

ETAPOVÉ HRY

# MOST DO ZEMĚ TERABITHIA

MÍŠA BOUŠKOVÁ A MARIE PROTIVOVÁ



# Most do země Terabithia

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 A PŘÍPRAVA HRÝ	8
2.	REALIZACE	9
2.1.	Den první – Seznamovací večer	10
2.2.	Den druhý – Stvoření Terabithie	11
2.3.	Den třetí – Síla přátelství	15
2.4.	Den čtvrtý – Velká voda	19
3.	HODNOCENÍ HRÝ	23
4.	PŘÍLOHY	25

## 1. POPIS A PŘÍPRAVA HRY

Most do země Terabithia je půvabná knížka o přátelství dvou dětí od Katherine Paterson, podle které byl natočen i stejnojmenný film. Vypráví příběh desetiletého výtvarně nadaného chlapce Jesse, do jehož života náhle vstoupí dívka s bezbřehou fantazií Leslie, která se přistěhuje do sousedství. Stane se nejen jeho spolužačkou, ale také životní kamarádkou. Společně utíkají do tajuplné země za potokem, kam nikdo jiný nechodí. Leslie ji pojmenuje Terabithie a vtahuje Jesse do království plného fantazie a dobrodružství – do světa fantastických bytostí a dobrých i zlých duchů kouzelného lesa. Stanou se vládci této nevšední země a prožijí zde neuvěřitelné příběhy. Jess však svou přítelkyni nečekaně ztratí a prožívá hluboký smutek. Nakonec ale vezme do Terabithie svou malou sestru a spolu pak pokračují v budování země fantazie.

Na motivy z knížky jsme se pokusili vytvořit etapovou hru pro podzimní prázdniny 2017 (na naší táborové základně Švermováček v Mrtníku u Komárova). Tábora se zúčastnilo 32 dětí ve věku 6–15 let, tři dospěláci a tři instruktorky. Děti byly rozdělené do tří oddílů, které mezi sebou soutěžily, ale některé hry jsme hráli společně, ne na body, ale jen tak pro radost. Vzhledem k proměnlivému počasí posledních říjnových dnů se většina her odehrávala v budově, ale pokud to šlo, snažili jsme se hry hrát venku – na zahradě, na hřišti, na loukách i v hlubokých brdských lesích. Vzhledem k omezeným časovým možnostem byly jen tři plnohodnotné hrací dny – ve středu večer jsme na základnu přijeli a v neděli dopoledne pak museli základnu uklidit a zazimovat. Přesto se nám i do tak krátkého času vešla spousta zajímavých her a aktivit.



Příprava tábora probíhala tentokrát pouze ve dvojici a kromě tradičních her jsme se pokusili zařadit i několik nových. Během víkendovek si vždycky zkusíme hry v menším počtu dětí, abychom si je „osahali“, a ty osvědčené pak zařazujeme do programu letního tábora. Protože jezdíme zhruba ve stejné sestavě, děti si často říkají i o další hry, které rády hrají, ale ty jsou popsány v našich předchozích etapových hrách z letních táborů, proto se jimi zde nebudeme více zabývat.

Před táborem jsme si připravili hry na základě příběhu. Snažili jsme se zohlednit varianty – venku X v budově, připravit i aktivity pro nepříznivé počasí. Na diplomy jsme využili obrázky z internetu, připravily hrací plán. Díky projektoru jsme mohli dětem pouštět postupně i film nebo využít k motivaci a doplnění děje přímo úryvky z knížky.

Naše základna leží na kraji lesa, který od louky odděluje potok, stejně jako v příběhu. Jess a Leslie se na druhou stranu dostávali pomocí lana přivázaného na stromě, díky němuž se mohli ocitnout v kouzelném lese.

K realizaci většiny her není potřeba nějaké zvláštní vybavení, používali jsme běžné kancelářské potřeby a sportovní náčiní a pomůcky, které máme na základně. Pokud je u některých her potřeba nějaké speciální vybavení, je to blíže popsáno u hry samotné. Průběh her pak dokreslují fotografie z realizace, další fotky a popis průběhu podzimních prázdnin najdete i na našich skupinových stránkách <http://www.svermovacek.pionyr.cz/>.



## 2. REALIZACE

Ve středu se začalo s programem až kolem sedmé večerní, kdy už na naší táborovou základnu dorazili všichni účastníci. Většina z nich se velmi dobře znala, protože spolu jezdíme už několik let zhruba ve stejném složení, ale kvůli několika novým tvářím jsme si nejdříve pověděli důležité organizační informace a pokyny a pak už se pustili do úvodní motivace.



## 2.1. SEZNAMOVACÍ VEČER

### Setkání Jesse a Leslie

Začali jsme vyprávět o přátelství. O tom, co to je, co pro nás znamená, že právě teď kolem sebe máme pár dobrých přátel a kamarádů. A taky o tom, jak je člověku, který nemá žádné kamarády. Jak se cítí kluk nebo holka, když se s ním nikdo nebaví, když jí(m) opovrhují. A pustili si úvodní část filmu až do okamžiku, kdy se Jess potká s Leslie.

### Jsem Jess a mám rád...

Seznamovací hra je založena na tom, aby děti poznaly jména ostatních a také se dozvěděly, co má kdo rád. Děti se pohybují volně po herně a snaží se se všemi „seznámit“ – potřást jim rukou, představit se a říci, co mají rádi. Je vhodné zařadit i krátké povídaní a ukázkou toho, jak se správně podává ruka. Princip hry jsme demonstrovali na setkání Jesse a Leslie. Jess přistoupil k Leslie a řekl: „Ahoj. Já jsem Jess a mám rád běhání.“ Leslie mu odpověděla: „Ahoj. Já jsem Leslie a mám ráda příběhy plné fantazie.“ Každý z nich si musel zapamatovat, co má ten druhý rád, a při dalším setkání použít větu označující oblíbenou věc předešlého kamaráda – tedy: 2. kolo – „Ahoj, já jsem Jess a mám rád příběhy plné fantazie“ a „Ahoj, já jsem Leslie a mám ráda běhání.“ Když se všichni seznámili a řekli si navzájem ve dvojicích, co mají rádi, následovala další část hry.

Všichni účastníci seznamování si sedli do kruhu a každý se představil a řekl svou původní větu – tedy to, s čím vstupoval do hry, co má rád. V případě, že se děti už znají předem, mohou svou první větu ještě před začátkem hry napsat na proužek papíru a přeložený proužek vložit do losovací nádoby. Po skončení „seznamování“ si pak každý vylosuje jeden proužek a snaží se ho dát před toho, o kom si myslí, že je jeho autorem. Během ústního představování pak každý prozradí, co má rád.

### Pistolky

U této hry je dobré, aby už účastníci alespoň zčásti znali jména ostatních. Hráči stojí v kruhu a uprostřed je vedoucí hry – hlavní střelec. Ten spojenýma rukama ve tvaru pistolky zamíří na libovolného hráče v kruhu. Ten si musí co nejrychleji sednout do dřepu. Jeho spoluhráči po levici a pravici spojí ruce ve stejném gestu a snaží se co nejrychleji „vy-



střelit" jméno toho druhého. Kdo prohraje, vypadává ze hry a odchází z kruhu.

Když ve hře zbudou jen poslední dva hráči, koná se rozstřel. Oba zbylí hráči si k sobě stoupnou zády, jak tomu bývalo při pistolnických soubojích. Hlavní střelec říká postupně libovolná lichá čísla. Na každé liché číslo musí udělat dva zbylí hráči jeden krok. Řekne-li ovšem vedoucí hry sudé číslo, musí se bleskurychle otočit a vystřelit jméno svého soupeře. Kdo to zvládne rychleji – vyhrává.

## **Strašpytlíci**

Hra pro zbavení se strachu ze tmy nebo jen tak pro zábavu. Hráči klečí v kruhu se zavřenýma očima, hlavy mají položené na zemi, aby nikdo neviděl. Vedoucí hry určí poklepem na záda Strašpytlíka. Všem hráčům ťukne na záda jednou, ale vybranému dítěti poklepe dvakrát, takže by nikdo další neměl vědět, kdo byl vybrán. Pak se zhasne a probíhá hledání Strašpytlíka. Děti lezou opatrně po čtyřech po zemi. Pokud někoho potkají, krátce zasyčí a ten, koho potkali, jim také odpoví krátkým zasyčením. Strašpytlík se mezitím schová. Ten jediný nesycí, takže pokud ho někdo ve tmě objeví a zasyčí na něj, tak on nesmí odpovědět. To je znamení, že byl nalezen Strašpytlík, a ten, kdo ho našel, se k němu schová a už také nesmí syčet. Postupně se tak do Strašpytlíkova douště přidávají další jedinci a syčení v místnosti pomalu utichá. Když syčení utichne úplně, tak se rozsvítí a v ideálním případě by měl být Strašpytlík obklopen klubičkem kamarádů.

U hry je třeba dbát na bezpečnost, ideální je holá místnost bez nábytku. Pokud toto nelze zajistit, tak je dobré vytvořit bezpečný prostor ohraničený např. matracemi, spacáky atd. Před hrou je potřeba zdůraznit bezpečnostní pravidla. Kromě syčení by se neměly ozývat žádné jiné zvuky, je zakázáno mluvit, aby si účastníci užili hledání ve tmě. My máme na základně v herně zcela zatemňující rolety – čím větší tma, tím lepší zážitek.

## **2.2. STVOŘENÍ TERABITHIE**

### **Mapa a kouzelné bytosti**

Každý tým dostal za úkol vymyslet si originální název spjatý s Terabithií a namalovat velkou mapu podle vlastní fantazie. Na každé mapě se musel nějakým způsobem alespoň trochu podílet každý člen týmu. Zároveň si každý jedinec namaloval svou kouzelnou postavu, kterou by do Terabithie přidal. Postavičky jsme vystříhli, ze zadu označili jménem autora a názvem týmu, zalaminovali a použili při hře Hledání kouzelných bytostí.



## Předběhni Leslie

Jednou z prvních věcí, která Jesse na Leslie zaujme je fakt, že umí běhat nejen rychleji než on, ale dokonce předběhne všechny kluky ze třídy. Uspořádali jsme proto běžecké závody. Děti jsme rozdělily do čtyř kategorií – menší a větší chlupci, menší a větší dívky. Každá kategorie pak běžela přes louku a vítěz z každé kategorie postoupil do velkého finále.



## Kdo jinému úkol dává, sám ho plní

Bodovací hra pro družstva spočívala v tom, že se všichni štafetovým způsobem snažili překonat louku různými druhy pohybu. Způsob pohybu vždy vymýšlela jednotlivá družstva. Takže kromě běhu, cvalu, skoků snožmo i po jedné noze se objevily žabáky, slepičí běh (chodidlo se klade těsně před chodidlo), sloní běh (běžci si drží nos jako chobot), housenky (běží celé družstvo, všichni se drží v pase a nesmí se rozpojit). Dá se zařadit i posouvání míče nad hlavou nebo pod nohama, ale je potřeba zkrátit vzdálenost k metám. Po každém kole se bodovalo pořadí, výsledky jednotlivých kol se pak sečetly a z nich se určilo konečné pořadí v celé hře.

## Velké finále – Předběhni Leslie

Finálová čtveřice ze hry Předběhni Leslie se utkala přímo s Leslie (nejrychlejší instruktorka). Aby se vyrovnal věkový i rychlostní handicap jednotlivých účastníků, začínal každý z jiného místa. Nejbližší cílové pásce byla nejmenší holčička, kus za ní startoval nejmenší kluk, o něco dál starší dívka a nejdál nejstarší chlapec. Leslie startovala z místa původního startu. Všichni startovali ve stejný okamžik. V cí-



lové rovince pak fandili všichni svým favoritům a hlasitě je povzbuzovali. Hned po skončení hry byli slavnostně vyhlášeni vítězové a každý dostal sladkou odměnu – nejlepší pak čokoládovou medaili.

### Stopování prince Terriena

Princ Terrien byl pesek z útulku, kterého Jess daroval Leslie (lze sehrát scénku, zdůraznit potřebnost dobrých skutků, etickou stránku věci atd.). V našem případě se jednalo o bílého plyšového psa, který doprovázel Leslie úplně všude. Během poledního klidu se ale Terrien ztratil a zbyly po něm jen otisky jeho zabahněných tlapek.



První část pátrání začínala odlitím psích stop ze sádry pro účely pátrání. V rozbahněné hlíně si děti vyzkoušely odlévání stop ze sádry. Podle času, v jakém úkol zvládly, pak vyrážely na cestu značenou otisky psích tlapek (pro tyto účely jsme vyrobili speciální razítko psí stopy z kousku pěnové gumy a starého razítka). Princ Terrien na některých místech ztrácel i slova, která měli pátrači objevit a napsat si je. Bylo jich celkem 15 a všechna se nějak vázala k Terabithii a příběhu. Nalezená slova byla pak použita k večerní hře 15 slov (viz níže). Cesta je zavedla až na území, kde řádl zákeřné Hoagerky.

### Zákeřné Hoagerky

Hoagerky byly škodolibé bytosti, které útočily zákeřně šiškami. Chytly prince Terriena do pasti a když ho děti chtěly osvobodit, musely nejdříve porazit Hoagerky tím, že jim zničí hnízda. Každé hnízdo představovaly tři půlmetrové klacky postavené do tvaru pyramidy. Pod nimi bylo hnízdo, ve kterém byl položený obrázek Hoagerky s číslem. Jeden oddíl vždy představoval Hoagerky a bránil pyramidy nad hnízdem, ostatní dva útočily a snažily se pomocí šišek (hadrových míčků) shodit pyramidu, a tím získat obrázek Hoagerky. Kolem každého hnízda byly vyznačené dva kruhy zhruba ve vzdálenosti 2 a 3 metry od středu, ve kterém se směly Hoagerky pohybovat. Hnízdo bylo podle počtu dětí v oddíle (v případě nestejného počtu může být určen počet hnízd i vyšší – např.: je-li 9–11 dětí v oddíle mohou mít 15 hnízd). Každý útočník měl dva míčky. Nesměl vstoupit do kruhu kolem hnízda, dokud pyramida stála. Když se útočníkovi podařilo pyramidu shodit, vzal si k sobě obrázek a hnízdo tím bylo zrušeno. Hoagerky bránily svým tělem hnízdo, ale zásah míčku jim nic neudělal. Když míček sebraly, snažily se trefit útočníka, čímž ho

na chvíli vyřadily ze hry, musel si dojít pro lék (Lipičko) k vedoucímu hry. Hrál se na časový limit – např. čtvrt hodiny nebo do úplného zničení všech hnízd. Hra probíhala ve třech kolech, aby se všechny děti mohly vystřídat v roli Hoagerek. Prince Terriena pak osvobodilo družstvo s nejvyšším počtem posbíraných Hoagerek a mohlo ho slavnostně dopravit do tábora a předat Leslie.

### Skupinový sport

Naše tradiční a velmi oblíbená hra, při které je potřeba „šlacha“ – vyrobí se ze dvou tenisových míčků, které se spojí asi 15 cm kouskem provazu a vše se pevně omotá širokou lepicí páskou. Hru hrají vždy dva oddíly proti sobě. Ideální je velká posekaná louka nebo fotbalové hřiště. První družstvo udělá kruh, ve kterém



stojí všichni těsně vedle sebe, kromě jednoho, který hodí šlachu co nejdál. V ten okamžik začne obíhat kolečko svých spoluhráčů. V momentě odhození vyběhají všichni z druhého družstva a snaží se šlachu co dříve získat. Když se jí dotknou, udělají zástup a podávají si šlachu pod roztaženýma nohama od prvního k poslednímu. Když ji chytí poslední, odhazuje šlachu pryč. V ten moment se spočítají dokončená kolečka prvnímu družstvu a obě družstva si úlohy mění (druzí obíhají kolečka, první chytají šlachu a podávají si jí pod nohama). Hra je fyzicky poměrně náročná, v každém kole mělo každé družstvo 3 odhozy. Zvítězil ten, kdo získal nejvíce bodů za oběhnutá kolečka v obou zápasech.

### Ztracené klíče

Jess měl jednou tatínkovi pomoci, ale ztratil přitom svazek klíčů, které byly velmi důležité. Tatínek se na Jesse strašlivě rozzlobil. Úkolem dětí bylo pomoci svazek klíčů najít. Před hrou jdou všichni z místnosti, ve které se pak bude hrát. Vedoucí hry schoval někde svazek klíčů, ale takovým způsobem, aby byly alespoň částečně vidět, aniž by se muselo s něčím manipulovat. Pak děti přišly do herny a pečlivě hledaly. Kdo svazek jako první objevil, tiše si sedl na zem na své místo do kruhu. Postupně se přidávali i další objevitelé. Ve chvíli, kdy klíče objevil i poslední hledač (nebo po uplynutí časového limitu), se hra ukončila a ten, kdo klíče našel jako první, je před další hrou schoval. V průběhu hry může vedoucí (nebo ten, kdo klíče schovával) pomoci zmenšením prostoru, ve kterém mají ostatní hledat. Hru lze bodovat tak, že ten, kdo objeví svazek jako první, získává bod pro své družstvo.





o řešení problémů v kolektivu dětí, o tom, jak by se měly děti zachovat, pokud se jim děje nějaké příkoří.

Při hře sedí všechny děti jednoho družstva na zemi v malém kroužku těsně u sebe. První hráč se postaví, řekne, kolik zkusí oběhnout koleček, nadechne se a řekne protestní heslo „čůrání zadarmóóóóóóóó“. Hlásku ó pak musí udržet na jeden nádech a oběhnout co nejvíce koleček, aniž by se znovu nadechl nebo přerušil „ó“. Ve chvíli, kdy doběhne zvolený počet koleček a sedne si zpět na své místo, získává pro své družstvo příslušný počet bodů. Pokud však kolečko(a) nedoběhne, body se od celkového součtu odečítají. Před bodováním je dobré, pokud si každý zkusí nanečisto, kolik koleček zvládne oběhnout.

### Dopis pro Janice

Malou pomstou pro Janice je falešný milostný dopis. Leslie a Jess napíší Janice dopis, který ale podepíší jménem nejobletovanějšího a nejhezčího kluka z celé školy. Janice si pak myslí, že vyznání lásky je skutečné, z čehož jí ale onen krasavec poměrně rychle vyvede a Janice si vyslouží posměch celé školy.

Základem hry je zfalšovaný milostný dopis pro Janice. Může být i ve verších, aby se lépe pamatoval. Hru je dobré hrát během cesty někde nebo odněkud. Děti jsou štafetově rozestaveny podél trasy. Na prvním stanovišti zůstává vždy jeden člověk z každého oddílu. Ten si má co nejpřesněji, nejrychleji a nejlépe zapamatovat text dopisu. Pokud si myslí, že už text umí, běží na druhé stanoviště, kde musí text naučit dalšího člena svého oddílu. Pokud text zapomene, musí se vrátit na své původní stanoviště a text se doučit. Stejným způsobem se text učí postupně všichni členové družstva až k tomu poslednímu, který text zapíše na papír. Víteží družstvo, které jako první odevzdá správně napsaný text dopisu.

### Odpuštění a smíření

Jednou během přestávky slyší Leslie někoho strašně plakat na dívčích záchodcích. Je to právě Janice. Nejdřív se jí za ní moc nechce, ale nakonec se přemůže a jde si s Janice popovídat. Ta jí vypráví o tom, jaké peklo zažívá doma, protože jí její otec ubližuje. Leslie tak zjistí důvod, proč je Janice zlá na ostatní, a už tím, že jí vyslechne, jí pomůže. Odpoledne to pak vypráví Jessovi, když vyráží na svou pravidelnou výpravu do Terabithie. V lese pak zahlédnou Pána temnot, před kterým je zachráněna obryně, která se až nápadně podobá právě Janice.



Toto není klasická hra, ale spíš možnost zamyslet se nad tím, jaké důvody mohou vést někoho k tomu, že ubližuje ostatním. Dětem jsme pustili ukázkou z filmu až po moment, kdy obryně zachrání děti před Pánem temnot.

### Obryně a trpaslík

Hra se dvěma míčky – malý představuje trpaslíka a velký obryni. Všichni sedí (nebo stojí) v jednom velkém kruhu. Míče jsou proti sobě. Na signál si začnou děti předávat oba míče po směru hodinových ručiček. Pokud někomu míč spadne, musí ho sebrat a co nejrychleji poslat dál. Vyhrává ten míč, který dohoní druhý.

### Obří omalovánky

Jess dostal od Leslie malířskou sadu barev. Maloval krásné obrázky, které představovaly kouzelné bytosti i krajinu Terabithie. Ke hře jsou potřeba čtyři kopie omalovánky – jedna je vybarvená, ostatní nevybarvené. Každé družstvo dostane stejnou sadu pastelek a určí si pořadí, v jakém budou děti postupně vybíhat. Vzor se pověsí v přiměřené vzdálenosti (nebo ve vedlejší místnosti). Hráči vybíhají postupně štafetovým způsobem ke vzoru a snaží si zapamatovat, jakou barvu mají jednotlivé části obrázku, který pak po návratu k družstvu postupně vybarvují. Vyhrává to družstvo, které má jako první bezchybně vybarvenou omalovánku.

### Útěk před Pánem temnot

V Terabithii je největším postrachem Pán temnot. Jeho temná síla dokázala ochromit všechny kolem. Naše odpolodní hra spočívala v tom, že když jsme se dostali do kouzelného lesa, ucítili jsme přítomnost temných sil. Každý si hodil kostkou, která mu přisoudila určitý handicap – 1=slepota, 2=zraněná ruka, 3=zraněná noha, 4=svázání s dalším člověkem, 5=pacient musí být nesen a nesmí se dotknout země, 6=uzdravení. V rámci oddílu se tak většina lidí musela určitou část cesty potýkat s nějakým znevýhodněním. Za porušení nebo nesplnění se počítaly trestné body. Po zhruba 200 m se házelo znovu a zranění se proměnila, při hodu 6 se případně mohl někdo vyléčit. Po dalších 200 m byl Pán temnot zahnán a všichni se zázračně uzdravili.





## Tajemné bytosti

První den si děti namalovaly a zalaminovaly každý svou tajemnou bytost. Bytosti jsme očíslovaly a umístily je do kouzelného lesa za potokem. Každé družstvo mělo papír s čísly 1–32. Postupně štafetovým způsobem děti běhaly do kouzelného lesa a snažily se objevit a zjistit názvy všech kouzelných bytostí schovaných v lese. V první části hry zvítězilo družstvo, které jako první sestavilo seznam všech kouzelných bytostí.

V druhé části hry bylo potřeba bytosti posbírat. Družstva stála ve třech zástupech za sebou. Na signál vyběhli najednou všichni první a snažili se najít kouzelnou bytost s určeným číslem (např. 12). Kdo bytost objevil jako první, získal ji pro svůj oddíl a všichni první se vrátili zpět na konec řady. Poté vybíhali všichni druhí a hledali bytost s jiným číslem (např. 30). Stejným způsobem hra pokračovala až do úplného sesbírání všech obrázků. Zvítězilo družstvo, kterému se podařilo nasbírat nejvíce bytostí.

## Obr

Jess a jeho rodina byli chudí, zatímco Leslie pocházela z bohaté rodiny a byla jedináček, takže problém s penězi neměli. V Terabithii byla bohatstvím fantazie dětí, ale ve skutečném světě se bohatství měří penězi. Jess se proto snažil nějaké peníze získat.



Na pískovém hřišti na volejbal jsme nakreslili velkou kresbu obra, kterou jsme rozdělili na několik částí, do devíti z nich jsme schovali „zlaté“ mince. Děti stály v zástupu za sebou. Každý první měl lžiči, na daný signál všichni první vyběhli, vybrali si jednu část a snažili se v ní najít minci. Když ji našli, vrátili se zpět ke svému družstvu a mohl jít hledat další. Pokud se ve vybrané části minci najít nepovedlo, vracel se neúspěšný hledač jen se lžiči a předal tak štafetu dalšímu v pořadí. Zvítězilo družstvo, které jako první našlo tři mince.

## Narozeninová párty

Jeden z kluků měl během pobytu narozeniny, a tak jsme u této příležitosti uspořádali narozeninovou oslavu. Večerním programem byla diskotéka s hrami, na přání oslavence jsme si zahráli hru Čokoláda. Před spaním se pak všichni vypravili do sklepa, aby se naučili překonávat svůj

strach. Tam byla ukryta truhlička s pokladem – náramky přátelství, ze které si každý jeden vzal.

### Čokoláda

Pro každý oddíl je potřeba připravit talíř, nůž, vidličku, tabulku čokolády, hrací kostku a oblečení univerzální velikosti (klobouk, staré sako nebo plášť, kuchyňské rukavice, paruku...). Děti sedí na zemi v kroužku a hází kostkou. Pokud někomu padne 6, musí se co nejrychleji obléknout do připraveného oblečení a teprve potom smí začít krájet příborem na talíři čtverečky čokolády, které smí po jednom jíst. Mezitím ovšem házejí ostatní, takže ho v kterýkoli moment může kdokoli v oblékání nebo jezení přerušit. Hru hráváme jen tak pro zábavu, ale lze ji i bodovat – vítězí družstvo, které spořádá svoji tabulku čokolády jako první.



## 2.4. VELKÁ VODA

### Návštěva galerie

Jednou ráno zavolala paní učitelka Jessovi, že by ho vzala s sebou na výstavu obrazů. Jess ještě do té doby nikdy nebyl v galerii, a tak jel i přes to, že Leslie slíbil, že spolu vyrazí do Terabithie. Výstavu si opravdu užíval. Úkolem dětí bylo vytvořit velký obraz (asi 3x4m) s nějakým námětem z Terabithie pouze z přírodnin.

### Pexeso s překvapením

Po galerii (celé budově) se rozházelo několik různých balíčků pexesa. Děti měly za úkol najít každý co nejvíce stejných dvojic. Překvapení spočívalo v tom, že k svačině byl pudink – takže se po budově pohybovaly instruktorky, které se vždy schovaly v některé z místností a toho, kdo přišel, krmily pudinkem až do doby, než přišel někdo další. Po uplynutí časového limitu a sněžení pudinku se hra ukončila a spočítalo se, kolik dvojic zvlády děti v rámci svého oddílu poskládat.

## Puzzle

Jeden z obrazů se dostal do rukou nenechavcům, kteří z něj vytvořili tři shodné kopie. Ty ale byly rozstříhány na několik stejných částí, které se rozsypaly po louce. Děti měly za úkol posbírat co nejvíce částí obrazu a pokusit se ho znovu složit. V první části hry jen štafetovým způsobem přinášely jednotlivé části. Snažily se přinést ty, co ještě nemají. Když byly všechny části posbírané, zjistily, kolik shodných částí jim přebývá, a ty mohly postupně směňovat s ostatními družstvy systémem kus za kus. Když někomu obrázky došly, mohl požádat další družstvo o chybějící dílek, ale celé družstvo muselo vykonat drobnou protislužbu (zazpívat písničku, udělat dohromady 50 kliků, přinést ostatním pití...).



## Nervy

Maminka s tatínkem se celý den o Jesse báli, protože když Jess s učitelkou ráno odjížděl, tatínek už nebyl doma a maminka v polospánku nevnímala, co jí Jess vlastně řekl. Během dne začalo strašně pršet. Potok do Terabithie se rozvodnil. Když Leslie pospíchala za Jessem do Terabithie, utrhla se s ní větev, na které bylo uvázané lano, a ona se utopila. Rodiče si mysleli, že Jess byl s ní a že taky zemřel. Takže když se po návratu objevil doma, měli velkou radost, že žije, ale museli mu povědět strašnou zprávu o smrti Leslie.



Ke hře jsou potřeba figurky na Člověče, nezlob se, které se přivážíou na provázek o délce asi 40 cm. Každé družstvo pak dostane ještě kostku a plechový nebo plastový hrníček. Hráči sedí v kruhu, figurky mají položené uprostřed a každý drží konec provázku. První hráč vloží kostku do hrníčku, zatřepe s ním a otočí ho dnem vzhůru tak, aby kostka zatím zůstala přikrytá. Když se kostka přestane otáčet, nadzdvihne hrníček tak, aby ostatní viděli číslo, které padlo. Pokud to je jednička nebo šestka, musí cuknout svým provázkem a přitáhnout si tak svou figurku. Pokud padne jiné číslo, nesmí naopak s figurkou vůbec pohnout. První hráč, který házel, se v případě 1 nebo 6 snaží do hrníčku chytit co nejvíce figurek. Padne-li jiné číslo, může naznačit pohyb hrníčkem, ale ne-

smí se dotknout ani figurek ani provázků. Trestný bod dostanou hráči tehdy, pokud:

- a) jsou v případě 1 a 6 chyceni do hrnečku
- b) pohnou svojí figurkou, padne-li 2, 3, 4, 5
- c) se ten, kdo házel, dotkne figurky nebo provázku při 2, 3, 4, 5
- d) ten, kdo házel, hodil 1 nebo 6 a nikoho nechytil

Každý hází třikrát, pak posouvá hrníček a kostku dalšímu. My jsme hráli základní kolo ve třech družstvech, z nichž první tři postupovali do finále, ze kterého vzešel 1 celkový vítěz.

## Tajná pošta

Vzhledem k tragické smrti nestihl Jess říct Leslie spoustu důležitých věcí, které měl na srdci. Díky tajné poště si mohly mezi sebou děti napsat milé osobní vzkazy do připravených upomínkových lístků nadepsaných jmény jednotlivých účastníků. Před hrou bylo potřeba dětem vysvětlit, že by se měly snažit sdělit si navzájem něco hezkého, co by tomu druhému udělalo radost. Lístky jsme nechaly v jídelně během poledního klidu, aby měl každý dost času napsat ostatním osobní vzkazy. Pošta se pak rozdávala večer při celkovém vyhodnocení.

## Kytičky

Na přání dětí jsme zařadily oblíbenou hru, při které se obchoduje s různými obrázky. Tentokrát jsme jako obchodní artikl zvolily různobarevné květiny.



Instruktoranky se staly **obchodnicemi** – každá měla u sebe 20 obrázků květin stejné barvy, se kterými obchodovala, a stejnou částku peněz (např. 200). Jednu květinu směla prodat za 10–50. Oddíly se pohybovaly po Terabithii vždy společně a začínaly s částkou 20, za kterou se snažily u některé obchodnice koupit jednu květinu a jiné ji prodat a vydělat přitom co nejvíce peněz. Oddíl směl mít u sebe na začátku hry vždy jen jednu květinu.

Ve chvíli, kdy si obchodováním vydělali částku 50, mohli si u koňského handlíře koupit koně, který jim umožňoval vozit větší náklad – dvě květiny. 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 obchodnice a banka je jako pašované a nedostatkové zboží vykupovaly nejméně za 100. Na pořádek dohlížel **obecní policajt**. Pokud přistihl nějaký oddíl při pašování, zabavil jim zboží a vyměřil pokutu. Zároveň

chodil kontrolovat obchodnice, aby nešidily, a celkově dohlížel na dodržování pravidel. Nutno podotknout, že náš policajt už byl díky předešlým hrám značně protřelý a zkorumpovaný, takže nakonec svými machinacemi značně ovlivňoval celý průběh hry. Pokud ale budete hru hrát poprvé, je lepší striktně dodržovat pravidla a nedovolit nikomu z účastníků nekale ovlivňovat průběh hry.

**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 obchodnic. Celkovým výsledkem pak byl součet umístění oddílů i jejich instruktorky – obchodnice.

### Lodičky pro Leslie

Odpoledne jsme vyrazili k blízké přehradě, abychom pustili lodičky na památku Leslie. Každý si z přírodních materiálů udělal malou lodičku, které jsme společně pustili po vodě, podobně jako to udělal Jess pro Leslie.



## Temnota

Jess se nemohl se smrtí Leslie vyrovnat. Vyčítal si, že kdyby nejel s paní učitelkou na výlet do galerie, mohl být s Leslie a ona nemusela zemřít. Nenáviděl Terabithii a chtěl na ní zapomenout. Ale nešlo to. Vzpomínky byly silnější než zapomnění. Jeho sestra mu prozradila, že ztracené taťtinkovy klíče dala Leslie a ta je pověsila do jejich přístřešku v Terabithii jako zvonkohru, která měla zahánět zlé síly a Pána temnot. Na Jesse tak čekala ještě jedna poslední nechtěná výprava do Terabithie.

V různých částech budovy jsme schovali osm klíčů – v každé z místností jeden. Děti našly prosebný dopis, ve kterém bylo napsáno přiznání malé sestřičky a její prosba, aby jí pomohly klíče najít a dát zpět Jessovi.



O bodování už bylo rozhodnuto, a tak hledali všichni společně. Když se jim podařilo po společném úsilí všech osm klíčů najít, dostali v herně osm obrázků – kopií klíčů – u každého bylo jedno písmeno. Po chvíli skládání získali další indicii – z písmenek poskládali slovo kancelář. Tam byl ale vzkaz, že se mají odebrat tam, kde se postavili svému strachu. Indicie je dovedla do sklepa, kde už na ně čekal Pán temnot, který se ale ve světle svící změnil v neškodného a celkem vtipného ducha. S jeho pomocí jsme pak vyhlásili výsledky celé hry, rozdali diplomy a vzkazy z Tajné pošty a děti se s ním mohly na památku vyfotit. Součástí ceremoniálu byla i promluva o smrti a o tom, že pokud budeme na své blízké myslet, tak stále budou žít v našich srdcích. Pán temnot se pak s dětmi rozloučil hlavním mottem celého příběhu: „Jen zavřete oči a nechte svou mysl do široka otevřenou.“

## 3. HODNOCENÍ HRY

Oproti letním táborům byla tato etapová hra obsahově trochu vážnější. U mnoha her se dalo s dětmi povídat o závažných tématech – nejen o přátelství, ale i o osamění, o vzájemné pomoci, o šikaně, o nedorozumění mezi dětmi a rodiči, o rozdílech mezi bohatými a chudými, o smrti. Dlouho jsme zvažovali, zda dětem odtajnit i poslední část příběhu – zda jim ji přečíst nebo pustit. Nakonec jsme se shodli, že bez smrti Leslie by příběh nemohl být úplný a poslední den jsme jim onu smut-





nou část pustili. Většina dětí byla dojatá. Určitě to ale chce o tématu s dětmi pak ještě promluvit. Protože ačkoli Jess nakonec vezme svou malou setru do kouzelného lesa a naváže na bezbřehou Lesliinu fantazii, příběh není pohádkou a nekončí šťastně.

Vyzkoušeli jsme si pár nových her, vrátili se i k těm starým dobrým a osvědčeným. Protože na víkendové akce jezdíme ve stejné skupině už několik let, děti nám pomalu odrůstají a stávají se z nich instruktoři a vedoucí a instruktorky, které jsme měli letos, se ukázaly jako velmi schopné, nadšené a vynalézavé bytosti. Snad jim tyto vlastnosti vydrží i v příštích letech.



## 4. PŘÍLOHY

- 4.1. **Vzpomínkové lístky**
- 4.2. **Diplom a lístek pro Tajnou poštu**
- 4.3. **Plány jednotlivých hracích dní**



**Vzpomínkový lístek na podzimní prázdniny v zemi Terabithia**

**pro**



**Podzimky**

**Metník**

**2017**

**Vzpomínkový lístek na podzimní prázdniny v zemi Terabithia**

**pro**



**Podzimky**

**Metník**

**2017**



# Diplom

*Podzimky Mrtuik 2017*



26. 10.  
ČTVRTEK

DOPoledNE: NAZEV TÝMU  
PLAKÁT TERABITHIE  
PORTRÉTY KOUZELNÝCH BYTOSTÍ


5 SLOV!

PŘEDBĚHNI LESIE - ZAKLADNÍ KOLO  
KDO JINĚMU ÚCOL DÁVNĚ, SŮM HO PLNÍ  
PŘEDBĚHNI LESIE - FINÁLE  
ZAKERNE HOAGERKY

ODPOLEDNE: STOPOVÁNÍ PRINCE  
TERRIENA  
AGILITY - VÝCVIK

VEČER: VEČER NA RUBEY

♪ 15 SLOV ♪



27. 10.  
PÁTEK

DOPoledNE:

- ČURÁNÍ ZABARHOOOOOOOOO!
- JOPIS PRO JANICE

ODPOLEDNE:


- ÚTĚK PŘED PÁNĚM TEHNOT
- OBČI OHALOVÁNKY

VEČER:

- BIRTHDAY PARTY...

... A MOŽNĚ JEŠTĚ NĚCO NAUČ

N  
A  
R  
A  
M  
K  
Y  
P  
Ř  
A  
T  
E  
L  
S  
T  
V  
Í



28.10.

SOBOTA

DOPOLEDNE: TAJNÁ POŠTA

OBŘÍ OHALOVÁNÍ

NAVŠTĚVA GALERIE

ODPOLEDNE: HLEDÁNÍ KLÍČE

HANDLOVÁNÍ

VEČER:

TEMNOTA



### **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 2017:**

1. místo: Most do země Terabithia, PS Švermováček

Mimořádné ocenění na úrovni 1. místa: Návrat do budoucnosti, PS Kopřivnice

### **Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:**

- Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, 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“ Šimek)
- Kouzelná Narnie (Ludmila Šedivá a Robert Maule)
- Afrikou ...po stopách Livingstona (Veronika a Kristýna Markovy + kolektiv vedoucích)
- Tajemství Saturového města (Jiří Zaplatílek a kolektiv)
- Cesta kolem světa za 80 dní (kolektiv vedoucích 1. běhu LPT Mrtník 2007)
- Námořníci jejího veličenstva (Daniel Jankovský a kolektiv vedoucích 109. PS Vyšehrad)
- Elixír pro zemi Zlozemi (Jiří Zaplatílek a kolektiv)
- 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)
- Tábor snů, (Míša Boušková a Marie Protivová)
- Návrat do budoucnosti (David Řeha a Miroslav Klimecký)

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

## **Most do země Terabithia**

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr, z. s., v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2018

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

***www.pionyr.cz***

Neprodejné,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

**Autor: Míša Boušková a Marie Protivová**

Vydání 1.

Etapová hra *Most do země Terabithia* vznikla na motivy stejnojmenné knihy a filmu o dvojici dětí, které si díky vlastní představivosti vytvoří fantastický svět – a dobrodružství v něm se prolínají s jejich skutečnými zážitky. Tato hra je kratší – byla vytvořena pro podzimní prázdniny, tj. pět dní, z toho ale jen tři celé, přesto obsahuje řadu námětů.

Zajímavým rozměrem této hry je, že její příběh nabízí příležitost přiblížit dětem i vážnější témata, jako je šikana nebo dokonce smrt...