

ETAPOVÉ HRY

TÁBOR SNŮ

MARIE PROTIVOVÁ A KOLEKTIV



Tábor snů

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

1.	POPIS HRY	8
2.	PŘÍPRAVA TÁBORA	10
2.1.	Prameny a další zdroje	11
3.	REALIZACE	11
3.1.	Den první – Příjezd, zahájení hry	11
3.2.	Den druhý – Hvězdy	12
3.3.	Den třetí – Agent 007 James Bond	15
3.4.	Den čtvrtý – Malý princ	17
3.5.	Den pátý – Barevný sen	19
3.6.	Den šestý – Mimoni	22
3.7.	Den sedmý – ZOO	24
3.8.	Den osmý – MiniMrtník	25
3.9.	Den devátý – Hunger Games	29
3.10.	Den desátý – Noční můry	32
3.11.	Den jedenáctý – Nemluvím – neslyším-nevidím	34
3.12.	Den dvanáctý – Povolání snů	35
3.13.	Den třináctý – Sen o peřině, pohádkové krajině a tak trochu o splněných přáních	38
4.	HODNOCENÍ HRY	40
5.	PŘÍLOHY	41

1. POPIS HRY

Celotáborová hra Tábor snů byla realizována na 1. běhu dětského letního tábora v červenci 2016 na táborové základně Švermováček v Mrtníku u Komárova. Tábor se zúčastnilo 80 dětí ve věkovém rozmezí od 6 do 15 let. Rozdělené byly do 6 oddílů, každý vedl vždy jeden vedoucí a jeden instruktor. Tábor trval 14 dní – z toho bylo hracích dní 13. Pro většinu her nejsou potřeba zvláštní podmínky – vystačili jsme si s loukami, lesy a malou přehradou v okolí tábora. Zároveň není potřeba žádné extra náročné vybavení – tam, kde bylo potřeba něco specifického, najdete upozornění přímo v popisu jednotlivých her.

Po několika letech, kdy jsme realizovali převážně monotematické etapové hry z naší historie, jsme letos popustili uzdu fantazii a nechali prostor jednotlivým vedoucím a instruktorům, kteří si samostatně nebo ve dvojicích zvolili jeden „sen“. Narazili jsme tak na témata, která byla na první pohled velmi rozličná: od Hvězd přes Jamese Bonda, Malého prince, Mimoně, Noční můry, Hunger Games, Den barev, Den zvířat až po Den vysněných povolání a Splněných přání. Herní den začínal po ranním nástupu, kdy se v kouzelné posteli probudila osoba (nebo osoby) a vyprávěla(y) nám svůj sen. Během dne, večera a případně i noci si „hlavní spáč“ řídil všechny soutěže a aktivity, které si i průběžně vyhodnocoval a které také veřejně zhodnotil další den na ranním nástupu. Vedoucí a instruktoři si tak mohli jeden den vyzkoušet, jaké to je řídit táborový program a vyhodnocovat hry.

Po loňské návštěvě Miniplzně, která se pro děti podle jejich hlasování stala bezkonkurenčně nejlepším zážitkem, jsme se také rozhodli uspořádat pro děti podobnou jednodenní aktivitu vlastními silami – Mini-Mrtník.

Oblekem bylo letos pyžamo nebo jiný spací úbor. Každý účastník tábora získal už 1. den polštářek, který si pak během tábora vyzdobil podle své chuti a fantazie. Další nezbytnou rekvizitou byla starodávná postel – místo tradiční pruhované peřiny jsme použili povlečení s Večerníčkem. Pod polštářem postele se nacházel snář, z nějž bylo každé ráno předčítáno a vykládáno, co jednotlivé sny nejspíše znamenaly. Snář byl k dispozici všem účastníkům, kteří si v něm mohli najít i své soukromé sny.



Hned na začátku tábora si každý vyrobil své táborové tričko. Z domova si každý přivezl černé tričko, na které jsme technikou savování vytvářeli souhvězdí nebo jiné obrazce z hvězd.



Průběžné bodování probíhalo tak, že všechny bodované hry v jednom herním dni se sečetly a podle pořadí pak jednotlivé oddíly získávaly fosforeskující hvězdičky, které si připevňovaly na nástěnku v jídelně. Obzvláště efektní tak bylo toto bodování hlavně v noci ☺. Počet hvězdiček se řídil následujícím klíčem: oddíl na 1. a 2. místě získal 3 hvězdičky, na 3. a 4. místě 2 hvězdičky a na 5. a 6. místě

1 hvězdičku. V případě stejného množství hvězd pak měl při konečném pořadí rozhodovat součet umístění, které se průběžně zapisovalo do herního plánu na nástěnce.

Do táborového zpěvníčku přibyl letos list s Ukolébavkami (viz příloha), ale díky velkému úspěchu Hunger Games se uchytila i píseň Jennifer Lawrence Hanging tree. Jako zvukovou kulisu jsme také využívali písně z filmového muzikálu V peřině.

V průběhu tábora získávali táborníci za některé hry nebo i při jiných příležitostech malé „kapesní“ diplomy, v závěru pak každý dostal Diplom snů. Pro grafické věci jsme využívali „snové“ obrázky z internetu (ve vyhledávači obrázků zadejte Dream a nebudete vědět, co si vybrat dřív).



Již tradičně se snažíme během prvních dnů vyfotit jednotlivé oddíly v táborových oblecích a z obrázků vyrábíme pohledy, které pak děti posílají domů rodičům (viz fotogalerie oddílů v přílohách). Díky připojení k internetu jsme také průběžně dávali fotografie a krátké komentáře a zprávy na webové stránky, což rodiče každoročně velmi oceňují. K nahlédnutí jsou na našich webových stránkách www.svermovacek.pionyr.cz.

2. PŘÍPRAVA TÁBORA

Na přípravě tábora jsme začali pracovat už s koncem uplynulého tábora – kdy jsme se domluvili, že půjde o Tábor snů a padaly první návrhy na jednotlivá témata pro hrací dny. Do Vánoc si pak každý z vedoucích a instruktorů vybral „své téma“, do jara sepsal své nápady na papír a nad návrhy jsme se sešli při tradiční jarní brigádě. Tam už začala struktura tábora dostávat konkrétnější podobu. Zároveň jsme se zaměřili na přípravu MiniMrtníku. A protože tentokrát se na přípravě etapové hry podílelo více lidí, dovoluji si zde uveřejnit Seznam snů i s jednotlivými autory:

Úvodní a závěrečný hrací den, koordinace programu a den Sen o hvězdách – Marie Protivová

Agent 007 James Bond – Míša Boušková a Natálka Kubíčková

Malý princ – Anička Dvořáková

Barevný sen – Martin Lepič

Mimoni – Klárka Hanzlíková

ZOO – Dominik Kalla

MiniMrtník – Karle Čampulka

Hunger Games – Pěta Sládková

Noční můry – Eliška Cinibulková a Pája Mrázová

Nemluvím-nevidím-neslyším – Dan Radosta

Vysněná povolání – Zuzka Pochmanová

Sen o peřině, pohádkové krajině a tak trochu o splněných přáních – Ondra Hotový

Každý z vedoucích při zpracování her musel brát v potaz proměnlivost počasí (suchá a mokrá varianta – po zkušenostech z posledních let i horká varianta), ale při troše dobré vůle se většina her dá přizpůsobit a hrát venku nebo s drobnějšími omezeními i v budově. Naše táborová základna disponuje velkou hernou, ale i tak vtěsnat do jedné místnosti 80 dětí a 15 vedoucích a ukočírovat celou vřavu déle jak hodinu je náročné, takže jsme se snažili dělit tábor alespoň na poloviny nebo vytvářet aktivity po oddílech. Některé z činností byly hodnoceny v rámci jednotlivců, případně v kategoriích mladší dívky/chlapci x starší dívky/chlapci (hlavně sportovní disciplíny). Některé z aktivit nebyly hodnocené vůbec a byly jen tak pro radost – jak dětí, tak vedoucích. Pro navození motivace jsme několikrát v průběhu tábora (v době odpočinku nebo za odměnu) využili i promítání dataprojektorem – ať už v herně nebo ve formě „letního kina“, kdy jsme promítali na stěnu budovy a děti usínaly přímo u filmu pod širákem.

2.1. PRAMENY A DALŠÍ ZDROJE

Knihy:

Šironina, J. V.: Jak souhvězdí dostala svá jména

Rükl, A.: Minimum o hvězdách

Saint-Exupery, A.: Malý princ

Nepil, F.: O slunci, měsíci a hvězdách

Collinsová, S.: Hunger Games

Snář

Antistresové omalovánky Znamení zvěrokruhu

Filmy:

V peřině

Malý princ

Hunger Games

Stolní hry:

Hvězdukupy

Měsíčkova hra na dobrou noc

Jenga (barevná)

Tantrix

3. REALIZACE

3.1. DEN PRVNÍ – PŘÍJEZD, ZAHÁJENÍ HRY

Po příjezdu a ubytování proběhlo první společné sezení, kde byly děti seznámené s obecnými záležitostmi (táborový řád, režim dne, bezpečnostní pravidla a další organizační náležitosti) a byly rozdělené do šesti oddílů. Dělení do oddílů u nás probíhá tak, že z řad nejstarších táborníků jsou vybrané dvojice, které si k sobě postupně vybírají nejdříve dívky od nejmenších až k největším a pak chlapce podle stejného klíče. Snažíme se tak zajistit alespoň trochu rovnoměrné rozložení sil. A protože se děti znají, většinou už jsou spolu i předem domluvené – ne vždy se však všem jejich přáním podaří z organizačních důvodů vyhovět – ale snažíme se jim vyjít vstříc. V rámci oddílů se pak děti seznámily s nejbližším okolím a zahrály si v rámci jednotlivých oddílů seznamovací hry. Většina dětí jezdí na tábory opakovaně, ale seznamovací hry jsou důležité hlavně pro nováčky. Oddíloví vedoucí také rozdělili mezi děti čísla (1–14), díky kterým se usnadňuje počítání a která nám pomáhají při některých hrách, při nichž záleží na pořadí hráčů. Oddíly si také měly

zvolit název, který by nějak souvisel s tematikou snů – můžete posoudit, jak se jim to vydařilo. Po večeři se totiž na slavnostním nástupu v pyžamech sešel oddíl Bulánků, Cukroušků, Nočních můr, Spalničků, Spících jednorozců a oddíl s názvem Začíná noc. Zároveň proběhlo i oddílové focení, abychom mohli včas vyrobit táborové pohledy, které děti povinně posílají hned první pracovní den domů, aby si vyzkoušely, jak se píše obyčejný papírový pohled (mobilní telefony, tablety a ostatní technické vymoženosti s sebou děti na tábor už několik let nevozí a čím dál víc rodičů nás za tento zákaz chválí).

Postelníček

Před mnoha lety proběhl na naší základně jeden z mnoha táborů pro maminky s malými dětmi, po kterém nám zbyli půvabní skřítkové, a právě jeden z nich – Postelníček snový – přivítal děti v pohádkové krajině brdských lesů a přinesl jim dárek v podobě prvního úkolu.



Podle buzoly se měly vydat do šesti směrů označených podle Snové růžice šesti barvami, kde je na konci cesty čekala nápověda, kde se nachází odměna – byla v kouzelné posteli přímo v táboře. ☺ Po návratu v ní každý táborník našel svůj polštářek, který si mohl do-

tvořit podle své chuti. Před spaním na všechny čekalo úvodní promítání části filmu V peřině, kde se děti dozvěděly, že kdo zapne na peřině určitou kombinaci knoflíků, může se dostat do jiné reality – světa snů.

3.2. DEN DRUHÝ – HVĚZDY

Dopoledne bylo ve znamení oddílových aktivit – tři z nich byly „naučné“ a tři „rukodělné“. Na jednotlivých stanovištích se oddíly střídaly zhruba po 20 minutách.

Hvězdoprava

Protože se celý tábor točil kolem hvězd a souhvězdí, bylo potřeba, aby se děti seznámily (nebo věrní táborníci připomenuli) se základními souhvězdími. Na čtvrtky A4 jsme zakreslili kolem 20 základních souhvězdí severní hvězdné oblohy, děti se dozvěděly, jak některá souhvězdí dostala svá jména a jaké základní zákonitosti je potřeba znát při pozorování noční hvězdné oblohy. Vzhledem k tomu, že naše základna leží

na okraji brdských lesů a má velmi dobré pozorovací podmínky (běžně je vidět Mléčná dráha), mohly své poznatky každý večer aplikovat v praxi. Pro ověření znalostí jsme pak používali hvězdné pexeso a večer si děti v temném sklepení zahrály hru Hvězdokupy.

Zvířetník

Náš amatérský astrolog seznámil táborníky se znameními zvěrokruhu a s jejich znaky. Každý si také mohl přechyst charakteristiku svého znamení nebo zjistit, které slavné osobnosti se narodily ve shodném znamení. Výstupem z aktivity bylo 12 pergamenů, na které se každý zapsal ke svému znamení podle data svého narození.



Ukolébavky

Během let se nám osvědčilo učit táborové písně v menších skupinkách a stejně jsme učinili i letos. V herně byla vytvořena hudební „noclehárna“, kde se spáči seznámili se šesti ukolébavkami a každý dostal svůj táborový list, na kterém byly texty ukolébavek.

Polštářky

Protože všichni dostali 1. den stejné bílé polštářky, bylo potřeba si je podepsat a dotvořit. Na tomto stanovišti si táborníci fixami na textil vymalovávali své polštářky podle svého. Některým menším holčičkám vydržela tato aktivita i na polední klid.

Trička

Každý si přivezl už z domova obyčejné černé bavlněné tričko. Na něj si mohl vytvořit vlastní obrázek souhvězdí (případně jiný motiv). Naředěným Savem Perex pak vedoucí rozprašovačem jemně postříkali připravený vzor, pak se hvězdičky odstranily, tričko vymáchalo a nechalo uschnout. Velmi jednoduchou a efektní technikou vznikla opravdu originální trička.



Lapač snů

Od Indiánů jsme si vypůjčili jednoduchý Lapač snů. Zavěsí se přímo nad hlavu a podle legendy se v něm zachytí špatné sny, které rozpustí denní světlo, a ty dobré sklouznou po peříčku zpět ke spáčovi. Výroba tradičních lapačů je poměrně náročná. My jsme se spokojili s jednodušší variantou. Děti si kroužek ze slabé ohebné větvičky vypletly voskovými šňůrkami (místo varianty s kůžičkami), do kterých zapletly korálky, kamínky nebo mušličky a nesmělo samozřejmě chybět kouzelné peříčko. Podrobnější návod na výrobu je běžně k dosažení na internetu.



Znamení zvěrokruhu

Odpolední hra spočívala v hledání trojic a uplatnění znalostí, které děti získaly dopoledne při Zvířetníku. Ve vymezeném území měl každý oddíl najít v rámci časového limitu (určeného přesýpacími hodinami) 12 obrázků souhvězdí, 12 jejich názvů a 12 proužků papíru s časovým rozmezím, ve kterém se znamení odehrává. Druhé přesypání hodin omezovalo dobu pro složení příslušných trojic. Bodoval se počet všech správně určených trojic.



Hvězdná obloha na čas

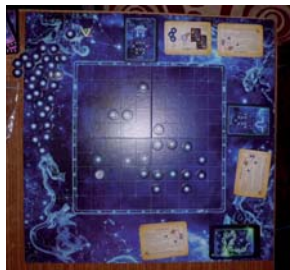
Další bodovanou hrou bylo skládání puzzle Hvězdná obloha. Děti se s ním seznámily už ráno ve Hvězdopravě a večer měly šanci vyzkoušet si své znalosti a dovednosti při skládání na čas. Vzhledem k většímu počtu dětí v oddílu se rozdělili táborníci na dvě části (dle vlastního uvážení) a pro bodování se zapisoval lepší čas.



Hvězdokupy

Již v průběhu přípravy tábory jsme narazili na zajímavou hru Hvězdokupy, při které hráči skládají obrázky různých souhvězdí (bohužel jen

nejtěžší úroveň tvoří modely skutečných souhvězdí). Hvězdičky jsou natištěné světlou barvou, a proto je neefektivnější naučit děti hru za světla a teprve v jejím průběhu (nebo závěru) zhasnout. Hra je trochu náročnější, a tak jsme pro nejmenší děti našli ještě jednodušou obdobu, která funguje podobně – Měsíčkova hra na dobrou noc. Tyto deskové hry nebyly bodovány, ale protože se je děti naučily hned na začátku tábora, mohly si je půjčovat a hrát v době poledního klidu, čehož hojně využívaly.



Noční hra – Souhvězdí

Po táboráku s pohádkou na dobrou noc (František Nepil: Jak vypadají hvězdy) se postupně vydávaly děti od nejmenších k těm největším na noční cestičku lesem, kterou lemovaly svítící obrázky souhvězdí. Na černé čtvrtky A4 jsme nalepili svítící hvězdičky (stejně, jako jsme používali pro bodování oddílů), které jsme umístili na stromy podél cesty. Podle nich došli odvážlivci až na konec, kde je u Postelníčka čekala odměna – mandalové omalovánky s jejich znakem zvěrokruhu (nakopírované z antistresových omalovánek Znamení zvěrokruhu).



3.3. DEN TŘETÍ – AGENT 007 JAMES BOND

Šifry

Britská tajná služba a její nejslavnější filmový agent James Bond představili táborníkům systém tajných šifer, který používají při své práci. V rámci oddílů si všichni vyzkoušeli různé druhy šifrování, ale zaměřili jsme se hlavně na morseovku, kterou jsme potřebovali pro další hry. Na nástěnce se totiž objevila zpráva, že James Bond záhadně zmizel a nastoupený tábor má očekávat další instrukce přesně v 9.30 s tužkou a papírem.

Vzkaz Jamese Bonda

V 9.30 se bez jakýchkoli dalších instrukcí začalo z lesa ozývat pískání na píšťalku. První vzkaz byl pískán poměrně rychle (2 x za sebou) a jen dvěma oddílům došlo, že se jedná o instrukce k jejich dalšímu počínání. Přesto ani jeden oddíl nezískal vzkaz celý. Za další tři minuty se pískal vzkaz znovu (opět 2x) a o poznání pomaleji – to už zapisovaly všechny oddíly. Po dalších třech minutách se vzkaz pískal naposledy, nejpomaleji a 3x. Mezitím už rychlejší vyrazili na trasu.

Morseova cesta

Cestu do civilizace (nedaleká vesnička se samoobsluhou) lemovala zašifrovaná slova. Na každé slovo byl použitý jiný druh šifrování, ale všechny byly postavené na morseovce. Místo teček a čárek se objevovaly různé znaky – jehličnaté a listnaté stromy, hory a kopečky, slunce a hvězdy, barevné a nevybarvené puntíky, čtvrtové a půlové noty, záznam kardiografu, černá a bílá, stopy zvíře, ale také obrácená morseovka nebo morseovka pozpátku. Oddíly vyrážely na trasu v pořadí, jak se jim podařilo vyluštit vzkaz Jamese Bonda. Jednalo se o zprávu, že z Anglické národní banky záhadně zmizelo blíže neurčené množství cenných diamantů a dalších drahokamů, které bylo třeba vystopovat a všechny je dopravit zpět.

Pašeráci diamantů

Po poledním klidu se na nástěnce objevila zpráva, že na místě přesně určeném souřadnicemi na hranicích vojenského újezdu Brdy byl speciálním agentem nalezen podivný balíček. Když na určené místo dorazili všichni táborníci, zjistili, že v balíčku byla část pohřešovaných diamantů. Každý oddíl měl za úkol diamanty propašovat



přes širší lesní cestu, na které ale hlídala bankovní ostraha (jiný oddíl). Jednalo se o vylepšené pojetí klasické hry Na pašeráky, které bylo tentokrát obohacené o to, že až po skončení pašování vyhlásil ředitel Anglické národní banky kurz jednotlivých drahokamů (různě barevné věrné plastové atrapy). Do bodování se tak zapisoval nejen počet úspěšně propašovaných kamenů, ale také jejich momentální hodnota.



Bondgirl

V každé bondovce hrála důležitou roli i Bondgirl. Po večeři měl každý oddíl jednu takovou krásku vybrat ze svého středu. Nešlo jen o vzhled, ale také o inteligenci, fyzickou zdatnost a způsob, jakým byla Bondgirl prezentována. Hodnocení provedla (ne)závislá porota, jejímž šéfem byl samozřejmě James Bond. Všechny kandidátky pak od Jamese dostaly



jeden z nalezených diamantů a vítězka i poukaz na VIP odpolední dovolenou u vodní nádrže Záskašská. Zajímavé bylo, že kromě jednoho oddílu zvolili všichni do role Bondgirl kluky.



Hon za diamanty

Večerní hra spočívala v hledání a získávání zbývajících diamantů. Ve vymezeném území v lese bylo rozházeno kolem 100 diamantů. Agenti měli za úkol je v pětiminutovém limitu najít a přinést svým vedoucím. V území se ale pohybovali gangsteři (instruktoři), kteří nemilosrdně – pomocí hadrových míčků – vyřazovali hledače ze hry. Kdo byl zasažen, musel odevzdat nejen diamanty, které měl u sebe, ale i svůj život. Každý měl k dispozici u svého vedoucího jen tři

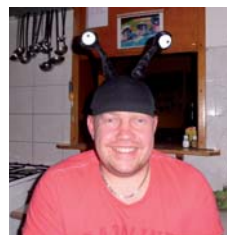
životy, po jejich vyčerpání pro něj hra skončila. Zvítězil oddíl, který nasbíral nejvíce diamantů (při nestejném počtu dětí nezapomínejte dělit výsledek jejich počtem).

3.4. DEN ČTVRTÝ – MALÝ PRINC

Inspirací a motivací byla kniha Malý princ od pana Exuperého.

Planeta

Každý oddíl si měl vyrobit z jakéhokoli materiálu svou planetu, dokumentovat (fotografiemi nebo krátkými videozáznamy) její vznik a prezentovat ji před zbytkem osazenstva. Nejzdařilejší prezentaci jsme umístili na kanál YouTube, aby se mohli podívat i rodiče:



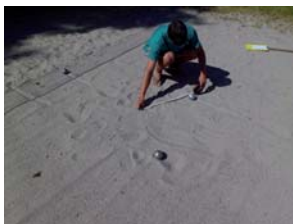
<https://www.youtube.com/watch?v=cJhSnWoDzbc&feature=youtu.be>

Protože výroba planet byla časově náročná, tak pro menší děti jsme vyhlásili soutěž „Namaluj mi beránka“ a nakopírovali půvabné omalovánky z knížky Malý princ, kterými jsme pak vyzdobili jídelnu.

Putování po planetách

Stejně jako Malý princ – i my jsme putovali po nejrůznějších planetách. Na každé z nich plnil oddíl (nebo jeho část) úkoly, každý z vedoucích, který hru řídil, si psal své pořadí a zvítězil oddíl s nejlepšími umístěními.

1. Astronom – na principu hry pétanque – všichni házejí koulemi na pétanque a snaží se co nejvíce přiblížit planetce Malého prince B612 (prasátku), sčítali jsme tři nejbližší vzdálenosti za oddíl.



2. NĚmý navigátor – jednoduchá překážková dráha pro dvojice, v nichž jeden byl „slepý“ a druhý „němý“. Navigátor měl provést slepého překážkovou dráhou v co nejkratším čase. Kontakt s překážkou byl penalizován pěti vteřinami. Do bodování se počítaly tři nejlepší dosažené časy v rámci oddílových dvojic.

3. Jóžin z bažin – v ohraničeném území (bažina) se směli jednotlivci pohybovat vpřed jen za pomoci dvou čtverců 30 x 30 cm vystřižených z koberce. Hráli všichni členové oddílu štafetovým způsobem (pozor – musí soutěžit stejný počet dětí za každý oddíl – někteří šli 2x), vítězil oddíl, který překonal bažinu v nejkratším čase.



4. Jazykovědec – na kartičkách byla různými barvami napsaná písmena, která tvořila slova – postavy z knihy Malý princ. Celý oddíl hrál najednou a měl v co nejkratším čase složit všechna slova (Malý princ, růže, liška, beránek, hroznýš, slon, Král, Domýšlivec, Pijan, Zeměpisec, Byznysmen, Lampář, pilot).

5. Kim – během 1 minuty si měly děti zapamatovat co nejvíce z předmětů položených na stole. Ty se potom zakryly šátkem a oddíl měl dát dohromady co nejvíce z ukrytých předmětů.

6. Kutil pijan – kolikrát se v časovém limitu pěti minut podaří dětem zasunout hřebík na dlouhém provázku do prázdné láhve bez pomoci rukou (děti se střídaly podle svých čísel po každém úspěšném pokusu).



Osm stupňů rychlosti

Jedná se o rozechřívací hru k probuzení fantazie a taky tak trochu pro zábavu (neboduje se). Hru vede koordinátor, který dává dětem pokyny k tomu, co mají dělat ve stupňující se rychlosti provedení. Hra začíná na nejnižší nulté rychlosti, kdy všichni leží na zemi se zavřenýma očima a „spí“. Každé kolo odděluje zvonění (budík, zvonek). Po prvním zazvonění nastává 1. rychlost – probouzení (nedechnout se, otevřít jedno oko, druhé, zívnout si...), 2. rychlost je rychlost lenochoda, 3. je šnek, 4. želva, 5. průjem, 6. gepard, 7. svižník, 8. rychlost světla.

Pantomima a dabování

Děti mají vytvořit krátkou pantomimickou scénku (asi 2 min.), která má vystihnout klíčovou scénu z vylosované klasické pohádky. Scénku musí pečlivě nacvičit, protože ji budou hrát 2x a měly by se pokusit o co nejpodobnější provedení. Při prvním provedení ostatní družstva hádají a zapisují, o jakou pohádku se jedná. Po prvním kole se odtajní, kdo hrál jakou pohádku, a každý oddíl si vylosuje scénku, kterou bude v 2. kole dabovat. Hodnotí se pohotovost, přesnost a vtipnost provedení dabingu.

Film Malý princ

V našem improvizovaném letním kině pod širákem jsme si pustili nejnovější zpracování legendárního příběhu – film Malý princ.



Planety - výzdoba jídelny

3.5. DEN PÁTÝ – BAREVNÝ SEN

Tento den byl inspirován pradávnou otázkou, zda se sny zdají barevné. Hned po ranním nástupu se proto každý táborník převlékl do oblečení jedné barvy, ve kterém chodil celý den. Vznikla z toho moc hezká fotka barevného spektra:



Barevná stanoviště

Na šesti stanovištích čekaly na děti úkoly a aktivity, které nějak souvisely s barvami:



1. Lentilky – přenášení lentilek na čas pomocí brčka – barvu, kterou měl každý přenášet, mu určila kostka, za upadnutí lentilky byla časová penalizace.

2. Korále – ve vymezeném prostoru byly rozházené velké dřevěné korálky, které musely děti štafetovým způsobem najít a navléknout přesně podle vzoru v co nejkratším čase.

3. Tantrix – poskládat vzor z hracích kamenů hry Tantrix tak, aby na sebe navazovaly všechny cesty a byly použity všechny kameny, hodnotil se čas a přesnost provedení.



4. Barevná Jenga – hra s barevnými špalíčky, které se postaví na sebe a postupně se vytahují (jednou rukou) a přikládají na vrch věže podle barvy hozené na kostce – vyhrál oddíl, kterému se podařilo postavit nejvyšší věž.



5. Mozaika – poskládat co nejrychleji barevnou mozaiku podle vzoru.

6. Skřítki – na barevné skřítky se házely kroužky z provazů s barevným korálkem. Pokud se někdo trefil na kolík se stejnou barvou, získal tři body, pokud alespoň trefil, měl jeden bod. Vítězil oddíl s nejvyšším počtem bodů (pozor na stejný počet hodů pro každý oddíl).



Cesta za duhou (a tak trochu za borůvkami)

Cesta byla uvedena fyzikálním pokusem rozklad světla pomocí hranolu. Tam se menší děti dozvěděly, jak si lze vytvořit spektrum barev na základě fyziky. Nás ale spíše zajímala irská legenda o lepríkonech – skřítcích, kteří na konci duhy hlídají hrnec zlata. Menší děti se v rámci oddílů rozdělily do trojic, větší do dvojic a každá skupinka dostala list omalovánek s čísly, která zastupovala barvy. Cestou byly rozvěšené troj a čtyřlístky. Každý čtyřlístek měl na sobě pořadové číslo a označoval místo, kde se v okruhu 5 metrů nacházela schovaná fixa, kterou měly děti v obrázku vybarvit příslušnou část (např. 3=žlutá – mince, 4=zelená – čtyřlístky, ...). Kvůli bezpečnosti šel před oddílem instruktor a za oddílem vedoucí a cesta vedla v krátkém lesním úseku, u dvou stanovišť navíc hlídaly zdravotnice. Na konci cesty byl opravdový skřítek leprík, který směnil vybarvenou omalovánku za čokoládovou minci z hrnce na konci duhy.

Čtyřlístky

Ve vymezeném území byly v trávě rozházené troj a čtyřlístky a děti měly svatému Patrikovi posbírat co největší množství čtyřlístků. Potíž byla v tom, že mnohem více bylo obyčejných trojlístků a obrázky se směly nosit jen po jednom kusu. Takže spíše než na rychlost byla tato hra zaměřená na hledání a zrakové počítání do 3–4.

Borůvky

Další barevnou oddílovou soutěží bylo sbírání borůvek. Děti měly za úkol během půl hodiny nasbírat do oddílu co nejvíce kelímků (děleno počtem sbírajících) na sladké knedlíky. Někteří měly kromě rukou fialové i pusy.



Zmiziková bojovka

V herním území se rozházela spousta barevných lístečků – asi tak 30–50 od každé barvy. Po lese se pohybovali instruktoři (Zmizíci), kteří dotekem způsobovali ztrátu barev (všech lístečků, které měl sběrač v ruce). Na signál vyrazily všechny děti sbírat a snažily se v čase 5 minut sebrat a odnést svým vedoucím co nejvíce lístečků.



Po skončení časového limitu se lístky roztřídily na hromádky podle barev a jeden Zmizík vylosoval barvu, která byla v daném kole bonusová (tzn. za pět bodů). Ostatní lístečky byly za jeden bod. Vyhrálo družstvo, které v 6 kolech získalo největší počet bodů.

Barevná led light party

Tradiční diskotéka byla tentokrát v netradičních barvách. Podařilo se nám sehnat speciální žárovku, která se našroubuje místo běžné žárovky, ale otáčí se a promítá kolem sebe různobarevné světelné skvrny. Starší děti si pro mladší připravily i drobné taneční soutěže a hry (podlézání tyče, molekuly, čtyři rohy, tanec s míčkem mezi čely, tanec na novinách...), odměnou jim byly barevné žvýkačí bonbóny.



3.6. DEN ŠESTÝ – MIMONI

Vzhledem k tomu, že podzimní prázdniny se celé nesly v duchu oblíbených žlutých postaviček, měli jsme na tento den už celkem hodně rekvizit. Ale protože téměř všechny děti, které jezdí na podzimky, tvoří i jádro letního tábora, musely jsme hry a činnosti trochu obměnit.

Výroba Mimoňů

Z ruliček od toaletního papíru si každý vyrobil svého maličkého Mimoně. Souběžně s vyráběním probíhala na volejbalovém hřišti další hra.

Boj o mince

Na volejbalovém hřišti byly uvnitř obruče v písku naházené táborové mince. Hlídaly je dvě Mimoňky, které měly při hře zavázané oči, a které se ovšem nesměly dotýkat kruhu. Proti nim vždy hrál celý oddíl, který se snažil v časovém limitu pět minut ukořistit co nejvíce mincí. Odnášet je každý směl jen po jedné a nesměly se ho dotknout Mimoňky. Pokud se tak stalo, musel oběhnout trestné kolečko kolem tábora a teprve potom mohl hrát dál. Vítězil oddíl s největším počtem ukořistěných mincí.



Lovení padouchů

Po herním území byly rozvěšené obrázky kreslených filmových padouchů, ale i kladných postav. Oddíl chodil celý společně a všichni se drželi za ruce. Na startu si první v řadě „nabil“ – vzal si jednu barevnou samolepku svého oddílu, kterou se snažil zasáhnout padoucha (tzn. přilepit svou samolepku na jeho obrázek). Pokud se při pohybu v herním území had rozpojil, musel se celý oddíl vrátit na start a nesměl při tom „střílet“. Pokud oddíl šťastně umístil samolepku, vrátil se pro další náboj a mohl si vyměnit místa v zástupu. Každý oddíl měl k dispozici sedm nábojů své barvy a mohl je lepit na padouchy v libovolném počtu. K poranění padoucha stačil jeden zásah, ke zlikvidování padoucha pak bylo potřeba pěti zásahů. Pokud se na některém padouchovi objevilo pět zásahů, ve-



doucí hry ho odstranil z herního území. Padoucha pak získal oddíl, který měl převahu svých barevných zásahů. V případě remízy rozhodovalo o tom, čí padouch bude, vyšší umístění samolepky (samolepek). Zvítězil oddíl s největším počtem sejmutých padouchů.



Bananasong

Před večerí měl každý oddíl za úkol stvořit vlastní Bananasong a po večerí upravit jednoho ze svých členů na Mimoně. Bodování probíhalo v obou disciplínách – hodnotil se Mimoň i Banansong. Jeden ze songů se opravdu mimořádně povedl, takže jsme se s ním pochlubili rodičům prostřednictvím videa na webových stránkách skupiny.

Fotogalerie oddílových Mimoňů:



3.7. DEN SEDMÝ – ZOO

Celodenní výlet jsme tentokrát naplánovali do plzeňské ZOO, kde jsme s malými dětmi zhlédli i ukázkou výcviku dravců. Oddíly plnily v ZOO bodovaný úkol – Zvířecí abecedu.



Zvířecí abeceda



Všechny oddíly dostaly předtištěný formulář se všemi písmeny české abecedy (včetně písmen s háčky, q, x, y...) a při procházení zoologickou zahradou měly za úkol objevit co nejvíce zvířat s jednotlivými počátečními písmeny. Snažily se zapsat zvířata, o kterých si myslely, že je nebudou mít ostatní, protože už předem byly seznámeny se způsobem bodování. Za zvíře, které měl i jiný oddíl, bylo 5 bodů, za zvíře, které se objevilo jen jednou (ale ostatní měli od písmena jiná zvířata) bylo 10 bodů, pokud měl někdo zvíře zapsané jako jediný a ostatní oddíly nenašly od daného písmene nic, tak oddíl získal 30 bodů (pozor na kontrolu – ZOO Plzeň má seznam všech svých zvířat hezky abecedně na internetu, takže nás nikdo při kontrole nemohl zaskočit smyšleným názvem).

Zogolo

Jedná se o naši tradiční táborovou hru, kterou hrajeme s menšími obměnami už tři desítky let. Po herním území – rezervaci – se rozházejí lístečky s razítky různých zvířat. Od každého druhu je více kusů (20–50). Čím více druhů zvířat, tím lépe. Děti se snaží ulovit (sesbírat) co nejvíc zvířat, ale musí si přitom dávat pozor, aby je nechytily strážci rezervace (instruktoři). Ti jim všechna zvířata seberou a vypustí je zpět do rezervace. Jako pokutu musí děti odevzdat strážci svůj život (žetonek), bez kterého nesmí v rezervaci lovit, a musí si k vedoucímu hry pro nový život (ten ho vydá např. za tři dřepy). V průběhu hry děti mohou ulovená zvířata odnášet svému vedoucímu, aby minimalizovali ztrátu při možném chycení. Jedno kolo hry se hraje asi čtvrt hodiny (podle velikosti herního území, počtu dětí a počtu zvířat). Po skončení hry si každý oddíl roztrídí zvířata podle druhů (to v případě, že používáme ceník, kdy má každé zvíře jinou hodnotu) nebo se jednoduše spočítá počet nasbíraných lístečků (a vydělí počtem hrajících za každý oddíl). Pokud máte hravé instruktoře, je možné do bodování počítat i jejich výkony – vyhrává ten, kdo nasbírá nejvíce životů. Jestliže používáte táborové peníze, je možné tuto hru hrát s nimi – vykupovat za ně zvířata, měnit

průběžně ceníky, kupovat si za ně životy (= povolení k lovu – licenci...). Složitější varianty jsou ale náročné na množství personálu.

3.8. DEN OSMÝ – MINIMRTNÍK

V létě roku 2015 se v Plzni konala zajímavá akce Miniplzeň – město dětí (podrobnější informace jsme uvedli v CETEH Husité nebo je najdete na www.miniplzen.eu). Měli jsme příležitost se jí s táborem zúčastnit a z pohledu dětí i vedoucích to byla jednoznačně velmi zajímavá a inspirativní akce, proto jsme se letos rozhodli vyzkoušet zorganizovat naši táborovou variantu vlastními silami. Hra je organizačně poměrně náročná a stejně tak i její popis. Je samozřejmě lepší si ji vyzkoušet na vlastní kůži, ale pokusím se popis nějak zjednodušit.

MiniMrtník

Principem hry je vytvoření vlastního městečka s jeho strukturou, které nabízí dětem nejen zábavu, ale hlavně práci. Ze začátku hry iniciují jednotlivé akce hlavně vedoucí, ale v ideálním případě převzímou iniciativu postupně děti a začnou si věci řídit a vymýšlet samy a vedoucí a instruktoři mají jen funkci dohlížitelů, případně usměrňují celý průběh. Na hru je dobré vyčlenit celý den s tím, že úvodní část, kde se dětem vysvětlí principy, trvá zhruba čtvrt hodiny, čtvrt hodiny mají pak děti i vedoucí na přípravu, pak je dobré hrát asi tak jednu hodinu a po ní se opět společně sejít a probrat průběh hry. Do oběda je pak možné odehrát zhruba další hodinu. Odpolední bloky už mohou být delší – my jsme je měli zhruba dvouhodinové, oddělené svačinou. Podle situace je možné pokračovat ještě i jedním blokem po večeři – my jsme ho ale věnovali prezentaci výsledků jednotlivých dílen a společnému zhodnocení s dětmi.

Pravidla

Hru řídí starosta, který má právo veta a může v kterémkoli bodě hru zastavit a upravovat případně pravidla. Na začátku vedou jednotlivé instituce šéfové (vedoucí a instruktoři), pokud se najdou šikovné děti, které zvládnou jejich funkci vykonávat, mohou v dalších kolech šéfovat i děti (a vedoucí mohou jen dohlížet, případně si operativně vytvořit další instituci). Celý systém funguje na principu tržní ekonomiky – všichni (včetně vedoucích) mohou táborové peníze vydělávat, ale také utrácet. Některé instituce jsou státní (táborové – mají pod starostovým dohledem „neomezený“ přísun peněz z banky), jiné soukromé (ty dostanou na začátku hry určitý kapitál – např. 1 000 peněz – a je na nich, jak s ním naloží – pokud o něj přijdou, mohou si půjčit v bance). Každé dítě získá na začátku 50 peněz a pracovní průkazku, kam se zaznamenávají všechna zaměstnání a výplaty. Výplatu získávají zaměstnanci i šéfové

po uplynutí pracovní doby (začínali jsme na čtvrt hodině, ale v průběhu hry jsme limit prodloužili na půl hodiny). Hru je možné bodovat (vyhraje ten, kdo získá největší množství peněz), ale nám přišla zajímavější varianta nehodnotit výdělek, ale spíše ocenit zapojení, snahu a dobré nápady jednotlivců. Cílem hry tak byla vlastně hra samotná. Cílem jednotlivců pak byla snaha najít si práci (vydělat peníze, aby bylo z čeho utrácet), zapojit se do chodu města, případně založit si vlastní firmu a nabídnout tak práci ostatním.

Institute:

Státní:

Úřad práce – nabízí volná pracovní místa, hledá a doporučuje práci uchazečům, koordinuje trh práce (graficky znázorněno na čtvrtkách s názvem instituce a čtverečky pro počet pracovních míst – v případě, že je místo obsazené, zakryl se čtvereček dílkem ze stolní hry Carcassone), registruje nové firmy, vydává a kontroluje pracovní průkazky.



Banka – řídí tok peněz, na začátku hry vydá všem institucím peníze, v průběhu hry doplňuje peníze do státních institucí a vydává půjčky soukromým firmám i osobám (s úroky), na konci hry dohlíží na počítání výdělků jednotlivců i firem.

Pošta – zajišťuje doručování všech písemností a zásilek (hlavně mezi pracovním úřadem a jednotlivými firmami), ale může také doručovat dopisy jednotlivcům, vydávat vlastní známky, losy...



Policie – „pomáhá a chrání“ – dohlíží na dodržování pravidel, může legitimovat zaměstnance, provádět namátkové kontroly ve firmách, úzce spolupracuje se starostou a informuje ho o dění v MiniMrtníku.

Sociálka – snaží se pomoci nezaměstnaným, v případě neúspěchu na pracovním úřadě může vydávat sociální dávky, snaží se pomoci firmám, které příliš neprosperují, a firmy, kterým se daří, zapojovat do sociálních programů, navést je na charitativní projekty atd.

Technické služby – dohlíží na pořádek v městě, najímají dlouhodobě nezaměstnané do zvýhodněných sociálních programů, zabezpečují materiální podmínky tábořiště (úklid ve-



řejných ploch, ohniště, zalévání veřejné zeleně, zásoby dřeva...), zastávají povinnosti služebního oddílu.

Soukromé:

Tisková kancelář a reklamní agentura: vydává noviny, zabezpečuje v nich inzerci, zajišťuje veškeré tiskopisy (jak pro státní, tak pro soukromé instituce), vyrábí plakáty, pozvánky, stará se o vývěsní desku MiniMrtníku.



Sportovní areály: provozují táborová sportoviště (včetně bazénu a trampolíny – nutný stálý dozor dospělé osoby), na kterých jejich zaměstnanci nabízí různé sportovní aktivity, organizují sportovní akce pro veřejnost, zabezpečují chod fitnesscentra, půjčují sportovní náčiní.

Kosmetické studio – sdružuje soukromé osoby, které nabízejí služby v oblasti kosmetiky (kadeřnictví, nehtové studio, tetovací studio, masáže...).

Řemeslné dílničky – sdružuje soukromé osoby, které nabízejí možnost něco si vyrobit – od omalovánek pro nejmenší, přes origami, práci s korálky, provázky, výrobky z keramické hlíny, malování na sklo a textil, drátkování, kurzy malování... – záleží na zaměření jednotlivců), zajišťuje odbyt a prodej výrobků ve vlastním krámku.

Herna – nabízí k zapůjčení deskové a karetní hry i s proškoleným rádcem, provozuje malé kasino, organizuje celotáborovou loterii (ve spolupráci s poštou).

Čajovna – oáza klidu, pohody a rozjímání u dobrého čaje a drobného sladkého pohoštění vlastní výroby (sušenky, piškoty v čokoládě, kousky ovoce...).



Bar a restaurace – nabízí zaměstnancům i jejich šéfům občerstvení v podobě nápojů a drobných pochutin (jednoduchy, ovocné a zeleninové špižy, tousty, párky v rohlíku, hamburgery...), nabízí i „dovoz“ jídla do jednotlivých institucí, v rámci charitativních programů ve „šťastných pětiminutovkách“ rozdává nápoje a jídlo sociálně slabším na sociálce nebo na pracovním úřadu, organizuje firemní párty, ochutnávky...

Cinema Village – provozuje kino a služby v něm (popcorn), během odpoledne a večer nabídne tři filmy pro širokou veřejnost, v mezičasech promítá zájemcům hudební klipy na přání, organizuje propagaci natá-

čení Filmové společnosti a předprodej vstupenek na večerní premiéru táborového filmu.

Internetová kavárna – vzhledem k tomu, že na tábor jezdíme bez mobilních telefonů, zkusili jsme dětem nabídnout možnost internetových pětiminutovek, které byly ovšem velmi drahé, v jejich průběhu se mohli děti prostřednictvím tabletu nebo notebooku připojit na internet, podívat se na maily, Facebook, Instagram...

Cukrárna – dopoledne fungovala výrobní a až odpoledne se prodávalo, protože některé dobroty se musely uležet v lednici, záleží ovšem na vašich zdrojích a možnostech – existují totiž domácí výrobníci na cukrovou vatu, zmrzlinu, zařízení na čokoládové fondue...

Filmová společnost – díky časové náročnosti zde bylo nutné zaměstnat zájemce dlouhodobě, a to na základě výběrového řízení, zaměstnanci dostávali mzdu průběžně pokaždé, když dokončili nějakou část – přečtení scénáře, casting, natáčení jednotlivých částí, stříhání, konečnou úpravu filmu..., jejich úkolem bylo do večera vyrobit film, který se měl promítat večer před spaním (zaměstnanci měli samozřejmě podíl z prodaných vstupenek).

Loterie – napadla nás až v průběhu hry, tisková kancelář vyrobila losy, které prodávala pošta, ceny do ní poskytly jednotlivé instituce i státní úřady včetně starosty. Byla tažena na závěrečném shromáždění starostou a dalšími „státními“ úředníky a děti (i vedoucí) mohly vyhrát drobné odměny a dobroty.

Zhodnocení MiniMrtníku

I když jsme se napoprvé trochu obávali, jak to organizačně zvládneme, probíhalo vše celkem hladce. V průběhu hry přicházeli vedoucí i děti s dalšími nápady a vylepšeními, které jsme se snažili začleňovat do dalších kol. Stěžejní je nadšení všech a hlavně organizačně schopné osoby na postu starosty, vedoucí úřadu práce a sociálky. Některé podnikavé děti už ve 2. kole vedly úspěšně instituce, které měly nakonec mnohdy větší úspěch než instituce vedoucích. Na začátku jsme neomezovali volbu dětí a zaměstnávání probíhalo stylem – kdo dřív přijde – jenže některé děti si svou funkci tak oblíbily, že si nevyzkoušely nic jiného, a proto jsme po obědě z nařízení starosty vyhlásili, že každý musí zkusit minimálně dvě pracovní pozice (výjimku dostali pouze zaměstnanci filmových ateliérů). Ze strany zaměstnanců byl největší zájem o práci s jídlem a technikou a také u policie. Naopak velkým nedostatkem zaměstnanců trpěl podnik služeb, kam jsme se v rámci sociálních programů snažili nalákat děti, které hůře hledaly zaměstnání, a nakonec jsme zde museli razantně zvýšit mzdy, aby byl vůbec někdo ochotný jít tam pracovat. Zároveň zde byli zaměstnávání lidé, kteří se nějak provinili proti pravidlům – pod dohledem kurátora z řad policejního sboru. Ze zábavních aktivit byl i přes nehorázně vysoké ceny největší zájem

o Internetovou kavárnu a vzhledem k omezenému počtu míst již během dopoledne vznikl dlouhý pořadník a některé děti „makaly jen kvůli pěti minutám na Facebooku“. Důležitou součástí celé hry byl i samotný závěr – společné hodnocení, kdy se mohli všichni vyjádřit k celému projektu. K našemu nemalému potěšení byla hodnocení veskrze velmi pozitivní a téměř všichni si přáli zahrát si MiniMrtník do konce tábora znovu. Nicméně na večerní poradě jsme se domluvili, že reprízu necháme až na další rok a pokusíme se vše ještě vylepšit a poupravit podle vyřčených připomínek a požadavků.

3.9. DEN DEVÁTÝ – HUNGER GAMES

Protože jádro tábora tvoří děti, které jsou v současné době na 2. stupni, každoročně se z jejich řad ozývaly požadavky, abychom si zahráli Hunger Games. Jedná se původně o knižní trilogii, jejíž popularita mezi mládeží vedla ke zfilmování, takže kdo nečetl knihy, může se podívat na film. Pro pochopení her je dobré, abyste měli alespoň základní povědomí o ději příběhů. A protože byl tento den na organizaci velmi náročný, předkládám zde popis her pomocí tabulek tak, jak ho zpracovala vedoucí Petra Sládková.

Splátcí

Nejprve se z každého oddílu ráno náhodně vyberou dva kluci a dvě holky, kteří budou vybráni jako splátcí, aby v aréně „bojovali o život“, přičemž poslední přeživší vyhrává. Je dobré, aby Hunger Games znali – v mnohém jim to pomůže. Ostatní děti se zabývají jinými činnostmi (pravá část tabulky). Pro přehlednost je denní program rozdělený na několik částí:

1. část

	DĚTI SPLÁTCÍ	OSTATNÍ DĚTI
1	Vyplňují kvíz ohledně znalostí Hunger Games série.	Učí se od vedoucích dovednosti o přežití (které poté předají splátcům).
2	Děti předávají splátcům své znalosti ohledně přežití.	
3	Ukazují své znalosti, co je naučily ostatní děti, potencionálním sponzorům/vedoucím, kteří jim dají míčky, kterými se budou moci „zabíjet“ v aréně (vybíjet).	Ostatní děti mezitím vyrábí talismany pro splátce ze svého kraje/oddílu (jako měla Katniss Reprodrozda).
4	Ostatní děti předají svým splátcům vyrobené talismany.	
5	Splátcí jdou do Arény smrti.	Ostatní děti se vydají na stezku okolo tábora (mimo arénu) hledat otázky na stromech, za které získají body.

2. část

• OSTATNÍ DĚTI, DOVEDNOSTI:

- kondička, tělesná zdatnost (běh, sedy lehy na čas);
- obstarání jídla (rozpoznání jedlých surovin od jedovatých + zvěř);
- Vyrobení zbraně (z klacků – oštěp, luk apod.);
*zbraně v aréně mít nebudou, pouze míčky, kterými se budou moci vybíjet
- poskytnutí první pomoci;
- zacházení se zbraní (střílení ze zbraně, z luku...).



3. část

• DĚTI SPLÁTCI:

Dítě splátce si vybere, co mu šlo nejlíp z těchto pěti disciplín, a tu danou ukáže sponzorům/vedoucím, od kterých za svůj výkon dostane příslušný počet míčků do arény, a získá max. 10 bodů.

• OSTATNÍ DĚTI:

Děti vyrobí pro své čtyři splátce čtyři talismany pro štěstí v aréně.

Aréna

Území v lese, které není na první pohled přehledné, ale je bezpečné. My jsme hráli v lese o velikosti asi 400 x 200m. Na začátku vedoucí hry odvede Splátce k Rohu hojnosti a vysvětlí jim, co bude jejich úkolem a jaká jsou pravidla. U Rohu hojnosti si budou moci děti v průběhu hry vzít lahve na vodu a omezený počet míčků, když jim dojdou, případně tam vyhledat pomoc nebo radu. V herním území jsou navíc čtyři stanoviště s vedoucími:

4 stanoviště:

1. lezení pod lany bez dotyku (max. 10 bodů)
2. útěk před smrtící párou, tj. útěk na čas (max. 10 bodů)
3. boj s opicemi, tj. střelba z luku na terč (max. 5 pokusů, max. 50 bodů)
4. střelba ze zbraně (max. 5 pokusů, max. 50 bodů)



CO SPLÁTCI MUSÍ UDEĚLAT PRO VÝHRU:

- Nesmí být vybití jiným splátcem, protože to znamená „smrt“, tedy vyřazení z arény.
- Musí absolvovat čtyři stanoviště, kde budou moci získat max. 40 bodů (po absolvování posledního, čtvrtého stanoviště bude mít dítě splátce zaznamenáno ve svém průkazu, že splnilo čtyři stanoviště).
- Musí mezitím nasbírat čtyři šišky, které mu v kuchyni budou vyměněny za kus jídla (sušenka, čokoláda...) a vodu do lahve z potoka (lahve vezme v rohu hojnosti).
- Dítě vyhrává, když nějakému určenému vedoucímu přinese:
 1. sušenku/čokoládu
 2. vodu v lahvi
 3. potvrzený průkaz o absolvování čtyř stanovišť

Když tyto tři požadavky splní více splátců (dostanou se tedy do finále, aniž by byli v průběhu hry vybiti/zabiti), tak se poté konečný výherce stanoví podle počtu bodů, které splátci nasbírali jak od sponzorů při ukazování svých dovedností (max. 50 bodů), tak od čtyř stanovišť v aréně (max. 120 bodů) a také z kvízu o Hunger Games (max. 30 bodů).

Splátce tedy může získat za celý den max. 200 bodů.

Bude tedy vyhlášený vítěz HUNGER GAMES, ale také tým, který za den nasbírá nejvíce bodů. (Tým body získá díky stezce, kterou absolvuje, když budou splátci v aréně, a také se celému týmu připočtou body od čtyř splátců z jejich týmu).

Pravidla arény:

- Když z arény budou vyřazení čtyři lidé z jednoho oddílu, jejich oddíl, který je na stezce a sbírá body, automaticky končí, vrací se do tábora a už nadále nemůže odpovídat na otázky a sbírat další body (danému týmu se například zavolá, že skončil).



- Děti (splátci) se v aréně budou moci „zabíjet“ pouze pomocí míčků, nikoli jinými zbraněmi (klacky apod.). V aréně tedy budou praktikanti, kteří na ně budou dohlížet.

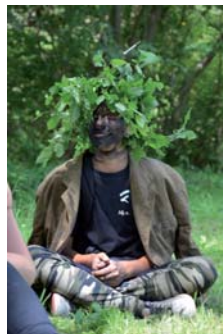
- Děti si v aréně nebudou moci krást věci, které nasbíraly (lahve na vodu, šišky apod.).

- Děti si tedy budou muset dát v aréně pozor na to, aby se nesetkaly s jiným splátcem, ať už v terénu, u Rohu hojnosti, u řeky, nebo na sta-

novištích, jelikož každý střet může znamenat jejich vybití (zabití), tedy ukončení hry v aréně. (Výjimkou je pouze případ, kdy děti budou na některém ze čtyř stanovišť již vykonávat daný úkol. Ostatní splátcí na ně nesmí útočit.).

Bodování: SPLÁTCI

Za co?	Max. Bodů
Počáteční kvíz o HUNGER GAMES (viz. bod 1)	30
Body od sponzorů za ukázání dovedností (viz. bod 3)	50
Aréna smrti	120
Max. počet všech bodů	200



Bodování: Ostatní děti/ TÝM, ODDÍL

Za co?	Max. Bodů
Stezka okolo tábora, kde budou děti odpovídat na otázky.	30
Body od splátců v aréně (čtyři splátcí v oddíle).	800
Max. počet všech bodů	830

3. 10. DEN DESÁTÝ – NOČNÍ MŮRY

Spali jsme pod širákem, ale přesto se dvě instruktorky skoro nevyspaly. Trápily je totiž noční můry. A právě o nich, o překonání strachu a odvaze byl tento den. Od ranního nástupu se také hrála hra na upíry a vlkodlaky, do které byli zapojeni úplně všichni účastníci tábora.



Upír a vlkodlak

Na ranním nástupu si každý (včetně kuchařů, zdravotnic...) vylosoval lísteček – pouze na dvou z nich ale bylo něco napsáno. Spravedlivě se tak určil Upír a Vlkodlak. V jídelně měli položené dvě lihové fixy – Upír červenou a Vlkodlak černou. Jejich úkolem bylo po celý den přepadat táborníky a „pokousat je“



– na krytou část těla (např. na rameno – jim namalovat fixou dvě tečky). Mohli to provést ale jen tehdy, pokud se se svou obětí ocitli úplně sami. Při večerním táboráku se pak odhalilo, kolik lidí zadával Upír a kolik Vlkodlak a kdo jimi vlastně po celý den byli. Vítěz dostal lahev té nejlepší krve (brusinkový džus).

Překonání strachů

Na šesti stanovištích se děti snažily překonávat svůj strach a své obavy:

Pavouci – prolézt pavučinou z provázků a na konci pohladit pavouka.

Výška – přejít po kládě.

Voda – potopit hlavu do lavóru s vodou, měřil se rekordní čas.

Tma – projít chodbou, ve které byla naprostá tma

Neznámo – ve tmě vložit ruku do nádoby s neznámým obsahem a něco v ní najít.

Oheň – uprostřed kruhu o průměru asi 5 m je kýbl s vodou, který hlídá Ohnivce (vedoucí namaskovaný plamínky z krepáku), který se snaží zabránit tomu, aby si děti nabraly vodu a vynesly ji z kruhu bez jeho doteku.



Ztracené duše



Během poledního klidu nepozorovaně zmizeli instruktoři, jeden vedoucí a s nimi z každého oddílu jeden chlapec a jedna dívka. Podařilo se to udělat tak, že si toho ostatní všimli až při odpoledním nástupu. Při jejich hledání po táboře jsme na nástěnce v jídelně objevili vzkaz únosce – Noční můry - a vydali se je neprodleně hledat. Unesené děti zanechávaly drobné stopy, jejichž seznam museli zachránci cestou sepsat. Na konci cesty našli Noční mŕu, která jim řekla, že své kamarády už nikdy nenajdou, že rozhodně nejsou schovaní v začarovaném lese

za ní a že mají jít rozhodně hledat každý sám. Pokud se děti nedovtipily, vedoucí je nasměroval k tomu, aby si návod Noční mŕy znegovaly a celý oddíl se je vydal hledat do určeného území, přičemž se musel držet za ruce. Po začarovaném lese se pohybovala strašidla, která mohla kohokoli zajmout. Jedinou obranou proti jejich útoku bylo rychle utvořit spojený kruh a počítat od 10 do 1. Tak bylo strašidlo zahnáno a děti mohly pokračovat v hledání. Zvítězil oddíl, který v nejkratším čase našel své dva chybějící členy.

Stínové divadlo

Večerní táborák jsme oživil vyprávěním strašidelných historek a každý oddíl si připravil krátké stínové divadlo. Silným reflektorem jsme prosvítli velké prostěradlo. Svým vystoupením přispěli i někteří vedoucí.

3.11. DEN JEDENÁCTÝ – NEMLUVÍM – NEVIDÍM – NESLYŠÍM



Dopolední program se nesl v duchu „Nemluvím“, polední klid a odpolední aktivity „Neslyším“ a večerní hry byly poslepu – „Nevidím“. Na nástěnce byl od rána vyvěšen papír se základními

gesty znakového jazyka, aby se děti mohly připravit na odpolední část programu.

Nemluvím

Kromě vedoucího dne nesměl nikdo dopoledne mluvit. Pokud toto nařízení porušil, namaloval mu někdo z vedoucích na ruku nebo na čelo čárku. Vítězil oddíl, který za dopoledne získal nejmenší počet čárek (děleno počtem soutěžících). Soutěžili i vedoucí a instruktoři, kteří ale mohli mluvit v průběhu her – ovšem jen pokud to bylo nezbytně nutné. Na několik hodin jsme tak měli nejhodnější, neklidnější a nejtišší táborníky, co jsme si kdy pamatovali.

Němá hvězdice

Týmy vytvořily hvězdice, kde každý oddíl stál v řadě za sebou čelem ven. Jen první člen družstva stál obráceně a mohl si tak přečíst slovo, které ukázal vedoucí hry uprostřed hvězdice na papíře. Pak se otočil a pomocí pantomimy se snažil slovo předat dál. Když došlo slovo až na konec řady, poslední ho zapsal na papír a pokud to bylo správné slovo, šel poslední na místo prvního a celá řada se posunula o jedno místo dál. Pokud slovo nebylo dobře, muselo se zkusit poslat znovu. Bodovala se rychlost zapsání správného slova a pořadí v jednotlivých kolech se počítala.



Neslyším

Během poledního klidu vedoucí a instruktoři dočasně ztratili sluch. Pokud jim děti něco chtěly, musely to ukázat pomocí gest nebo napsat na papír.

Slepé lodě

Během odpoledne probíhala soutěž dvojic (v kategoriích menší a větší chlapci/dívky). Navigátor byl slepý a zadák ho řídil slovními pokyny a manipulací s lodí. Loď byla vyrobena ze dvou dvoumetrových prutů, které měly uprostřed vzpěru asi 70 cm dlouhou. Úkolem posádek bylo co nejrychleji projet lesní překážkovou dráhu – za trestné doteky byla časová penalizace. Soutěž lze bodovat i do oddílů – pokud budou posádky utvořené v rámci jednoho oddílu.

Nevidím

Oddíly se postupně vystřídaly na šesti stanovištích, při kterých plnily úkoly bez použití zraku.

1. čich – poznávání různých druhů potravin a koření podle čichu;
2. hmat – poznávání různých předmětů;
3. bludiště – cesta na čas vyznačená kolíky a provázky – za dotek časová penalizace;
4. zavazování tkaniček – malé děti zavazovaly jednu tkaničku, větší dvě – na čas (pozor – některé děti to neumějí ani s otevřenýma očima);
5. řečové dovednosti – jeden si vložil ze sady obrázků a měl za úkol ho popsat ostatním tak, aby nakreslili co nejpodobnější obrázek;
6. kýbl – za neprůhledný plot se umístil kbelík, do kterého se měly děti trefit míčky.



3.12. DEN DVANÁCTÝ – POVOLÁNÍ SNŮ

Netradičně začal program už budíčkem, kdy se táborem rozezněla písnička pana Wericha „Ten dělá to a ten zas tohle“. Celý den se pak nesl v duchu nejružnějších povolání.

Vyzkoušej si být...

Vedoucí a instruktoři si mezi sebe rozdělili nejružnější povolání. Každý měl u sebe seznam dětí a do něj zapisoval výsledky své soutěže, tak aby

mohl hru snadno vyhodnotit. Nikdo však předem nevěděl, která stanoviště se budou bodovat – jejich názvy byly losované až v úplném závěru dopoledního bloku. Každý se proto snažil obejít co nejvíce stanovišť. Pokud bylo někde „volno“, mohl se na stanoviště vracet i vícekrát a pokusit se zlepšit si svůj původní výsledek.

Vymysleli jsme následující stanoviště:

Fotbalista – střelba na branku

Prodavačka – předměty pod šátkem, zapamatovat ceny – spočítat, kolik by stál nákup

Modelka – chůze po molu (prkno na bazén, obrácená lavička)

Popelář – sbírání odpadků na čas

Pilot – model letadla, trasa

Tanečnice - taneček

Zpěvačka - noty

Kadeřnice - česání

Policajt – střelba na cíl

Barman – míchání drinků

Kuchařka – loupání brambor

Kouzelník – naučit se kouzlo

Atlet – běh, dřepy, sedy-lehy...

Princ – bitva s drakem (házení míčků)

Učitelka – něco děti naučit

Artista – žonglování

Instalatér – spojování roliček od toaletního papíru



Na poštáka

Oddíl měl mapu se zakreslením míst po okolí, kde byly schované tajné zprávy. Do lesa vybíhala vždy dvojice z každého oddílu a luštila společně zprávu. Zprávy byly zašifrované a schované v obálkách. Hledání jim komplikovali strážníci, kteří si zapisovali, koho chytili, a po skončení hry byla za každou chycenou dvojici připočítána časová penalizace. Po zastroubení poštácké trubky se minutu nechytalo (odpočítávání). Zvítězil oddíl, který nejrychleji vyluštil celou zprávu.

Obchodování

Naše tradiční táborová hra, na kterou se každý rok těší děti i vedoucí. Každý z vedoucích se stal nějakým obchodníkem – pekařem, řezníkem, zelinářem, cukrářem, zlatníkem a hospodským. Každý obchodník měl u sebe 20 stejných obrázků věcí, se kterými obchodoval, a stejnou částku peněz (např. 200). Jednu věc směl prodat za 10–50. Oddíly se pohybovaly po „městě“ společně jen s instruktorem a začínaly s částkou 20, za kterou se snažily u některého obchodníka koupit jednu věc a jinému ji prodat a vydělat přitom co nejvíce peněz. Oddíl směl mít u sebe na začátku hry vždy jen jednu věc.

Ve chvíli, kdy si obchodováním vydělali částku 50, mohli si u koňského handlíře koupit koně, který jim umožňoval vozit větší náklad – dvě věci. Tím se obchod zrychlil a bylo možné vydělat si i více peněz.

Koňský handlíř provozoval také „černý trh“. Nabízel oddílům k pašování drobné sladkosti (balíčky Lipa), které prodával za 50, ale obchodníci a banka je jako pašované a nedostatkové zboží vykupovali nejméně za 100. Na pořádek dohlížel obecní policajt. Pokud přistihl nějaký oddíl při pašování, zabavil jim zboží a vyměřil pokutu. Zároveň chodil kontrolovat obchodníky, jestli nešidili.

Banka na začátku rozdala oddílům i obchodníkům peníze. Pokud v průběhu hry někomu došly, mohl si půjčit, ale na vysoký úrok. Během hry mohla vykupovat pašované zboží, případně odkoupit od oddílu koně. Na konci hry sečetla vydělané peníze. Hodnotila se částka, kterou vydělal oddíl + hodnota zboží a koně, kterou měl v době ukončení u sebe. Bodoval se i zisk a hodnota zboží jednotlivých obchodníků. Celkovým výsledkem pak byl součet umístění oddílu i jejich vedoucího – obchodníka.

Aktivity

Snažili jsme se převést populární deskovou hru Aktivitu tak, aby se dala hrát jako společenská hra pro šest oddílů. Vytvořili jsme tři druhy kartiček: předved', namaluj a popiš. Ke hře je potřeba upravit velkou kostku, kdy je vždy na dvou protilehlých stranách znak pro předvádění, malování a mluvení. Oddíl, který aktivitu prováděl, dostal bod, jen pokud

někdo stihnul uhodnout do časového limitu. Bod získal i oddíl, který uhodl jako první o jaké povolání nebo postavu se jedná.

1. Předvedl: zedníka, kameramana, malíře obrazů, Poláka, plavčíka, doktora, sportovce, maséra
2. Nakresli: Večerníčka, Rákosníčka, princeznu, Maxipsa Fíka, jedno-rožce, Mimoně, draka, Medvídku Pú, letušku
3. Popiš: rozhodčího, cukráře, kosmonauta, Pinokia, Hurvínka, Křemílka, Boba, Bobka



3.13. DEN TŘINÁCTÝ – SEN O PEŘINĚ, POHÁDKOVÉ KRAJINĚ A TAK TROCHU O SPLNĚNÝCH PŘÁNÍCH

Až do posledního herního dne byly výsledky bodování celkem vyrovnané. Jeden oddíl měl sice malý náskok a jeden trochu zaostával, ale ostatní oddíly měly velmi podobné bodové skóre. Rozhodující hrou se tedy stala vlastně až ta poslední bodovaná – kolíkováná.

Kolíkováná

V herním území se rozmístilo asi 60 kolíků. Běžně je míváme označené čísly, ale protentokrát jsme na ně připevnili obrázky pohádkových postavíček. Všechna družstva stála v zástupech na startovní čáře v pořadí daném čísly. Na signál vyběhli do lesa vždy první z družstva a snažili se co nejrychleji najít daný obrázek (např. Rákosníčka). Když ho našli, zakřičeli „mám“ a vrátili se s kolíkem zpět k družstvu. Ve druhém kole běžela další šestice a takto se děti střídaly až



do vysbírání všech kolíků. V případě, že nikdo v lese nemohl delší dobu obrázek najít, mohl jim vedoucí hry na pomoc poslat další šestici v pořadí. Zvítězil oddíl, který získal nejvíce kolíků.

Putování za Postelníčkem

Skřítek Postelníček, který nás provázel od prvního táborového dne, se rozhodl, že dětem ukáže kousek své pohádkové říše. Na cestu vyrážely oddíly podle umístění v Kolíkované. Hvězdičková cesta je dovedla až na louku plnou vonavého lučního kvítí provoněnou trsy mateřídoušky, kde kdosi postavil lavičku.



S nádherným výhledem na kopec Jivína. A hned za lavičkou začínalo území lesních skřítků, zvířat a postaviček. A právě tam čekalo na děti vyhlášení výsledků letošní celotáborové hry. Na všechny čekal krásný diplom a na každý oddíl u jedné z vyřezávaných pohádkových bytostí také truhlička s pokladem – odměnami a drobnými sladkostmi.



Hodnocení všeho dalšího

Každoročně bodujeme na táboře i pořádek (průběžně usměváčky a prásátky), takže po návratu do tábora zbývalo ještě vyhlásit nejlepší Pořádníčky a největší Bordeláře. Zároveň jsme uspořádali i anketu, v níž děti mohly hlasovat pro nejlepšího vedoucího, instruktora, holku, kluka, nejlepší „sen“, nejlepší hru, nejlepší jídlo a děti také mohly napsat, jaké téma by je bavilo hrát další rok. Přišel taky čas na poděkování personálu tábora – hospodářce, kuchařům, zdravotnicím, vedoucím a instruktorům a vlastně i dětem, protože až na malé výjimky všechno proběhlo hladce a nemuseli jsme řešit žádné velké problémy a průšvihy.

V peřině

První večer jsme si pustili úvod filmu V peřině a během tábora nás provázely písničky právě z něj. Poslední večer jsme si proto pustili zbývající část a naposledy všem popřáli dobrou noc a krásné sny.

4. HODNOCENÍ HRY

Hodnocení hry provedly už děti samotné ve své anketě. Z mého pohledu byla hra zajímavá hlavně tím, že každý den byl úplně jiný. Jiný vedoucí, jiné téma, jiné hry. Přestože na tábory jezdíme v podobném složení vedoucích i dětí a navíc i na stejné místo už dlouhou řadu let, každý rok se povede najít nějaká nová hra nebo nějaké nové místo. Tím se pro mě pro letošek stal pohádkový les, kde probíhalo zakončení a vyhlášení výsledků celotáborové hry. Pohádkové místo s dřevěnými sochami je jen kousek za Komárovem. Přesto ho nikdo neničí. A i když je podle všeho hojně navštěvováno, neválejí se tam žádné odpadky. O podzimních prázdninách jsme zjistili, že na něm přibýly další postavy. A jako kulisa pro náš Tábor snů bylo jako stvořené.

Několik let po sobě jsem dávala většinu her dohromady sama, což u tohoto tábora neplatilo. Možná i proto se objevily hry různých typů – bojovky, hry založené na vědomostech, dovednostech i hry, ve kterých hraje velkou roli náhoda a štěstí (čímž se docela dobře kompenzuje, pokud je některý oddíl „slabší“). Každý vedoucí navíc zpracovával námět, který je mu blízký a který ho baví. Díky rovnoměrnému zastoupení dámské a pánské části si přišli na své sportovci i holčičky, které rády tvoří a malují. Nejdůležitější ale podle mě je, že všechny vedoucí a instruktory jejich den bavil. Že si na jeden den „odpočinuli“ od oddílu a vzali na sebe břímě vedoucího dne. Vyzkoušeli si, jak náročné je hru vysvětlit, řídit její průběh, poradit si s případnými nedorozuměními (někdy museli flexibilně upravovat pravidla) a jak těžké je spravedlivě hodnotit. Jak ošidný může být časový plán, když aktivitu, kterou jsme původně plánovali maximálně na hodinu, dohráváme ve volných chvílích několik dalších dnů. Ale taky jak je fajn, když se některá nová hra líbí a děti si jí chtějí zahrát opakovaně.

S vedoucími jsme přemýšleli i nad tím, že bychom možná zvládli udělat tábor, na kterém bychom hráli jen ty naše staré dobré stokrát obehnané oblíbené hry. V druhé polovině tábora se množily i dotazy od dětí typu: A kdy budeme hrát Šátkovanou? My letos nebudeme hrát Celtovanou? My chceme hrát Šlachu! A co Kasino – proč ještě nebylo? A právě tyto hry máme každoročně „v záloze“. Pro případ špatného počasí. Pro případ, že nějakou plánovanou hru nebude možné uskutečnit. Pro jistotu. A nejlepším zhodnocením celé hry asi bude skutečnost, že na Táboře snů na tyto časem prověřené hry nějak nezbyl čas...

5. PŘÍLOHY

Denní rozvrh s. 42

Jídelníček s. 43

Co nás čeká s. 44

Malé diplomy s. 45

Diplomy za úklid s. 46

Závěrečné diplomy s. 47

Písničky s. 48-50

Fotogalerie s. 51

Denní rozvrh

08:00	budíček
08:00 - 08:15	rozcvička
08:15 - 08:30	umývání, čištění zubů
08:30 - 08:45	snídaně
08:45 - 09:00	úklid
09:00	ranní nástup
09:30 - 12:30	dopolední program + svačina
12:30 - 13:00	oběd
13:00 - 14:00	polední klid
14:00 - 18:00	odpolední program + svačina
18:00 - 18:30	večeře
19:00	večerní nástup
19:15 - 21:15	večerní program
21:15 - 21:30	umývání, čištění zubů
21:30	večerka



Jídelníček

Snídaně:



Přesnídávka:

Oběd:

Svačina:

Večeře:





Dnešní sen
se zdál

Co nás čeká...

Dopoledne:

Odpoledne:

Večer:



DIPLOM



Tábor snů

Mrtník, červenec 2016

DIPLOM



Tábor snů

Mrtník, červenec 2016

PT Švermováček uděluje

DIPLOM

za . místo

v bodování úklidu



PT Švermováček uděluje

DIPLOM

za . místo

v bodování úklidu



PT Švermováček uděluje

DIPLOM

za . místo

v bodování úklidu



PT Švermováček uděluje

DIPLOM

za . místo

v bodování úklidu





UKOLĚBAVKA

1. Den už se zeščetil, už jste si dost užili,
tak hajdu do pětina a ne, abyste tam moc řádili,
zítra je taký den, slunko mi to dneska slbalo,
přečte si hezký den a kéž by se vám to splnilo,
ná, na na ná ná na ná, na na ná
aby hůř nebylo, to by nám stačilo.

R: Hajdu, hajdu, aby víčka sklapnuly,
hajdu, hajdu, každý svou pětinu najdi,
hajajajajajá, Kuba, Lenka, máma a já,

zítra dřív než slunko začne hrát, dobrou noc a spát.

2. V noci chodí někdy strach,
a srdce náhle dělá buch buch
nebojte, já spím na dosah,
když mě zavoláte ztroím zle duchy,
zítra je taký den, slunko mi to dneska slbalo,
přečme si hezký sen, a kéž by se nám to splnilo,
aby hůř nebylo, to by nám stačilo.

KYVADLO

1. Kyvadlo hodin kraji noc na kousky
vzhůru jsme zůstal jen ty a já.
Měsíc je v úplňku, slunce šlo za hory,
je čas být v pěnáčích, je čas jít spát.

2. Do kouře z komína netopýr narazil
hvězdičky na nebi zažily se smát,
na vlky za lesem zly ovice čekají,
zatímco se smečkou my pjdem spát.

3. Svý oči zavři a vypluj do tíše snů,
spánek tvůj klidný uhlídám já,
potichu zazpívám tupetu písničku
a skončím až budeš hluboce spát.

4. Až tvrdě usneš a uhlky vyhasnou
žezlo své uchopí pulnoční král,
nasednu na koště, komínem odlétím,
dnes je noc kouzel a my máme bál.

HO, HO WATANAY

1. Spinkej můj malíčký, máš v očích hvězdičky.
Dám ti je do vlasů, tak usínej, tak usínej...

R: Ho, ho Watanay – Kiokena – Kiokena.

2. Sladkou vůni nese ti noční mořl z perleť,
vánek ho kolbá, už usíná, už usíná...

3. V lukách to zavoní, rád jezdiš na koni
má barvu havraní, jak uhání, jak uhání...

4. V dlaních mořl usíná, hvězdička už zhasíná
vánek, co jí k tobě nes, už od léta ti odlétá...



STRAŠIDÝLKO EMÍLEK

R: Strašidýlko, strašidýlko Emílek
paří do všech postýlek.

Strašidýlko, strašidýlko Emílek
chce si s vámi, děti, hrát.

1. Uši má z angorského králka,
nařká, strašidelně nařká.
Je to mé ochočené strašidlo.

Mám ho rád, chodí se mnou spát.

R: Strašidýlko, strašidýlko Emílek

2. Vypadá trochu jako mumie,
ve dne spí, v noci se s ním užije.

Očima znenadání zabliká
bu, bu, bu, to se začnu bát.

R: Strašidýlko, strašidýlko Emílek

3. Nosí mi otrávená jablka,
někdy se přestrojí i za vlka,
já však vím, že je to můj Emílek,
klidně spím, nechám si ho zdát.

R: Strašidýlko, strašidýlko Emílek

SEN

1. Máš už spát, klidně spát,
sen ti vrátka otevírá.

Máš už spát, klidně spát,
křídlem noc únavu stírá.

R: Už ovečky jdu,
tajemnou tmou,
flétla jim tichounce zpívá.

2. Vím, právě vyplouváš

na jezero snů,
mírný vánek loďku hýčká.

Snad v dálce uvidíš
křišťálový klíč,
tím ti den odemkne víčka.

BLÁZNOVA UKOLÉBAVKA

Máš má ovečko dávno spát,
i píseň ptáka končí.

Kvůli nám přestál vír váš, jen
mňura zírá zvenčí

Já znám její zář,
tak vyhledej skryš
zas má blíčeí plášť
a v okně je mňž.

Máš má ovečko dávno spát
a můžeš hřát, ty mě můžeš hřát

Vždyť přijdou se pát
zítra zas přijdou se pát,
jestli ty v mých představách už mizíš.

Máš má ovečko dávno spát.
dnes máme půlnoc temnou.

Ráno budou nám bláznům lást,
že ráda snídaš se mnou.

Proč měl bych jím lhát, že jsem tady sám,
když tebe mám rád, když tebe tu mám...



Hanging tree (Hunger Games)

Are you? Are you?
 Coming to the tree?
 Where strung up a man, they say he murdered
 three?
 Strange things did happen here
 No stranger would it be,
 If we met at mi-dnight in the hanging tree.

Are you? Are you?
 Coming to the tree?
 Where the dead man called out, for his love to
 flee?
 Strange things did happen here
 No stranger would it be,
 We met at mi-dnight in the hanging tree.

Are you? Are you?
 Coming to the tree?
 Where I told you to run, so we'd both be free?
 Strange things did happen here
 No stranger would it be,
 We met at mi-dnight in the hanging tree.

Are you? Are you?
 Coming to the tree?
 Wear a necklace of rope, side by side with me...
 Strange things did happen here
 No stranger would it be,
 If we met at mi-dnight in the hanging tree.

Are you? Are you?
 Coming to the tree?
 Where I told you to run, so we'd both be free?
 Strange things did happen here
 No stranger would it be,
 If we met at mi-dnight in the hanging tree.

Are you? Are you?
 Coming to the tree?
 Where strung up a man they say he murdered
 three?
 Strange things did happen here
 No stranger would it be,
 We met at mi-dnight in the hanging tree.

Are you? Are you?
 Coming to the tree?
 Where the dead man called, out for his love to
 flee?
 Strange things did happen here
 No stranger would it be,
 If we met at mi-dnight in the hanging tree.



Fotky oddílů



Bulánci



Noční můry



Spící jednorožci



Začíná noc



Cukroušci



Spalničky



Celý tábor

Poznámka:

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

Výsledky soutěže v roce 2016:

1. místo: Tábor snů, PS Švermováček
2. místo: Tajemství dračí země, PS Kopřivnice
3. místo: Mimoni, PS Ivanovice na Hané

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

- Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šímek, Jana Ptáčková)
- Křemílek a Vochoomůrka (Věra Farská)
- Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)
- Příběh Šedoklenotu (Ivana Průšová)
- Družina královny Elišky (Božena Klimecká a kolektiv II. turnusu LT Olbram-kostel)
- Tajemství Atlantidy (Ladislav „Ráma“ Šímek)
- 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)
- Putování Japonskem (Petra Brabcová, Lenka Žalmanová a kolektiv)
- Putování za duhou (Dagmar Čechová a kolektiv)
- Husité (Marie Protivová)

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na www.pionyr.cz.

Tábor snů

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr, z. s. v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2017

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

www.pionyr.cz

Neprodejné,

úcelová vzdělávací a metodická publikace

pouze pro vnitřní potřebu

Autor: Marie Protivová

Vydání 1.

Celotáborová hra Tábor snů je unikátní v tom, že každý den se táborníkům může zdát úplně jiný sen – mohou prožívat úplně jiný příběh, často inspirovaný filmy či knihami, které děti znají. V jeden den tak táborníci například prožívají dobrodružství s agentem 007 Jamesem Bondem, další putují s Malým princem, bojují v aréně Hunger Games anebo třeba celý den věnují hrám s barvami.

Toto pojetí také umožňuje, aby každý táborový den řídil jiný vedoucí, vyzkoušel si na chvíli roli hlavního vedoucího a uskutečnil své nápady. Výhodou je také to, že program tábora je poskládan z oddělených aktivit, je proto snadné se inspirovat a vybrat si jen některé části.