schůzek. Základní princip, jednoduché zapisování a čtení zpráv a další způsoby využití morseovky.

### **Příklady her a aktivit:**

#### 1. Rytmus

Všichni sedí v kruhu. Vedoucí vytleská rytmus (od jednoduchého ke složitějšímu), děti ho napodobují. Pak vytleskáváme jednotlivá písmena

Morseovy abecedy. Cílem je pochopit systém zapisování krátkých a dlouhých slabik.

## 2. Pexeso

Na zemi jsou rozházené dvojice pexesa. Děti běhají štafetu – jeden hráč najde písmeno, předá dalšímu, ten hledá znak v morseovce. Můžeme hledat i trojice – písmeno-slovo-znak.

## 3. Štafeta

Družstva stojí v zástupu a každý hráč má určené jedno písmeno abecedy. Vedoucí „vyšle“ nějakým způsobem znak (rukama, zvukový signál, světelný signál), hráč daného písmena vyběhne, oběhne metu a vrátí se do družstva. Během hry každý hráč vystřídá víc písmen.

## 4. Vyluštit (zapsat) text

Děti dostanou zprávu v morseovce, jejich úkolem je co nejdříve ji vyluštit. Pokud si neví rady, někde v okolí klubovny (nebo na chodbě či v jiné místnosti) je klíč, kam se mohou jít podívat. Papíry a tužky však zůstávají na místě, děti si musí náповědu zapamatovat.

## 5. Domácí úkol

Děti dostanou od vedoucího dopis v morseovce. Mají za úkol ho doma vyluštit a na další schůzku přinést odpověď napsanou také morseovkou.

## 6. Morseovka jinak

Vedoucí dětem ukáže další způsoby, jak zapisovat znaky Morseovy abecedy (čínské písmo, tráva, barevné korálky, stromy, obrácená morseovka atd.) Způsobů je bezpočet a děti se musí naučit, že je nutné nejdříve objevit princip, co je tečka a co čárka a poté teprve můžou začít luštit.

## 7. Vysílání a přijímání zprávy

Nácvik vysílání a přijímání znaků morseovky – rukama (praporky), pískáním, baterkou. Nácvik ve dvojicích.

## 8. 3D morseovka

Znaky morseovky jsou nalepené na papíru prostorově (luštěniny, těstoviny, klacíky, korálky...). Děti jsou ve dvojicích, jeden „čte“ poslepu pomocí hmatu, diktuje druhému, který znaky zapisuje a následně luští nebo posílá dalšímu.

## Splnění 1. úkolu

Když mají děti morseovku dostatečně procvičenou, dostanou zprávu – očíslované kousky zprávy v morseovce, každý kousek zapsaný jiným způsobem. Když se jim podaří zprávu bez nápovědy vyluštit, je úkol splněn. Pak můžou dát Orinovi znamení pomocí amuletu a na duhovou kuličku si naplstit fialovou barvu.

## 2. ÚKOL/ LISTOPAD–PROSINEC

Dopis od Orina (děti najdou na dveřích klubovny vzkaz morseovkou, v něm je psáno, kde mají dopis hledat):

*Milí mladí přátelé,*

*musím vás velice pochválit. Můj první úkol jste splnili výborně, mám z vás velkou radost. Fialovou barvu na duhovou kuličku jste si právem všichni zasloužili. Nyní se ukáže, zda jste nejen chytrí, ale také aspoň trochu zruční. Čeká vás druhý úkol.*

*V našem království bylo druhým úkolem rytíře vyrobit si zbroj nebo jinou součást výstroje.*

*Ve vašem světě by bylo asi obtížné ukovat meč nebo vyrobit ozdobnou pochvu na dýku. Proto vám práci malinko ulehčím. Vaším úkolem bude vyrobit si oděv. Takový, aby bylo poznat, že patříte dohromady, že jste součástí jednoho týmu. Využijte duhových barev, abyste měli stále na paměti, jaký je cíl vaší cesty. Doufám, že se vám to podaří. Až budete hotoví, dejte mi talismanem znamení.*

*Orin*

### Realizace:

Nechali jsme na dětech, ať zkusí samy vymyslet, jak úkol splnit. Nejprve padaly různé nápady – ušít si šaty, středověkou tuniku apod. Když přišly na to, že vlastně ušít šaty neumí, samy přišly s návrhem, že bychom si mohli namalovat oddílové tričko v duhových barvách. Nejprve každý připravil vlastní grafický návrh – obrázek. Pak jsme společně diskutovali a vybírali nejlepší nápad. Zvítězilo bílé tričko s duhou a symbolem Pegase, kterého máme v oddílovém znaku.

Způsobů malování na textil je mnoho, záleží na vaší nápaditosti a zručnosti. Nabízí se různé druhy batiky, malování barvami na textil pomocí štětce, rukama apod. My jsme nakonec volili barvy na textil ve spreji, kterými jsme duhu vytvořili velmi jednoduše. Po zaschnutí jsme symbol Pegase nanášeli přes šablonu pomocí houbičky a černé barvy. Nakonec bylo nutné barvy zafixovat žehlením.

Po splnění úkolu si děti naplští na kuličku tmavě modrou barvu a dají Orinovi znamení pomocí amuletu.

Praktické poznámky: Aktivita vyžaduje dostatek času (několik schůzek), protože dlouho trvá, než barvy zaschnou. Nemůžou pracovat všechny děti najednou – barvy jsou drahé, nelze mít extra sadu pro každé dítě. Nejlepší je hrát nějaké hry, ze kterých mohou jednotlivě děti odcházet a pod dohledem barvit svá trička. Při barvení je nutné tričko podložit novinami zevnitř, aby barva neprosákla. Je potřeba nechat tričko rozložená, aby barva zaschla – dostatek prostoru! Méně zručným dětem vedoucí pomůže, aby byl výsledek hezký a dítě své tričko rádo nosilo.

Oddílová trička pak nosíme na všechny společné akce – informovat rodiče předem, volit vhodnou velikost, aby během roku dítě z trička nevyrostlo!

*Námět: Putování se psem, metodický list č. C20: Duha*



### 3. ÚKOL / LEDEN

Dopis od Orina (přijde poštou na adresu oddílu nebo některému dítěti domů):

*Milí mladí přátelé,  
omlouvám se vám, že jsem se dlouho neozval.  
Dostal jsem znamení, že jste splnili i druhý úkol. Jste úžasní! Ale Černovous už zřejmě tuší nějakou zradu, všude je plno jeho vojáků, musím se skrývat čím dál víc. Nechci vás ohrozit. Doufám, že jste si užili krásné Vánoce a jste odpočnutí a připravení na další úkol. A jaký úkol vás čeká? Každý rytíř Duhového království musí být mrštný a obratný, musí mít postřeh a dobrou kondici.  
Vaše další zkouška bude pohybová. Pokud zvládnete sestavu přeskoků přes švihadlo a podbíhání pod lanem (společně), můžete si na vaši duhovou kuličku doplnit další barvu – tentokrát světle modrou. Hodně štěstí a ozvěte se brzy!*

*Orin*

*PS: Dopis jsem tentokrát poslal poštou, abych neupoutal něčí pozornost. Příště už budu muset dopis někam schovat – naučte se pracovat s GPS navigací. Je to dobrý vynález vašeho světa, může nám být ku pomoci.*

#### **Realizace:**

##### Schůzka v tělocvičně

Uspořádáme (podle možností) schůzku v tělocvičně. Zařadíme různé pohybové hry na rozvoj zdatnosti. Součástí programu bude i splnění úkolu – sestava se švihadlem. Kdo splní, může si přidat na svou kuličku světle modrou barvu.

Sestava:

- 5x přeskočit snožmo
- 5x přeskočit s meziskokem
- 5x přeskočit na jedné noze
- 5x přeskočit pozadu
- 5x společný přeskok (velké lano, přeskakují skupinky 5 dětí společně)
- podbíhání lana

*Námět: Putování se psem, metodický list č. S2: Kouzelné švihadlo.*

Praktické poznámky: Skákat přes švihadlo mnohé děti neumí. Pokud úkol nesplní, dáme jim čas, aby se zdokonalily, a při další schůzce můžou úkol splnit dodatečně.



#### Nácvik práce s GPS navigací

Ukázat dětem, jak přístroj funguje, vyzkoušet v terénu.

#### 1. Sledovat trasu

Projít určenou trasu se zapnutou navigací – sledovat mapu na displeji, porovnat s okolím v reálu.

#### 2. Hledání pokladu

Zadat dětem do navigace souřadnice, jejich úkolem je najít na tomto místě poklad (zprávu). Po zvládnutí techniky naučit děti zadávat body, připravit úsek, kde budou chodit od jednoho bodu ke druhému, na konci najdou poklad.

Praktické poznámky: Vysvětlit dětem, že i když jdou podle „šipky“, musí sledovat trasu, vybírat si pohodlnější cestu (např. nejít přes řeku, ale najít most apod.).

### 4. ÚKOL / ÚNOR

Dopis od Orina (děti najdou na dveřích klubovny obálku se souřadnicemi, podle nich dojdou k dopisu):

*Zdravím vás*

*a děkuji, že jste se tak brzy ozvali. Vaše duhové kuličky budou za chvíli hrát všemi barvami a my*

*se konečně setkáme. Snad se do té doby nic zlého nepříhodi. Pokud čtete tento dopis, znamená to, že jste zvládli práci s navigací na výbornou. To jsem rád, může se to hodit. Ale teď už jste určitě zvědaví na další úkol... Každý dobrý člověk, nejen rytíř, by měl mít soucit s těmi, kteří občas po-*



*třebují pomoc druhých. Lidé, zvířata, krajina... všechno kolem nás může někdy trpět nedostatkem. Dokažte, že vám není osud druhých lhostejný. Je jedno, jakým způsobem, to nechám zcela na vás. Však jistě něco vymyslíte a možná toho bude i víc. Mějte srdce otevřená.*

*Zelená barva bude pak vaší odměnou.*

Orin

Z dopisu vyplývá, že tématem dalších schůzek bude pomoc druhým. Záleží na vás, v jakém rozsahu se chcete tématu POMOC věnovat. Nabízíme několik variant podle toho, jak jsme s tímto pionýrským ideálem pracovali my...

### 1. Diskuze

Vedoucí sedí s dětmi v kroužku, debatují o tom, co znamená pomáhat druhým. Vedoucí cíleně řídí debatu tak, aby se děti dostaly k pojmům charita, solidarita, nezištná pomoc, vděčnost apod.

Otázky: *Je pomoc druhým samozřejmostí?*

*Pomáháte doma? S čím?*

*Pomohl někdo z vás cizímu člověku? Jak?*

*Vzpomínáte si, kdy jsme nějak pomáhali v Pionýru?*

*Komu je potřeba pomáhat?*

*Jak se odvděčíte kamarádovi, když vám s něčím pomůže?*

*Co / kdo vám pomáhá, když se cítíte mizerně?*

*Dá se taková pomoc zaplatit penězi?*

Po skončení debaty vedoucí rozdělí děti do menších skupin (po 3–4). Úkolem skupin je vymyslet 3 možnosti, jak by mohl být oddíl prospěšný, komu bychom mohli pomoci. Po vypršení limitu představí jednotlivé skupiny své nápady. Společně pak vybereme 1–2 způsoby, jak budeme pomáhat, abychom splnili Orinův úkol.

Možnosti (dle nápadů dětí): charitativní sbírka (Srdíčkový den, Květinový den), adopce na dálku, adopce zvířátka v ZOO, krmení zvířátek v zimě, vystoupení pro seniory, rukodělná dílna pro seniory (s pomocí dětí), hračky do dětského domova nebo nemocnice, úklid veřejného prostranství, úklid lesa, sázení stromků, třídění odpadu, pomoc osamělým lidem v okolí (úklid, nákupy) – způsoby vymyslí děti bezpočet.

Náš oddíl nakonec vybral 2 způsoby pomoci – krmení zvířátek v zimě (na další schůzce) a účast na sbírce Srdíčkové dny (v březnu).

Poznámka: Aby děti nebyly při debatě neklidné, je nutné delší sezení přerušovat nějakou hrou, pohybovou aktivitou (viz další nabídka, např. hry s hendikepy).

Náměty: Putování se psem, metodické listy č. P23: Stromek pro zvířátka, U2: Nebyl jen Andersen,

U4: Na návštěvě v dětských knížkách.

## 2. Čtení pomáhá

Schůzka zaměřená na čtení, knížky, doplněná o konkrétní charitativní pomoc ([www.ctenipomaha.cz](http://www.ctenipomaha.cz)).

### a) Hledání dvojic

Na kartičkách máme díla a autory, každé dítě si vylosuje kartičku a hledá k sobě dvojici.

### b) Pohádkové postavy

Využijeme kartičky ze hry Time's up – děti sedí v kruhu, jeden hráč si vylosuje kartičku, jeho úkolem je popsat pohádkovou postavu tak, aby ji někdo poznal. Kdo pozná, získá kartičku – vítězí ten, kdo má na konci hry karet nejvíc.

### c) Time's up

Desková hra, lze využít a hrát, pokud je na schůzce menší počet dětí (nebo máme víc pracovních skupinek).

### c) Moje oblíbená knížka

Každé dítě má za úkol přinést si svou oblíbenou knihu a představit ji ostatním, krátce o ní povprávět.

### d) Čtení pomáhá

Představit dětem projekt Čtení pomáhá ([www.ctenipomaha.cz](http://www.ctenipomaha.cz)). Smyslem projektu je přivést děti ke čtení a zároveň jim dát možnost finančně podpořit projekt, který si samy vyberou.

Do projektu se mohou zapojit čtenáři různého věku. Podle věku jim webový portál nabídne seznam knížek. Po přečtení knížky musí registrovaný čtenář vyplnit on-line test, který prověří, zda uvedenou knihu skutečně přečetl. Pokud uspěje, připiše se mu na virtuální účet částka 50 Kč. Tuto částku pak může věnovat projektu, který si z nabídky vybere.

Pro prezentaci jsme využili notebook s připojením k internetu a dataprojektor. Instruktorka, která je v projektu již registrována, jim názorně předvedla, jak celá věc funguje (měla přečtenou knihu, vyplnila test

a získala tak 50 Kč). Děti pak zkusily vyplnit test ke knize, kterou četly. Byly úspěšné, takže získaly dalších 50 Kč. Částku pak věnovaly projektu, který si z nabídky vybraly. Aktivita se dětem moc líbila, následně některé na schůzkách hlásily, že se také do projektu zaregistrovaly a už pomáhají.

### 3. Hry s hendikepy – smyslové vnímání

Ne všichni lidé jsou na tom stejně. Někteří mají různá postižení či hendikepy, život pro ně není tak jednoduchý, jako pro nás zdravé. Vyzkoušíme si, jak obtížné pro ně mohou být zdánlivě jednoduché činnosti.

#### a) Vybíjená ve dvojicích

Hráči se rozdělí do dvojic. Jeden z dvojice je slepý (zavázané oči), druhý vidí. Hraje se vybíjená "všichni proti všem" tak, že vidoucí hráči hází míčem a zároveň chrání své slepé spoluhráče. Pokud je vybitý vidoucí hráč, musí udělat 5 dřepů, čímž znovu získá život, když je vybitý slepý, celá dvojice vypadává ze hry. Slepý hráč může být vybitý i ve chvíli, kdy jeho vybitý spoluhráč dělá dřepy.

#### b) Slepcká dráha

Družstvo dětí musí překonat překážkovou dráhu. Všichni mají zavázané oči, jeden je vidoucí a musí provést celý tým bezpečně dráhou.

#### c) Letadla v mlze

Hraje se na větším prostoru, nejlépe venku. Hráči jsou rozestavení v prostoru a mají zavázané oči. Vedoucí píská v krátkých intervalech na píšťalku. Úkolem hráčů je poslepu k němu dojít a dotknout se ho. Nejrychlejší vyhrává.

Další hry s hendikepy lze najít v Putování se psem, v metodickém listu C15: Člověk a jeho zdraví.





## 5. + 6. ÚKOL / BŘEZEN – DUBEN

Dopis od Orina:

*Moji mladí přátelé,*

*sleduji vás zpovzdálí, jak vám jde plnění úkolů od ruky. Stále mi dokazujete, že jste nejen šikovní a obratní, ale že máte i dobré srdce. Jen škoda, že se občas hádáte a neumíte táhnout za jeden provaz. To by vám v budoucnu mohlo přinést velké problémy. Jen správný rytíř dokáže zapomenout na svůj vlastní prospěch a udělá všechno pro to, aby jeho družina dosáhla vítězství společně. Víc pro ostatní, než pro sebe. To je heslo pravého rytíře. Snad se to někdy naučíte...*

*Protože je pro mě stále složitější cestovat do vašeho světa, zadám vám dnes hned dva úkoly najednou. Žlutou barvu získáte tehdy, když dokážete, že se umíte chovat jako správní rytíři a pravé dámy. Ohleduplnost, dobré vychování, zdvořilost a etiketa – to jsou dovednosti, které si musíte osvojit.*

*Oranžovou barvu si pak zasloužíte tím, že dokážete jen s malou pomocí vašich vedoucích naplánovat a připravit nějakou akci, třeba celodenní výpravu. Kam se vydat, čím se zabavit, co jíst, to všechno musí být pečlivě promyšlené. Dokážete to? Pokud ano, bude pak před vámi už jen jeden úkol, ten nejtěžší. Myslete na to, že čas našeho setkání se blíží. Potřebuji vaši pomoc, jste jedinou nadějí naší země. Přijali jste úkol dobrovolně, ale couvnout už nemůžete. Myslete na to.*

*Krásné jarní dny vám přeje váš*

*Orin*

## **Realizace:**

### 1. Etiketa – být správným rytířem/dámou

Děti by si měly osvojit správné návyky slušného chování.

a) Debata na téma: slušné chování, co to je? Povídat si společně o tom, jak by se lidé k sobě měli chovat, aby si neubližovali, seznámit se s pojmy respekt, tolerance, ohleduplnost...

b) Situační scénky

Rozdělíme děti do menších skupinek. Na lístečkách máme připravené popisy různých situací. Skupina si vylosuje lístek a po krátké přípravě zahraje scénku dvěma způsoby – nejprve tak, jak je to špatně, potom tak, jak by se situace měla vyvíjet. Např.: Na dětském hřišti je skupina malých dětí, společně si hrají. Najednou přijde jiná parta a začne děti z hřiště vyhánět.

*Námět: Putování se psem, metodický list č. C22: Etiketa pro děti.*

### 2. Příprava celodenní výpravy

V dubnu se chystáme s oddílem na celodenní výlet. Úkolem dětí je vymyslet trasu, způsob dopravy, jídlo i program.

Rozdělíme děti na 3 skupiny. Dáme jim papíry, tužky, mapu, jízdní řády – co budou potřebovat. Každá skupina má za úkol naplánovat trasu výletu, program, stravování atd.

Po skončení každá skupinka představí svůj projekt, ostatní (včetně vedoucích) mohou mít doplňující dotazy. Po prezentaci dáme každému dítěti 5 korálků – mohou anonymně hlasovat pro projekt, který se jim nejvíc líbí. Vítěznou variantu společně naplánujeme a připravíme.

*Námět: Putování se psem, metodický list č. P15: Jedeme na výlet.*

## **7. ÚKOL / KVĚTEN**

*Dopis od Orina:*

*Díky, že jste splnili všechny předchozí úkoly. Zbývá už jen jeden úkol, a pak ta nejtěžší část.*

*Abyste se mohli vydat do Duhového království, musíte splnit zkoušku síly, obratnosti a důvěry, možná trochu zatnout zuby a překonat strach... Vaším úkolem bude zdolat vysokou lanovou překážku, kterou vám připraví*

*vaši vedoucí. Když to dokážete, doplňte si na vaše kuličky poslední barvu duhy – červenou.*

*Pak mi dejte znamení amuletem a dojděte na místo označené na mapě. Tam smíte otevřít zalepenou obálku. Pokud se vám vše podaří, už se brzy uvidíme.*

*Orin*

### **Realizace:**

Děti musí překonat lanovou překážku – dle místních možností. Lze uskutečnit v rámci výletu do lanového parku nebo postavit překážku svépomocí (vysoká síť, „tramvaj“, slaňování...). Zajistit dostatečné jištění a dohled kvalifikované osoby!



### **ZAKONČENÍ HRY**

Závěrečnou etapu, výpravu do Duhového království, je dobré naplánovat na jarní víkendovou akci nebo připravit celodenní výpravu.

Protože možností jak hru ukončit je mnoho a velmi záleží na podmínkách, které máte k dispozici, následující část berte prosím jako inspiraci. Popsali jsme, jak závěr hry prožily děti z oddílu Pegas na víkendové akci na naší táborové základně.

### **Výprava do Duhového království pro závoj**

Po splnění posledního úkolu – zdolání lanové překážky a dobarvení duhových kuliček jsme v lese zaslechli hroznou ránu, objevil se dým... běželi jsme všichni tam, odkud se rána ozvala a našli jsme zalepenou obálku s Orinovým znakem, mapu a vzkaz psaný morseovkou.

V něm stálo:

*Přišel čas vstoupit do Duhového království. Sbalte si vše potřebné na výpravu a dojděte na místo označené na mapě. Tam smíte rozlepit obálku.*

*Orin*

Děti byly sbalené v rekordním čase. Pláštěnku, svačinu, pití, papír, tužku, písťalku, provázek, KPZku, navigaci GPS, mapu, šátek a samozřejmě každý svou duhovou kuličku a kouzelný amulet. Snad to bude všechno.

Došli jsme na místo označené na mapě a rozlepili obálku. V ní jsme našli další zalepenou obálku, pak křídové pastely, zaklínadlo a dopis:

*Milí přátelé,*

*vaše duhové kuličky září všemi barvami.*

*Nejprve se ale musíte naučit cestovat do našeho světa.*

*Vezměte velký papír a namalujte na něj duhu. Pozor, všechny barvy musí být vedle sebe tak, jako na skutečné duze! Pak se rozhlédněte kolem sebe. Každá duhová barva má svůj odraz někde v přírodě. Listy stromů, barevné květy nebo plody... najděte ke každé duhové barvě nějakou přírodninu a přiložte na duhu. Až budete hotovi, vezměte do rukou své duhové kuličky, vyslovte zaklínadlo a překročte duhu se zavřenýma očima. Nesmíte je otevřít, ať se děje cokoliv. Až uslyšíte znamení, můžete oči otevřít a budete v našem světě. Pak mi dejte vědět pomocí amuletu a otevřete obálku s číslem 2.*

*Orin*

Udělalí jsme všechno, jak Orin chtěl. Zatímco někteří malovali křídami duhu na papír, ostatní sháněli přírodniny v duhových barvách. Za pár minut bylo hotovo.

Naučili jsme se zaklínadlo:

*Tam za tou duhou, za modrou horou,*

*tam leží země tajemná.*

*Já do ní vkročím s úmyslem dobrým*

*a duha mi pak štěstí dá.*

Pak jsme se seřadili, vyslovili zaklínadlo a jeden za druhým překročili namalovanou duhu. Chvilí jsme čekali se zavřenýma očima (a zatajeným

dechem). Ozvala se rána, až jsme se lekli. Otevřeli jsme oči. Všude kolem bylo plno dýmu. Snad se nám tedy kouzlo podařilo.

Otevřeli jsme poslední obálku, tak jak Orin chtěl. Byla v ní mapa a další vzkaz:

*Vítám vás v našem království, jste velmi stateční.*

*Teď musíte jednat hodně rychle, než Černovous zjistí, že se něco chystá.*

*Královna Ariana měla svůj kouzelný duhový závoj, ve kterém se skrývá veškerá její kouzelná moc. Černovous jí ho sebral a ukryl na tajném místě, nikdo neví, kde je. Cestu k němu znají jen 4 strážci, ti ji však prozradí jen Černovousovým lidem a ještě pouze po splnění těžkého úkolu. Troufnete si na to?*

*Na mapě jsou označená místa, kde můžete strážce najít. Řekněte jim, že vás Černovous posílá pro závoj královny Ariany, ať vám prozradí cestu.*

*Pokud zjistí, že lžete, je s vámi konec! Buďte opatrní! Když závoj získáte, vraťte se do vašeho světa a počkejte na večer. Pak mi dejte znamení amuletem, najdete bezpečné místo a přeneste se zpět do Duhového království. Budu tam na vás čekat. Pro návrat do vašeho světa platí stejný postup jako při cestě sem.*

*Orin*

Byli jsme trochu zklamaní, že Orin nepřišel osobně, ale zřejmě je to moc nebezpečné, nechtěl nás prozradit. Trochu jsme se na cestu posilnili, zopakovali jsme si, co máme dělat a vydali se podle mapy dál.

Cestou nás čekali 4 strážci s úkolem. Všem jsme řekli, že nás posílá Černovous pro Arianin závoj. Zpočátku byli podezíraví, ale když jsme splnili úkoly, dostali jsme od každého pergamen s nějakými čísly. Po splnění všech úkolů nám to bylo jasné. Ta čísla jsou souřadnice! Ještě že umíme pracovat s navigací a vzali jsme ji s sebou! Zadali jsme souřadnice a pospíchali na určené místo.

Došli jsme do zarostlého lesa, kde bylo jezírko, skála a kameny. Tady někde to musí být. Rychle jsme hledali, pořád se nám zdálo, že nás někdo sleduje. Hurá, tady to je! Našli jsme malý nenápadný měsíc pověšený na stromě. V něm byl složený duhový závoj. To je on. A teď rychle pryč, než nás někdo objeví! Rozložili jsme namalovanou duhu, vyslovili zaklínadlo a rychle se vrátili do našeho světa. Uff! A teď zpátky do tábora. Ale pocitu, že nás pořád někdo sleduje, jsme se stejně nezbavili.



## Úkoly strážců:

### 1. Pavučina

Přes cestu napnutá síť z provazů s různě velkými otvory. Každý z nás mohl prolézt jen jedním otvorem, nikdo se nesměl dotknout sítě. Strážce nám dovolil jen 3 chyby.

### 2. Švihadlo

Strážce měl dlouhý provaz. Spolu s naší vedoucí jím točil jako švihadlem a naším úkolem bylo 7x ho společně přeskočit.

### 3. Heslo

Dalšímu strážci jsme museli říct tajné heslo, aby nás pustil dál. Mohli jsme získat nápovědu – na stromech byly obrázky zvířat a k nim popisy (3 možnosti názvu). Každá možná odpověď byla označená písmenem. Když jsme dali dohromady písmena ze všech správných možností, mělo z nich vzniknout heslo. Dalo nám to zabrat, protože tam byly pěkné chytáky! Heslo bylo: HLADOMORNA.

### 4. Morseovka

Naše vedoucí dostala nápis v morseovce. Musela nám ho poslat nějakým signálem (rukama), my jsme ho museli vyluštit.

## **Večerní záchrana královny Ariany**

Večer po večeři jsme se připravili na další výpravu. Konečně se setkáme s Orinem! Vzali jsme si duhové kuličky, namalovanou duhu, kouzelný amulet, duhový závoj a šli jsme do lesa vedle tábora. Přejít do Duhového království už jsme zvládli jako nic. Znovu jsme otevřeli oči do dýmu. Z něj k nám mířila postava, to musí být on! Když došel až k nám, věděli jsme, že jsme se nespletli. Rytíř s mečem jako z pohádky. Představil se nám a ukázal svůj amulet, abychom mu věřili. Poděkoval za naši statečnost a šikovnost, s jakou jsme celý rok plnili jeho úkoly. Nebylo však příliš času na povídání. Černovous už zjistil, že duhový závoj zmizel a tuší, že se něco děje. Musíme si prý pospíšit. Záchrana královny Ariany se neobejde bez boje. Černovous ji drží na hradě plném strážců. Abychom jí mohli dát její kouzelný duhový závoj, musíme se do hradu nejdříve probojovat. Orin nám dal zbraně, kterými strážce vyřídíme (hadrové koule). Kdo bude zasažen, musí si rychle doplnit sílu od kouzelného amuletu. Tiše jsme se plížili lesem až do blízkosti hradu. Nedal se přehlédnout. Za vysokými hradbami bylo vidět postavy strážců. Bylo už šero, tak si nás zatím nevšimli. Rozdělili jsme se a domluvili taktiku. Vedoucí s kouzelným amuletem zůstala vzadu v bezpečí, tam si budeme běhat pro nový život. Zaujmut pozice a čekat na povel. "Do útoku," zavelel Orin

a my jsme se se strašlivým řevem vrhli na nepřítele. Snažili jsme se bitvou odlákat pozornost strážců, aby ti, kdo nesli závoj, mohli nepozorovaně proniknout do pevnosti. Byla to vyčerpávající bitva, ale nakonec se nám to podařilo. Sotva si královna Ariana nasadila svůj závoj na hlavu, ozvala se hromová rána a Černovous i jeho bojovníci se ztratili ve tmě. Královna Orinovi i nám poděkovala za záchranu celého království. Nechala nám naše duhové kuličky, abychom se mohli do země za duhou kdykoliv vrátit. Na památku jsme od ní všichni dostali duhový kamínek. Prý nám pomůže, když nám život přinese nějaké těžké chvíle. Odevzdali jsme kouzelný amulet, rozloučili se a vrátili se zpátky do našeho světa. Ještě dlouho budeme na tohle dobrodružství vzpomínat.



## HODNOCENÍ HRY, DOKUMENTACE

### Námět, legenda:

Báli jsme se, jestli tento pohádkový námět není pro 5. třídu už tak trochu „na hraně“. Přeci jen je rozdíl mezi táborem a schůzkami. Děti však příběh přijaly s nadšením, úvodním dopisem se nechaly úplně strhnout a soudě podle toho, jak se po splnění každého úkolu hádaly, kdo z nich dýchne na amulet a dá tak Orinovi znamení, je nadšení neopustilo po celou dobu hry.

### Hodnocení plnění úkolů:

Během celoroční hry jsme neměli žádné bodování, jediným hodnocením pro každého bylo získání barvy na duhovou kuličku. Hodně jsme pracovali s atmosférou v oddílu, rozvojem vztahů, snažili jsme se překonat v tomto věku přirozené rozdělování na kluky proti holčkám, snažili jsme se je naučit plnit úkoly společně ve vzájemné spolupráci. Podařilo se nám motivovat děti k pravidelné docházce.

Úskalí: v nevýhodě mohou být děti, které nechodí pravidelně na schůzky a nemůžou plnit úkoly. Proto bylo plnění úkolů vždy rozděleno do několika schůzek, aby se každé dítě podílelo aspoň částečně a tím si barvu na kuličku zasloužilo. Důležitá je v tomto případě komunikace a spolupráce s rodiči.

Smůlu měly děti, které se nemohly zúčastnit závěrečné víkendovky (a bohužel jich bylo dost), protože přišly o vyvrcholení celoročního snažení. Termíny pro víkendovou akci však máme dané téměř rok předem (kvůli obsazení táborové základny), všichni je dopředu vědí, takže víc jsme bohužel udělat nemohli. Ale vzhledem k tomu, že v oddíle je 23 dětí, je téměř nemožné mít 100% účast (i kvůli nespouplráci některých rodičů).

### Doplňky, rekvizity, efekty:

Na zpracovanosti rekvizit a efektů záleží věrohodnost příběhu, která děti motivuje k výkonu. Dopisy na pergamenovém papíru, nebo list vytržený ze zápisníku vedoucího? Tajemný vzkaz na dveřích klubovny, nebo poznámky, které vedoucí vytáhne z batohu? Rituál s dýmem na cestu, nebo „tak a za tamhle tím stromem je Duhové království“, maskování strážci, královna v krásných šatech, to je to kouzlo, na kterém záleží úspěch vaší hry.

Postava Orina je zahalena tajemstvím celý rok, děti se na setkání s ním těší. Bylo by proto dobré, aby to byl někdo, koho děti skutečně neznají, o to větší zážitek to pak bude. My jsme tuto roli svěřili kamarádovi z jiné pionýrské skupiny, kterého děti viděly poprvé v životě. To bylo jiné překvapení, než kdyby to byl někdo z nás.

*Pokud jsi dočetl až sem, je to snad dobré znamení, že tě námět na celoroční hru zaujal. Jestli se rozhodneš ho využít pro svůj oddíl, přejeme vám, ať vám dobrodružství s Orinem přinese tolik příjemných chvil a zážitků, jako nám.*

*Kolektiv autorů*

### **Poznámka:**

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

Výsledky soutěže v roce 2014:

1. místo: **Putování Japonskem**, PS Švermováček
2. místo: **Kdo přežije Bokouš**, PS Za Vodou

### **Oceněné celoroční hry**

Mimořádné ocenění na úrovni 1. místa: **Putování za duhou**, PS Mír Domažlice

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 (Zaplatílek Jiří a kolektiv)
- Rok na vsi (Štěpánka Ševčíková, David Svoboda)
- Tajemství kapitána Snakea (Marie Zpěváková)
- Harry Potter (Marie Protivová)
- Hollywood (Marie Protivová a kolektiv)
- Hraničářův učeň (Petra Brabcová a kolektiv)
- Za pokladem Nilu (Miroslav Klimecký)

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na [www.pionyr.cz](http://www.pionyr.cz).

## **Putování za duhou**

metodika celoroční etapové hry

Vydal © Pionýr, z. s., v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2015

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

[www.pionyr.cz](http://www.pionyr.cz)

Neprodejné,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

**Autoři: Dáša Čechová, Šárka Zavadilová, Niki Frischholzová, Petr Hammerle, Vítek Adamovský**

Vydání 1.

**Celoroční oddílová hra Putování za duhou je inspirována pionýrským výchovným programem Putování se psem. Byla vytvořena s cílem „zarámovat“ činnost oddílu během jednoho roku a motivovat děti k pravidelnému navštěvování schůzek. Fantasticky a dobrodružně laděné úkoly na jednotlivé měsíce dětem dává prostřednictvím dopisů a vzkazů tajemný rytíř Orin. Za splnění úkoly si děti přidávají barvy na své duhové kuličky a nakonec se dokonce vypraví do Duhového království.**