

ETAPOVÉ HRY

ZA POKLADEM NILU

MIROSLAV KLIMECKÝ



Za pokladem Nilu

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 je pracovitý, učí se.“

Jeden z Ideálů Pionýra

Etapové hry patří k osvědčeným formám činnosti na letních táborech i během roku. Zejména tábory získávají díky nim potřebný spád a mnoho příležitostí, jak zajímavě skloubit i odlišné činnosti.

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

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

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

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
a) Název etapové hry	8
b) Autor	8
c) Ústřední motiv hry	8
Smyslený příběh o Kleopatře, Césarovi a Tutanchamonovi	8
d) Věková kategorie je pro děti 6–15 let	9
e) Výchovné cíle	9
f) Kostýmy	9
g) Doba realizace	9
2. PŘÍPRAVA	9
a) Prameny	9
b) Vysvětlení pojmů	9
c) Materiální a technické zabezpečení	9
d) Etapy	10
e) Systém hodnocení	10
3. CELOTÁBOROVÁ HRA	12
Zahájení CTH – scénka	12
Příchod Césara – scénka	12
1. CTH – zvolení strany	12
2. CTH – Pyramidy	13
3. CTH – řeka Nil	14
Setkání s Tutanchamonem – scénka	15
Problém se skaraby – scénka	15
4. CTH – Skarabové	16
Obchod – scénka	16
5. CTH – Obchod	16
Scéna knihovna	18
6. CTH – Knihovna	18
Scénka – Před vchodem do pyramidy	19
7. CTH – Cesta k pyramidě	19
Scénka hrobka	20
8. CTH – Hrobka	20
Závěrečná scéna	21
Olbramkostel I. Turnus program 1	22
CTH – Římané versus Egyptané	22
Svíčkový fotbal	22
Sluneční království	23
Fotografie z tábora	24–29

PIONÝRSKÁ SKUPINA KOPŘIVNICE PATNÁCTIDENNÍ TÁBOR OLBRAMKOSTEL U ZNOJMA S CTH

1. POPIS HRY

a) Název etapové hry: Za pokladem Nilu

b) Autor: Miroslav Klimecký, programový vedoucí tábora

c) Ústřední motiv hry:

Smyslený příběh o Kleopatře, Césarovi a Tutanchamonovi. Ve zkratce: Kleopatra, která vládne hornímu Egyptu, se dozví od svého posla o tom, že umřel Achnaton, její bratranec přes tři kolena v dolním Egyptě, byl to ten nejbohatší faraon, který kdy žil, a Kleopatra má problémy se svou královskou pokladnou a vysává ji válka s Hyksósy. A tak se rozhodne, že podnikne výpravu do dolního Egypta. V tom okamžiku z řad jejích lidí vyleze jeden, který sundá tógu a je oblečen jako římský voják. Řekne „tahle zpráva se bude Césarovi jistě líbit“ a uteče k němu. Na druhý den přijede do dolního Egypta eskorta s Césarem a legionáři. Kleopatra se s Césarem dohodne, že nemá dostatek peněz na tak obrovskou výpravu do dolního Egypta. A tak se s ním domluví, že druhou půlku výpravy si vezme pod velení on. Tím se nám rozdělí tábor na dvě frakce: Egyptané a Římané. Například z osmi oddílů budou 1., 2., 5. a 6. Římané a 3., 4., 7. a 8. Egyptané.

Když se dostanou do dolního Egypta, potkají mladíka jménem Tutanchamon, který je nyní faraon dolního Egypta, ale ten je v hrozném stavu, jelikož jeho otec Achnaton se nechal tajně pohřbít s celým svým majetkem, a tak se Tutanchamonovi rozpadá země. Lidi emigrují nebo jsou chudí.

Kleopatra s Césarem se rozhodnou Tutanchamonovi pomoci, protože by jim potom mohl pomoci zvýšit naději na nalezení pokladu. A tak Kleopatra s Césarem pomohou Tutanchamonovi rozvinout jeho zem, a to v obchodě, zničení skarabů na polích a donést vodu do vyprahlých vesnic.

Poté je na řadě Tutanchamon, který začal podnikat kroky, aby se dostal k pokladu svého otce. Dozvěděl se, že tajná mapa je ukrytá v knihovně, kde je mnoho archivů a musí se po jednom protřít.

Dostanou se k pyramidě, kterou hlídají mumie a král škorpión, ty nakonec přemůžou a dostanou se do hrobky, kde jsou nástrahy, kterými projdou jen ti nejlepší. Když se dostanou na konec hrobky, CTH končí a rozdává se poklad.

d) Věková kategorie: děti od 6 do 15 let

e) Výchovné cíle: Týmový duch v oddíle, intuice, inteligence, dělit se, nehrají samy za sebe, ale jsou součástí týmů, organizace v týmu, motivovat svůj oddíl, rozvíjet smysl pro obchodování, pomoci v nouzi, naučit se prohrávat, naučit děti něco o největší říši všech dob.

f) Kostýmy (a rekvizity): Legionáři, César, Kleopatra, Egypťané, mumie, zpěvníky ve stylu Egypta, hieroglyfy po stěnách, nástupy v kostýmech a s loučemi, pyramida, diplomy a plnění hodnot.

g) Doba realizace: Jeden měsíc před táborem na výrobu kostýmů, vytisknutí všeho potřebného a nachystání pomůcek.

2. PŘÍPRAVA

a) Prameny: Tvořivá hlava programového vedoucího, internet na obrazy a inspiraci

b) Vysvětlení pojmů:

César – vůdce římských legionářů

Kleopatra – vůdkyně horního Egypta

Posel – poddaný, který slouží na předávání zpráv na velkou vzdálenost

Achnaton – egyptský faraon a otec Tutanchamona

Tutanchamon – syn Achnatona a největší faraon za dobu Egypta

Nil – africká řeka, která vede přes celou říši Egypta

Scarab – uctíváný brouk starých Egypťanů

Hyksósové – národ ze západní Asie, který okupoval Egypt

c) Materiální a technické zabezpečení:

Tiskárna, papíry A4, látka na vlajky, koule z ponožek min. 100 ks, louče, masky, fixy, pastelky, obvazy, nůžky, lano, provázky, svíčky.

Určit si Cesara, Kleopatru a Tutanchamona, protože ti by měli mít nejlepší kostýmy, jelikož doprovázejí celým příběhem hry.

Dále je důležité si udělat měsíc před táborem schůzku, kde vyřešíte následující věci: Barvy oddílů, rozdělíte si oddíly už na Římany a Egypťany

(Ať víte, jakou masku si musí vedoucí vyrobit. Jelikož v příběhu budou děti rozhodovat ve hře, v jaké frakci budou.).

d) Etapy:

- Zahájení CTH – scénka
- Příchod Césara – scénka
- 1. CTH – zvolení strany
- 2. CTH – Pyramidy
- 3. CTH – Řeka Nil
- Setkání s Tutanchamonem – scénka
- Problém se skaraby – scénka
- 4. CTH – Skarabové
- Obchod s krádeží – scénka
- 5. CTH – obchod
- Zjištění informací o místě pohřbeného Achnatona – scénka
- 6. CTH – knihovna
- Vstup do pyramidy bráněný mumiiemi a králem Škorpionem – scénka
- 7. CTH – Cesta k hrobce
- Porážení krále Škorpiona a vstup do hrobky – scénka
- 8. CTH – Hrobka
- Závěr CTH – scénka

e) Systém hodnocení:

Systém hodnocení CTH – V každé CTH jde vyhodnotit oddíly podle výsledků. Někdy je dobré dělat průměr podle členů a věku.

1. místo = 8 bodů
2. místo = 7 bodů
3. místo = 6 bodů
4. místo = 5 bodů
5. místo = 4 body
6. místo = 3 body
7. místo = 2 body
8. místo = 1 bod

Dále každou CTH vyhodnotíme výsledkem římských a egyptských oddílů dohromady, která frakce byla dohromady lepší.

1. místo = 4 body - všem oddílům ve frakci

2. místo = 2 body - všem oddílům ve frakci

Příklad: 1., 2., 5. a 6. oddíl jsou Římané,

3., 4., 7. a 8. oddíl jsou Egyptané.

Hraje se CTH například, kdo nasbírá více papírků v lese.

Oddíly a počty lístků – 1. – 58, 2. – 69, 3. – 57, 4. – 28, 5. – 89, 6. – 61, 7. – 98, 8. – 72

1. místo - 7. oddíl = 8 bodů

2. místo - 5. oddíl = 7 bodů

3. místo - 8. oddíl = 6 bodů

4. místo - 2. oddíl = 5 bodů

5. místo - 6. oddíl = 4 body

6. místo - 1. oddíl = 3 body

7. místo - 3. oddíl = 2 body

8. místo - 4. oddíl = 1 bod

Sečteme římské a egyptské oddíly

Římané – 1., 2., 5. a 6. oddíl = $58 + 69 + 89 + 61 = 277 = 4$ body do CTH.

Egyptané – 3., 4., 7. a 8. oddíl = $57 + 28 + 98 + 72 = 255 = 2$ body do CTH.

Vyhráli Římané, a tak za tuhle CTH jsou body následující. Přičteme za jednotlivé oddíly body a k tomu body za frakci.

1. oddíl - 7 bodů

2. oddíl - 9 bodů

3. oddíl - 4 body

4. oddíl - 3 body

5. oddíl - 11 bodů

6. oddíl - 8 bodů

7. oddíl - 10 bodů

8. oddíl - 8 bodů

V rámci CTH hrajete za svůj oddíl a zároveň za celou frakci, takže probíhají jakoby 2 CTH najednou. Oddíly samy za sebe a Římané proti Egyptanům.

3. CELOTÁBOROVÁ HRA

ZAHÁJENÍ CTH – SCÉNKA

Bude trůn, který bude obklopený loučemi, a **Kleopatru** půjde směrem k trůnu. Posadí se a řekne „*nějaké nové zprávy?*“

V tom přijde **poddaný** a řekne: „*Máme problém s penězi v královské pokladně a římská říše se začíná rozšiřovat a Hyksósové nám pořád dělají problémy.*“

V tom příběhne **posel** a sdělí „*Má královno, přicházím až z dalekého spodního Egypta, kde váš bratranec přes tři kolena zemřel. Jmenoval se Achnaton, nejmocnější faraon celého dolního Egypta.*“

Kleopatru se zamyslí a řekne: „*To není zas až tak špatná zpráva. Kdybych se dostala k jeho dědictví a majetku, mohlo by to vyřešit naše finanční problémy, víš, posle, kde je pochován?*“

Posel řekne: „*Bohužel, má paní, Achnaton to tajil před smrtí a i tak dal hromadu instrukcí do závěti, aby byl pohřben tajně a jeho hrobka byla řádně zapečetěná na věčný čas.*“

Když to dořekne, tak se z davů lidí vynoří **římský zvěd**, který sundá kostým a prohlásí: „*tahle zpráva se bude mému pánovi Césarovi velice líbit*“, a uteče.

Kleopatru vykřikne: „*Chyťte ho!*“ A další poddaní se ztratí ve tmě.

PŘÍCHOD CÉSARA - SCÉNKA

Kleopatru bude opět sedět na trůnu a od brány přijede pomalu na povoze César. Sestoupí a poklekne před Kleopatrou, pozdraví ji a řekne jí, že se dozvěděl o obrovském pokladu po jejím bratrancovi přes tři kolena. A že stůj co stůj bude o ten poklad usilovat.

César: „*Jinak jak se tak dívám, máš tady hromadu poddaných a všechny je na dlouhou cestu za pokladem Nilu nemůžeš poslat.*“

Kleopatru: „*To bohužel nemůžu, nemám dostatek peněz, abych mohla financovat osm výprav.*“

César: „*Já si klidně ty zbylé čtyři výpravy vezmu pod sebe.*“

Kleopatru: „*Tak tedy souhlasím, ale jak je vybrat?*“

César: „*Pojď se mnou do komnaty a tam to probereme.*“

1. ETAPA – ZVOLENÍ STRANY

Dětem ukážeme dva lístečky, na kterých jsou nakreslené citronovou šťávou kolečko a na druhém křížek. Symboly se zobrazí až nad plamenem. Ukážeme dětem, že na jednom lístku se zobrazilo kolečko a na druhém křížek. Křížek znamená Řím a kolečko Egypt.

Takže děti budou sbírat obyčejné bílé lístečky, na kterých není nic nakreslené citronovou šťávou, ale je nutné jim říct, že to tam je, a počty křížků a koleček v urnách spočítají v tajnosti Kleopatry s Césarem.

Tudíž je to fikce a divadlo pro děti, jelikož vedoucí si už měsíc před táborem vybrali frakci svého oddílu.

Hra: Na louce/lese rozmístíme cca 1000 lístečků. Děti vyběhnou hromadně a s jedním lístečkem budou chodit zpátky ke své urně, která má barvu jejich oddílu a kterou hlídá vedoucí daného oddílu.

Pro zpestření hry to bude dětem znesnadňovat tekutý písek (vedoucí oblečen do žlutých a hnědých barev). Když někoho písek chytí, musí zůstat na místě a dřepnout si.

Aby mohl pokračovat ve hře, musí někdo z jeho oddílu vzít lano a hodit mu ho. Oba dva se drží lana a musí zpátky běžet ke své nádobě, odkud můžou zase zpátky pro lístečky.

Cíl hry: Nasbírat co nejvíce lístečků do své urny.

Časový limit: Hodina a půl maximálně.

Vedoucí: Osm vedoucích hlídá stav uren, aby děti vházely po jednom lístku, 8 vedoucích je tekutý písek.

Potřeby: 2x lano pro oddíl (délkově asi jako švihadlo), 1000 ks lístečků, kostýmy pro písek, urny, které vyrobí vedoucí a budou je potřebovat po celou dobu hry. (Nejlépe 5l zavařenina obalena krepovým papírem barvy oddílu.)

Výchovné cíle: Pomocť druhým, taktické myšlení, spolupráce v týmu.

Poznámka: Někdy se stane, že vedoucí jsou moc akční a některý z oddílů má chycené všechny hráče a nemůžou se hnout z místa. Přidali jsme do hry mumii, která náhodně vytahovala děti z nesnází.

2. ETAPA – PYRAMIDY

Kleopatry a César se domluvili, že potřebují někde dát zlato, jestli ho najdou, a tak je napadlo udělat menší pyramidy, kde by mohli potom poklad ukryt.

Hra: Každý oddíl má 2-3 hodiny času na postavení pyramidy. Dostanou lano a 2x prostěradlo na vytvoření stěn. Pomocí dřeva udělají konstrukci, kterou zpěvní šňůrou a poté obalí do prostěradla. Na prostěradlo můžou namalovat cokoliv. Pyramida může sloužit jako svatyně. (Posvátné místo oddílu. Jednou za tři dny si vezme cizí oddílový vedoucí oddíl k jejich svatyni, kde probíhá evaluace tábora, her, jídla, spokojenosti atd.)

Cíl hry: Vytvořit co nejlepší a nejkrásnější pyramidu – hodnotí personál tábora, kromě vedoucích, jelikož bývají často zaujatí.

Potřeby: 8x klubíčko, 16x prostěradlo, připínáčky, barvy všeho druhu, klacky na konstrukci – obstarají vedoucí při průběhu hry.

Výchovné cíle: Tvořivost, vedení oddílů, rozdělení práce, nápady, fyzika.

Poznámka: V dnešní době děti nemají tak velkou představivost a z jednoduchého úkolu se může stát, že se vám začnou hádat, proto je nejdůležitější, aby u téhle etapy byli přítomni vedoucí, kteří budou radit.

Taky je možnost to nedělat podle plánu, třeba pyramida z listů, sena, neboť fantazii se meze nekladou.

3. ETAPA – ŘEKA NIL

Nejrychlejší cesta v Egyptě je pochopitelně lodí. A tak vyrazily dvě lodě. Na jedné César a na druhé Kleopatra.

Bohužel zpráva o velikém pokladu se nikdy neutají.

Hyksósové – národ, který utočil na Egyptany po mnoho generací – se rozhodli potopit loď směřující na jih, aby nebyly rychlejší než oni na koních.

Hra: Sedm oddílů na straně Hyksósů a jeden oddíl na lodi. Musí bránit svého velitele. Kleopatru nebo Césara. Když dojde do cíle jeden oddíl, tak jde házet a další oddíl jde na vodu. Vytyčíme koryto řeky Nilu cca tak 60 metrů velkou trasu. Za tu čáru Hyksósové nemůžou. Loď samozřejmě nemůže zase ven z koryta. Hyksósové hází koule (papírové nebo z ponožek a snaží se trefit vůdce (Kleopatru/Césara), podle frakce ve které je oddíl. Loď je tvořena 4 lidmi, a to v rozích, drží lano. Vůdce lze bránit 4 lidmi, kteří mají štíty.

4 děti dělají loď.

4 děti brání – odráží míčky.

1 dítě Kleopatru/Césara (nejlepší vybrat toho nejstaršího z důvodu, že někdy se děti trefí do hlavy a velcí to v pohodě zvládnou dostat ponožkou).

Jednoduše jeden oddíl, který je ohraničený lanem, prochází vytyčeným korytem a ostatní oddíly hází koule do Kleopatry/Césara. Když loď dojde na konec, tak si všechny oddíly posbírají svoje koule na další akci. Oddíly se prohodí a jede se to samé.

Časový limit: Délka s vysvětlením pravidel maximálně 90 minut.

Potřeby: Hadrové koule na každý oddíl aspoň 20, lano na loď, 4x štíty, paruka/listy na hlavu pro toho, kdo bude představovat Kleopatru/Césara, krepové papíry na vytyčení koryta.

Cíl hry: Uchránit štíty co nejlépe svého vládce, a to tím, že na konci trasy budou mít co nejmenší počet zásahů do Kleopatry/Césara.

Výchovné cíle: Naučit děti střelbu na cíl s různými měkkými předměty, odrážet létající salvu kuliček najednou, týmová spolupráce, fair play.

Poznámka: Děti jsou jak urvané z řetězu, takže nutná koordinace vedoucího.

Taky jsme dávali trestné body oddílu, který trefil Kleopatru/Césara do hlavy.

Kdybyste měli větší počty dětí v oddílech, tak můžete ostatním dát vesla a budou na lodi představovat veslaře.

SETKÁNÍ S TUTANCHAMONEM - SCÉNKA

Kleopatra a César vysednou z lodě a jdou bok po boku směrem k mládenci.

Mládenec je přivítá: „Čemu vdčíme za tak velkolepou návštěvu?“

César: „Slyšeli jsme o smrti Achnatona. A vzhledem k tomu, že neměl potomka, nikdo nevládní jeho majetek. A všechno bude mé, chachacha.“

Mladík: „Já jsem pokrevní syn Achnatona, má matka byla Kija zvaná Nefertiti. A rád bych vás poprosil o pomoc. Po smrti otce se celý spodní Egypt rozpadá. Lidi umírají nebo emigrují. Musíte mi pomoci.“

Kleopatra: „Jaké je tvé jméno?“

Mládenec: „Tutanchamon.“

César: „S čím potřebuješ pomoci?“

Tutanchamon: „Otec byl strašlivý sobec a pohřbil se s celým majetkem a pro lid nic nenechal. A tak nejsou peníze na obchod a eliminování skarabů, kteří sežerou všechnu úrodu. Když mi pomůžete, řeknu vám, kde se jeho hrobka nachází.“

César a Kleopatra pochopitelně přijali nabídku.

PROBLÉM SE SKARABY - SCÉNKA

César se jde s Tutanchamonem podívat na skaraby. César se podívá na zem a uvidí malého skaraba a zašlápně ho.

César: „To nebude zas tak těžký.“

Tutanchamon: „Nééé, to jsi neměl dělat, utíkej!“

A zpoza něčeho (stanu, křoví, lesa) se vynoří obrovský brouk (2 vedoucí na sobě přikryti dekou nebo tak něco). César s Tutanchamonem začnou utíkat.

4. ETAPA – SKARABOVÉ

Přemnožili se skarabové, kteří pustoší úrodu. A je nutno je eliminovat.

Hra: Hra vypadá tak, že po lese jsou rozmístěny po stromech a pařezech lístečky se skaraby. Dávali jsme je i vysoko, aby se děti vysazovaly. Časový limit hry do vysbírání všech lístečků.

Lístečky se mohou brát pouze pusou a pouze jeden. Pro větší akci bude 8 vedoucích převlečeno za brouky a budou chytat.

Každé dítě má 3 životy. Životy budou značit skarabové fixou na čelo.

Cílem hry: Vyhrává tým, který má nejvíce skarabů ve své urně.

Potřeby: Cca 500 papírků, kde je vytisknutý skarab nebo nějaký brouk.

Časový limit: Maximálně 1 hodina.

Výchovné cíle hry: Rychlost, poradit si s nabíráním brouků bez použití rukou, týmový duch, spolupráce na vysazování spoluhráčů na vyšší místa.

Poznámka: Hlídat, aby děti braly po jednom lístečku, a připomenout bezpečnost.

OBCHOD - SCÉNKA

Kleopatra s Césarem se budou procházet po tržnici. Prodávající budou vyvolávat: „*Kupte si rybu, kukuřici, kámen...*“

Kleopatra si něco koupí, a jak bude odcházet, tak ji přepadne zloděj a obere ji o všechno zakoupené zboží. V tom Kleopatra zakřičí „*pomoc*“ a vynoří se anubiský strážce (něco jako policie), který se ho bude snažit dohonit.

5. ETAPA – OBCHOD

Hra: Základem této hry je obchodování. Jednotliví hráči představují kupce, kteří se snaží vydělat co nejvíce peněz obchodováním mezi vesnicemi. Kupci obchodují s určitým zbožím (např.: koření, zlato, hrášek, atd.). V každé vesnici je ceník zboží jiný (pozn.: ceny se mohou během hry měnit). Základní princip je tedy následující: Přiběhnu do nějaké vesnice, koupím zboží, které je zde levné, a prodám ho v jiné vesnici, kde je drahé. Veškeré příjmy a výdaje se zaznamenávají na kreditní kartu - tu má každý hráč u sebe, ale zapisovat na ni smí pouze organizátoři. Zboží se prodává po určitých jednotkách (např. kilech) a každý kupec má na počátku určitou nosnost (např. 2 kila). Lze dokupovat „batohy“ - pak lze vézt více zboží. Dále je tu nepovinné pravidlo o boji. K souboji dojde dotykem přepadávajícího a výkřikem „přepadení“. Souboj probíhá pomocí známé hry Kámen-nůžky-papír. Vítěz souboje smí poraženému sebrat veškerý náklad. Okrádání je samozřejmě nezákonné a policie proti agresorům tvrdě zasahuje. Koho policie chytí při činu, toho odvede do věznice, kde si zloděj odpyká trest 10 minut a dostane úplně novou kartičku se základním vstupem bodů, jako na začátku hry.

Je potřeba 7 lidí na 7 vesnic, kteří budou od obchodníků vybírat zboží a prodávat své.

7 vesnic – Abydos, Gíza, Káhira, Oazís, Sahara, Coldrada, Sfingos, Pyramidos – fantazii se meze nekladou. Dále je nutno si vyrobit dostatek lístečků, na kterých je napsané zboží (viz tabulka). Nastříhat a dát ho dvěma vesnicím.

Zlato	Hrášek
Obilí	Koření
Kámen	Kukuřice

Jedna z vesnic musí být hlavní, jelikož má navíc na starost prodávat batohy.

Batoh základní mají všichni 2 kg – 2 suroviny – 2 lístečky

Batoh II – 4 kg – 4 suroviny – 4 lístečky

Batoh III – 8 kg – 8 surovin – 8 lístečků

Musíte si stanovit cenu. Je jasné, že obilí nemůže stát víc než zlato atd.

Ceny se v průběhu hry mění podle toho, jaký je odbyt, ale to musí redukovat vedoucí sami. Když mi chodí hodně lidí prodávat obilí, tak mám super nabídku a budu vykupovat levněji. Naopak když ode mě nic nekupují, tak zlevním dané zboží.

Zápis bodů na kartu: Každý obchodník má kartičku, kde dáte například začáteční kapitál 10 bodů. Obchodník přiběhne do vesnice a vidí obilí za 3 body. Koupí 2x obilí = 6 bodů. Prodejce mu škrtně 10 bodů a napíše 4. Pak obchodník běží s kartičkou a dvěma surovinami a prodá to ve druhé vesnici, kde mají výkup za 5 bodů. Prodá obilí a prodáváč mu škrtně 4 body a napíše 14. A už obchodník vydělal 4 body. Takhle to funguje. Je důležité dát vesnice, co prodávají zboží, dál od těch, které vykupují, aby děti neběhaly jenom tam a zpátky mezi dvěma vesnicemi, protože jsou moc blízko.

Poznámka 1: Policie nesmí do vesnic.

Poznámka 2: Nemůže se okrádat ve vesnicích nebo na dohled z vesnice.

Poznámka 3: Na konci hry se nepřičítají body za zakoupené batohy. Když mám třeba 60 bodů a minutu před koncem hry si koupím batoh II, kterému dáme cenu 50 bodů, tak ve výsledku mám na konci hry 10 bodů.

Poznámka 4: Je celkem důležité měnit aktuálně ceníky (dle množství dodávek), aby někdo nemohl odehrát celou hru obchodováním na jedné trase.

Cíl hry: Mít na konci hry co největší počet bodů.

Potřeby: Dostatek papírů pro tisk surovin a kartiček, všechny vedoucí, co jdou, zapojit do hry (7 vesnic, policie, bachař, někdo, kdo nosí vykoupené suroviny zpátky do prodávajících vesnic), vymyslet sedm míst pro vesnice v okolí tábora, vymyslet počáteční cenu všech surovin a pořádně promyslet, která vesnice co bude kupovat a co prodávat.

Časový limit: 120 – 180 minut.

Výchovné cíle: Smysl pro obchodování, z 90% kdo začne krást, nemá šanci vyhrát hru, taktické myšlení několik tahů dopředu, matematika, rychlost, výdrž.

Poznámky: Hra je oblíbená, ale vysvětlit pravidla je důležité, aby je každý pochopil, neboť když je děti nepochopí, hra je nebaví. Po hře vyhodnotit nejlepší obchodníky.

SCÉNKA KNIHOVNA

Tutanchamon: „Děkuji vám oběma, Kleopatro a Césare, za pomoc. Díky vám mám šanci znovu vybudovat velkou a bohatou říši.“

César: „To jsme rádi, ale teď jsi na řadě zase ty.“

Tutanchamon: „Samozřejmě, omlouvám se. Nedávno jsem zjišťoval něco o smrti mého otce.“

Kleopatra: „A?“

Tutanchamon: „Bývalý rádce mého otce říkal, že informace o místě pohřbení jsou v knihovně. Ale knihovna je rozsáhlá.“

César: „Žádný problém, pošleme všechny naše lidi a není boha, abychom nic nenašli.“

6. ETAPA – KNIHOVNA

Hra na pamatování čísel. Každé dítě bude mít své třímístné číslo zepředu i zezadu.

Hra: Úkolem oddílu je získat co nejvíce číselných kombinací. Bod se připisuje tehdy, když je známa přední i zadní strana.

Děti se rozutečou po lese a navzájem si chrání svá čísla (o zem, o stromy, druhou osobou atd.) a snaží se vidět a zapamatovat číslo ostatních protihráčů. Vítězí oddíl s nejvíce správnými kombinacemi.

Cíl hry: Jako tým získat co nejvíce správných číselných kombinací protivníků. Velkým cílem hry je také zvolit správnou taktiku.

Potřeby: 2x A4 papíry pro každé dítě, 6-8 špendlíků, na papíře zapsané kombinace čísel pro kontrolu po hře.

Časový limit: 120 minut.

Výchovné cíle: Děti se učí spolupracovat v týmu, navzájem si kryt čísla. Zapamatovat si co nejvíce kombinací čísel. Umět se schovávat a přitom přecházet obě nepřítelova čísla.

Poznámky: Vedoucí musí hlídat, aby si děti nezakrývaly čísla rukama. Mít připravené papíry navíc, kdyby se někomu číslo roztrhlo.

SCÉNKA – PŘED VCHODEM DO PYRAMIDY

César: „*I přes velikost obrovské knihovny jsme se nakonec dopátrali ke správnému vodítku.*“

Tutanchamon: „*Je to mapa, kde je otec pohřben.*“

Kleopatra: „*Takže vyrážíme.*“

Udělají pár koleček po tábořišti a narazí na místo.

César: „*Vypadá to tady skvostně, jakoby Údolí králů.*“

Tutanchamon: „*Podívejte, co je před tou hrobkou.*“

Kleopatra: „*To je spousta mumií, které budou určitě bránit vchod do hrobky.*“

Jak to dořekne, objeví se král škorpion.

Král škorpion: „*Nikdo neprojde dál, o to se postarám!*“

7. ETAPA – CESTA K PYRAMIDĚ

Hra: Bude měřena do úzkého území, aby to byla jako soutěska mezi skalami. Zde se budou nacházet mumie, které budou bránit vstup do hrobky. Na konci bude král škorpion, který bude střílet ocasem jed. Děti musí proběhnout mezi mumiemi, aniž by se nechaly chytit, a nakonec proběhnout přes krále škorpióna.

Každé dítě bude mít lísteček, který bude znamenat život. Při chycení mumií nebo škorpionem musí lísteček odevzdat a jít si na start pro nový. Cílem hry je v časovém limitu přenést co nejvíce lístečků (životů) skrz nepřátele a vhodit je na konci do urny své barvy.

Cíl hry: Proběhnout mezi mumiemi a vyhnout se na konci trasy míčkům a vhodit svůj život do urny. Vítězí tým, který bude mít nejvíce životů v urně.

Potřeby: Obvazy na kostýmy mumií, kuličky z ponožek, které hází škorpion, dostatek lístečků na životy.

Časový limit: 90 minut.

Výchovné cíle: Děti musí zjistit, že běhat po jednom je těžší, než když se domluví několik týmů najednou a vyběhnou všichni naráz. Snést prohru, jelikož děti budou našťavané, protože ze začátku skoro nikdo neprojde, neboť vedoucí mají dost energie.

Poznámky: Vedoucí rozdělit od sebe na začátku louky dva, pak třeba tři a pak zase dva, ať nedělají rojnici. A říct dětem důkladně, že mají své životy vřazovat do správných uren.

SCÉNKA – HROBKA

Tutanchamon, Kleopatra a César vejdou do hrobky.

Tutanchamon: *„Zde bude ještě hodně nástrah a slepých uliček. Musíme se mít na pozoru a nezabloudit.“*

César: *„Žádný problém, první půjdou naši poddaní.“*

Kleopatra: *„Snad dojdeme až na konec živí a zdraví.“*

8. ETAPA – HROBKA

Hra: Vytyčí se trasa s dostatkem křižovatek, aby bylo možné jít několika cestami.

První překážka: natáhnutý provaz mezi stromy. Provaz bude charakterizovat zeď s největším ostřím. Děti musí překročit, aniž by se ho dotknuly. (Podmínka: Celý oddíl se musí držet celou dobu za ruce.) Kdo se dotkne nohou, bude mu poté přivázána k pasu a nesmí dále onu končetinu používat.

První rozcestí: Na zemi budou tři kombinace římských čísel. Děti na základě své logiky mohou zjistit, která kombinace je správná, a jít dobrým směrem.

Jestliže se vydají špatnou cestou, bude na konci slepé uličky plakát s textem, co se jim stalo. (Jeden z vás byl zavalen kamením, jelikož se zřítíla chodba. Jeden z vás spadnul do jámy plné hadů atd.) Po přečtení musí nechat sedět tolik hráčů, kolika se něco přihodilo. Ti, co vypadnou, budou losovat.

Druhá překážka: Před oddílem je fiktivní propast a dostat se na druhou stranu lze pouze po sloupcích, které budou prezentovány papíry formátu A4. Propast je dlouhá, a tak musí sloupky, po kterých již prošly, posunout dopředu a jít dál. Celý oddíl se drží opět pohromadě za ruce. Kdo se dotkne nohou mimo papír, spadl dolů a končí ve výpravě.

Druhé rozcestí: Na rozcestí budou 3 geometrické tvary: trojúhelník, čtverec a kruh. K tomu se jim dá do ruky papír, kde bude napsáno CCCIV = 314 = 3,14 (π) = kruh. Volba špatného směru se bude opakovat a v legendě někdo vypadne.

Třetí překážka: Opět je hluboká propast, přes kterou vede velmi tenký most. Ale nad mostem jsou zavěšeny sekery, které se houpají. (Místo seker míček přivázaný na stromě. Koho se míček dotkne, opět zůstává na místě a nepokračuje ve hře.)

Třetí rozcestí: Na oltáři je napsáno několik dvojic slov, které mají společné jedno slovo. Na cestách pak budou 3 slova. Musí si vybrat opět správně. Při špatné volbě se opakuje rovněž to, co předtím.

(Dvojice slov: peklo-nebe, vodník-hrniček, kolo-ventilek, život-smrt)

Duše je správná volba.

Kdo projde touhle poslední zkouškou, dojde do tábora, kde vedoucí zapíše počet.

Cíl hry: Cílem oddílu je dostat se až na konec v co největším počtu. Hodnotí se čas a počet dětí z oddílu v cíli.

Časový limit: 120 minut. Týmy se pouštějí jednotlivě po 10 minutách.

Potřeby: Provaz, provázky, misky na losování, papíry A4, míčky, nakreslené tvary.

Výchovné cíle: Jednat s rozmyslem, pomáhat druhým a slabším.

Poznámky: Když děti pokazí první disciplínu, mají potom problém projít další překážku, neboť mají handicap, takže jim to zdůraznit.

ZÁVĚREČNÁ SCÉNA

Večer se shromáždí celý tábor před poslední bránou. Na té bude napsáno hieroglyfy „tajemství odhalí pouze slunce“.

Kleopatra: „Zkuste k tomu dát louč.“

Nic se nestane.

César: „*Jak sem dostat sluneční svit, když jsme uprostřed hrobky?*“

Po nějakém dumání nakonec Tutanchamon řekne: „*Vidíte tady ta zrcadla?*“

César: „*Jistě, to je ono, stačí je naklopit tak, aby se paprsky odrážely správně.*“

Začnou běhat se zrcadly a rozmísťovat.

Sluneční paprsek bude reprezentovat laser nebo silná baterka.

Po konečném odrazu a dopadu paprsku na obrázek slunce se otevře obrovská kamenná brána a nic nebude vidět.

Kolem pokladu budou rozmístěné louče, které postupně César, Kleopatra a Tutanchamon zapálí.

Objeví se hrobka Achnatona a obrovský poklad.

Tutanchamon: „*Dokázali jsme to!*“

Kleopatra: „*Zachráníme naše země, je toho tady dost pro všechny.*“

César: „*Z toho postavím v Římě Koloseum.*“

4. PŘÍLOHY

Olbramkostel I. turnus program

den	dopoledne	odpoledne	nástupy	večer
1. 7. PO		Ubytování, Oddílové seznámení	Nástup	Táborák Start scénka CTH
2. 7. ÚT	scénka 1. CTH - Zvolení strany	2.CTH - Pyramidy Vlajky, stoly, pokrčky.	Nástup	Kolové tance CTH 4 vs. 4 - Svíčkový fotbal
3. 7. ST	3. CTH - řeka Nil	Stanování 1,2,3,4 Turnaj: vybíjená, ringo	Hry	stanování Kvízový večer
4. 7. ČT	Vodní štafety + Hodnosti Příchod stanování 1,2,3,4	Stanování 5,6,7,8 Turnaj: vybíjená, ringo	Hry	stanování Kvízový večer
5. 7. PÁ	Vodní štafety + Hodnosti Příchod stanování 5,6,7,8	Scénka 4.CTH - skarabové	Nástup Pyramidy	Olbramstár
6. 7. SO	koupání	Ranhojičská stezka	Nástup	Osobní volno / film venku+ Hodnosti+ Stezka Odvahy
7. 7. NE	Scénka 5. CTH - Obchod	Najdi si špekáček + koupání	Nástup	
8. 7. PO	Celodenní výlet ÚNANOV		Nástup Pyramidy	DISCO s programem
9. 7. ÚT	Oddílové dopoledne hodnosti + učení	Branný závod	Nástup	Kolové Tance
10. 7. ST	Celodenní výlet - Miroslav		Nástup	Disco s programem + show
11.7. ČT	Scénka 6. CTH - knihovna	CTH 4 vs. 4 - sluneční království	Nástup Pyramidy	
12. 7. PÁ	Celodenní výlet Moravské Budějovice		Nástup	Stezka odvahy
13. 7. SO	Sluneční království 4 vs 4 CTH	Scénka 7. CTH - cesta k hrobce	Nástup	Táborák s kolovkama + program
14. 7. NE	Karneval, Pout', kolovky	Scénka 8. CTH - hrobka	Nástup	Pyramidy - rozloučení Závěrečná scénka + Disco
15. 7. PO	Balení, uklízení	Odjezd		

DOPLŇKOVÉ HRY – ŘÍMANÉ VERSUS EGYPŤANÉ

Svíčkový fotbal

Každé dítě dostane svíčku a jeho úkolem je projít na druhou stranu a nechat ji sfouknout brankářem. Máme louku, kterou rozdělíme na půlku, a na jedné straně budou oddíly z frakce Egyptanů a na druhé z frakce Římanů. Na každé straně jsou vedoucí s loučemi, kteří prezentují branky.

Když protivník dojde se zapálenou svíčkou až k němu, tak mu ji sfoukne a započítá gól. Takže tři vedoucí jsou branky, jeden např. napočítá dvacet, druhý třicet a třetí patnáct. Dohromady to je 65 gólů.

Hra je komplikovanější tím, že když děti jdou proti sobě, můžou nepřátelům sfoukávat svíčky a naopak. Takže musí dojít až na konec se zapálenou svíčkou a co nejlépe po cestě sfouknout svíčky protivníkům. Když mi po cestě k protivníkovi brance někdo sfoukne svíčku nebo mi rychlou chůzí přestala hořet, tak musím zpátky ke svojí brance a zapálit si.

Cíl hry: Projít přes hřiště plné protihráčů až k brance, aniž by mi sfoukli svíčku, a uškodit co nejvíce protivníkům.

Časový limit: Individuální, například do 70 bodů a potom změna stran.

Potřeby: Louče pro vedoucí, pro každé dítě jedna svíčka, zapalovač.

Výchovné cíle: Naučit se nevztekat, když před brankou vám to protivník sfoukne. Umět zacházet s ohněm a naučit se, jak se chová při větru. Týmový duch.

Poznámky: Dobré je dát zapalovače svíček dál od branek, ať se děti nepletou. Doporučujeme svíčky dlouhé než v kalíšcích, neboť na sebe můžou vylít horky vosk. A při hře korigovat obránce u branky, ať mají protivníci šanci projít.

Sluneční království

Louku rozdělíme na polovinu a na každé straně uděláme ohraničené čtverce, kde bude kolík. Cílem hry je na svoji polovinu dostat kolík z protivníkovy čtverce. Když dítě proběhne z pravé strany do levého čtverce, může tam zůstat, jak dlouho bude chtít. Je to takový domeček na protivníkově straně. Může jich tam být neomezeně. V momentě, když hráč z pravého pole přeběhne na protivníkovu stranu, začnou ho protivníci chytat. Když ho plácnou, musí zůstat na místě s rozkročenýma nohama. Vysvobodit ho může spoluhráč podlezením. Takže taktika může být například počkat, až pochytám co nejvíc protihráčů, a pak útok na jejich kolík. Když hráč s kolíkem vyběhne ze čtverce, můžou ho zase chytat protihráči. Když ho chytí s kolíkem, tak se kolík vrátí do čtverce a hráč zůstane tam, kde byl plácnutý. Vítězí družstvo, které dostane kolík na svoji polovinu, pak následuje změna stran.

Cíl hry: Proběhnout mezi protihráči, aniž by vás chytili, skočit do čtverce, vzít kolík a proběhnout zpátky na svoji stranu, opět aniž by vás chytili.

Potřeby: Lana, fáborky, 2x kolík.

Časový limit: Do té doby, než jedno družstvo dostane kolík na svoji stranu.

Výchovné cíle: Naučit se takticky uvažovat za pochodu. Týmový duch.

Poznámky: Kolík se nesmí házet, jenom předat z ruky do ruky. Časový limit jsme dávali z důvodu akčnosti, jelikož někdy se týmy bojí útočit. Hráč, který byl osvobozen, se musí vrátit na svoji polovinu zpátky a „nabít si život“.

FOTOGRAFIE Z TÁBORA









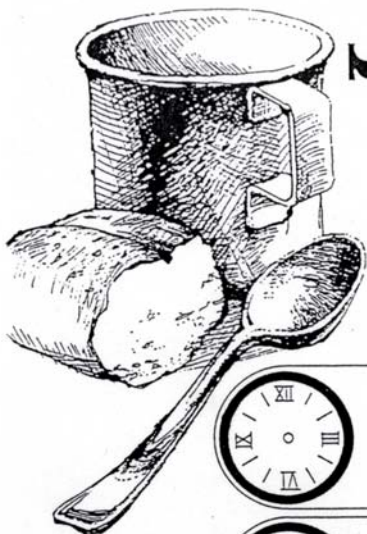




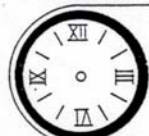
JIDELNÍČEK

DNE :

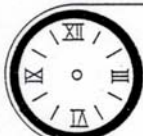
o o o o o o o o o o



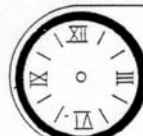
snídaně



oběd



večeře



hl. vedoucí

hl. kuchař

zdravotník

DENNÍ ROZVRH

BUDÍČEK (včelal spacáky)

ROZCVÍČKA

SNÍDANĚ

MYTÍ - UKLÍD STANU

PROHLÍDKA STANU

NAŠTUP

PROGRAM

PŘESNÍDÁVKA



PROGRAM

OBEĎ



POLEDNÍ KLÍD

PROGRAM

SVACÍNA

PROGRAM

VEČERĚ

OSOBNÍ VOLNO

VEČERNÍ NAŠTUP

VEČERNÍ PROGRAM

MYTÍ

VEČERKA



DIPLOM

za místo v celotáborové hře

Za pokladem Nilu

pro _____

uděluje:



POZNÁMKA:

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

Výsledky soutěže v roce 2013:

1. místo: Za pokladem Nilu, PS Kopřivnice
2. místo: Hollywood, 27. PS Kladno-Švermov
3. místo: Shrek, PS 8. března Jindřichův Hradec

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 Zpěvácová)
- Harry Potter (Marie Protivová)
- Hollywood (Marie Protivová a kolektiv)
- Hraničářův učeň (Petra Brabcová a kolektiv)

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

Za pokladem Nilu

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr z. s., v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2014

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

www.pionyr.cz

Neprodejné,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autor: Miroslav Klimecký

Vydání 1.

Hra Za pokladem Nilu dětem nabízí dobrodružnou výpravu do starověkého Egypta, při které budou pátrat po pokladu zesnulého faraona Achnatona. Stanou se členy družiny vládkyně horního Egypta Kleopatry nebo římského imperátora Césara. Na cestě za pokladem čeká táborníky celá řada zkoušek. Ty podstupují oddíly jednotlivě, ale je při nich i příležitost ke spolupráci. Na své cestě se setkají s mytickými bytostmi i reálnějšími nástrahami, jako jsou bojechtiví Hyksósové.