

ETAPOVÉ HRY

# NÁVRAT DO BUDOUCNOSTI (elektrotábor)

DAVID ŘEHA A MIROSLAV KLIMECKÝ



# Návrat do budoucnosti (elektrotábor)

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**

Stručný příběh	8
Role – Kostýmy	9
Výzkumné týmy	9
Hodnocení ..	9
Delorean – Felorean	9
Scénka 1 – Plutonium	10
CTH 1 – Krádež plutonia	10
Scénka 2 – První test	11
CTH 2 – Cesta do minulosti	11
Scénka 3 – ROK 1987	12
CTH 3 – TUZEX	12
Scénka 4 – Bouře	13
CTH 4 – Sbíráání energie blesku	13
Scénka 5 – Závody létajících aut	14
CTH 5 – Létající auta	15
Scénka 6 – Almanach	15
CTH 6 – Almanach	16
Scénka 7 – Kam pojedeme dál ?	16
CTH 7 – Krádež koní	17
Scénka 8 – Příjezd vlaku	17
CTH 8 – Lokomotiva	18

## STRUČNÝ PŘÍBĚH

Marty McFly a Dr. E. Brown jsou dlouholetí přátelé. Doktor nyní delší dobu pracoval na jednom projektu, o kterém Martymu neřekl. Postavil DeLorean, auto, které bylo schopno cestovat v čase. K takovému cestování potřebuje spoustu energie. Proto ukradnou Afgáncům z chemických laboratoří plutonium, které mu vytvoří potřebné množství energie. Při natáčení dokumentu první jízdy časem aplikují jednu láhev s plutoniem a v tom je přepadnou Afgánci, kteří chtějí své plutonium zpět, a tak Marty a Doktor ihned nasednou do DeLoreanu a snaží se co nejrychleji odjet. Tím dostanou DeLorean na 150 km/h a aktivuje se kapacitátor, který spálí plutonium a přenesení je do roku 1987, jelikož takový rok tam měl doktor nastavený, protože se chtěl setkat sám se sebou a říct si, že svůj vynález v roce 2017 doopravdy spustí.

Bohužel na cestu zpátky nemají už plutonium, protože ho při útěku nechali v roce 2017. Doktor hledá alternativu, kde získá najednou 2,6 GWAT energie. Vymyslí plán, jak svést blesk z věže přes dráty až do auta a díky tomuto se dostat zpět do přítomnosti. Ale ne na dlouho. Doktor se chce podívat do budoucna a vezme Martyho s sebou. Ti oba žasnou nad přítomností tak úžasných moderních technologií o 30 let dopředu. Do toho se rozhodnou zajít na závody létajících aut, kde Martyho napadne si koupit almanach sportovních výsledků za posledních 60 let od roku 1987 do roku 2047, a tím si přivydělat ve své přítomnosti. Když se vrátí z budoucnosti do roku 2017, tak Marty běží ještě do školy, kde ho chytl školník a zabaví mu almanach, který schová do kabinetu.

Marty se přizná doktorovi ohledně Almanachu a doktor ihned vymýšlí plán, jak se zmocnit Almanachu, než školník zjistí, že výsledky jsou opravdové a může se stát nejmocnějším člověkem na planetě.

Marty se almanachu zmocní a radši ho ihned spálí.

Následně v příběhu se Marty domluví s doktorem, že by se chtěl podívat do minulosti do roku 1887, aby poznal svého prapradědečka. Jelikož to byl první člověk z rodu Mc Fly, a oba dva touží se podívat na divoký západ. Bohužel jak dojezdi do roku 1887, tak se ocitli uprostřed indiánských nájezdníků, kteří prostřelili nádrž DeLoreanu. Benzín v té době ještě neexistoval a museli začít řešit, jak rozjet auto na 150 km/h.

První je napadne použít nejrychlejší koně na divokém západě, ale bohužel žádný kůň neroztlačí auto na 150 km/h, a tak jdou do plánu B, a to je ukrást lokomotivu a roztlačit tak DeLorean po kolejkách.

## ROLE – KOSTÝMY

V příběhu se ocitneme ve čtyřech časových obdobích – přítomnost, 1987, 2047, 1887

Na každé období jeden kostým dvou hlavních postav. Dále pro lepší atmosféru je dobré, když si oblečení na daný čas vezmou všichni táboroví vedoucí.

## VÝZKUMNÉ TÝMY

Tábor o počtu 44 dětí jsme rozdělili do čtyř výzkumných týmů, a abychom je rozlišili při hrách, tak byla trička nabitikovaná v barvách oddílů. Poté se sprejem nastříkal radioaktivní znak.

## HODNOCENÍ

Na nástěnce jsou umístěny čtyři DeLoreany, které se posouvají po časové ose.

Za každou vyhranou etapu se posune danému vědeckému týmu DeLorean po časové ose.

Na konci tábora vítězí tým, který se dostane nejdál.

1. místo – 4 roky v časové ose
2. místo – 3 roky v časové ose
3. místo – 2 roky v časové ose
4. místo – 1 rok v časové ose

## DELOREAN – FELOREAN

Hlavní rekvizitou je funkční staré auto, kde se nainstalují ledky, které při jízdě svítí a dávají tak efekt auta na cestování časem.





## SCÉNKA 1 – PLUTONIUM

Scénka začíná tak, že Doktor řekne Martymu, že už má skoro hotový svůj největší vynález všech dob, akorát potřebuje ukrást Afgáncům plutonium. Vše mu vysvětlí večer na parkovišti.

Při scénce se Doktor a Marty plíží do skladu a nepozorovaně ukradnou plutonium. Afgánci to zjistí, až je Doktor s Martym pryč.

## ETAPA 1 – KRÁDEŽ PLUTONIA

**MTZ:** plastové zbraně (vodní pistole), balónky s vodou (popř. alternativa), fáborky, provaz, nůžky

**Cíl hry:** ukrást co nejvíce lahví plutonia

**Výchovný cíl aktivity:** fyzická aktivita, teamová strategie, týmový duch, rychlost, mrštnost.

**Čas na přípravu:** tři hodiny (napouštění balonků)

**Čas a prostředí:** 1,5 hodiny, les (louka)

Jsme na začátku samotného příběhu, a jak už víme, bez plutonia nám náš DoLorean nepojede. Samotné surové plutonium se volně v přírodě nevyskytuje, pouze zpracováno ve státních úkrytech. Proto úkolem je ukrást co nejvíce plutonia. Naši lidé budou pro plutonium chodit na druhou stranu lesa, kde se bude nacházet úkryt. Jejich úkolem bude přejít celé území, vzít plutonium a donést jej zpět. Každý na začátku hry dostane život, se kterým hraje. Problém je ale v tom, že úkryt, kde je plutonium, je přísně střežený vojáky, kteří nemilosrdně jdou po každém, kdo se pokusí vkročit do areálu (označené území). Pokud jej chytí, nasadí mu pouta (provázek) a pošlou jej do basy. Vězení bude v rohu lesa, kam chycení vězni sami dojdou, pracovník věznice jim sundá pouta a ve vězení si počkají dvě minuty. Poté se vrátí zpět pro život a zpátky pokračují ve hře. Cílem hry je donést co nejvíce plutonia pro své lidi.



## SCÉNKA 2 – PRVNÍ TEST

Doktor se potká s Martym na parkovišti, kde už stojí DeLorean. Poprosí Martyho, aby všechno dokumentoval na kameru. Doktor vysvětluje, jak tento vynález funguje, co je potřeba k tomu, aby se DeLorean přemístil v časoprostoru. Dále ukazuje panel s číselnými letopočty, kde ukazuje, že už má nastavený rok 1987, jelikož chce cestovat sám za sebou, aby se motivoval a řekl si, že ten nápad doopravdy zrealizuje o třicet let později. Nyní se připravují na první test. Nalijí první plutonium do nádrže a při tom nalívání se v dálce vynoří Afgánci, kteří chtějí své plutonium zpět. Začnou z dálky střílet, že se před kulkami doktor a Marty schovávají do auta. Snaží se co nejrychleji odjet a ve stresu to doktor vytáhne na 150km/h a DeLorean se ztratí v mlze a auto je fuč. (Důležité je, aby další láhve s plutoniem zůstaly na místě, aby šlo poznat, že plutonium zapomněli.)

## ETAPA 2 – CESTA DO MINULOSTI

**MTZ:** papír

**Cíl:** dostat se co nejrychleji do minulosti

**Čas na přípravu:** hodina + hodina vysvětlení

**Čas a prostředí:** hodina a půl hry, tábořiště + louka

**Výchovné cíle aktivity:** naučit se nejvíc historických událostí 30 let zpátky, fyzická výdrž, rozeznání pořadí vedoucích, co značí letopočty, paměť

Každý dostane papírek se svým jménem a číslem oddílu. Jeho úkolem však bude se co nejrychleji dostat do minulosti. Každý vedoucí (8) bude nějaký významný letopočet z historie (od r. 1987). Děti poté postupem času budou muset jít postupně pozpátku do historie, projít každým významným datem. Začínají v přítomnosti, tj. 8/2017. Všechna tato významná data (roky) budou viset na dvou místech, ať děti vědí, co hledají. Další významné datum bude např. 2005 (vstup ČR do EU). Bude mít třeba u sebe jako malou nápovědu vlajku EU. Nebo např. 11. 9. 2001, bude mít u sebe kostky a letadlo a bude mít postavená dvojčata, do kterých narazí. Děti se podívají na tabuli a zjistí, jaké datum hledají. Hned na začátku budou hledat třeba 2005. Tak obíhají stanoviště, dokud nenarazí na tento rok. Příběhnou k vedoucímu a zeptají se jej, jestli je ten daný rok. On jim odpoví, jestli ano, nebo ne. Pokud ano, napíše jim daný rok na papírek a nějaký symbol a hráči pokračují v hledání dalších roků, které následují (11. 9. 2001). Jakmile se některý hráč dostane do posledního letopočtu, tak poté přijde před jídelnu, kde jej uvítáme v roce 1987. Odevzdá papírek a bude mu zapsáno pořadí.

## SCÉNKA 3 – ROK 1987

Ráno děti vzbudí hity Michala Davida a vedoucí převlečení ve starých oděvech vzbudí všechny děti. Ty se seřadí do řad a budou jim předtančovat spartakiádu.

### ETAPA 3 – TUZEX

**MTZ:** papír, fixy

**Cíl hry:** vyobchodovat co nejvíce peněz

**Výchovný cíl aktivity:** zvyšování finanční gramotnosti u dětí, zažít negativní chování v praxi (krádež a vězení), pohyb, týmová domluva, sdělování informací, paměť

**Čas na přípravu:** pět hodin

**Čas a prostředí:** tábořiště, dvě hodiny čistého času na hru

Někteří si možná pamatujete a jiní slýcháte od rodičů či prarodičů, jaká byla doba kdysi oproti dnešku. Dlouhé fronty na kazety, gramofonové desky či banány. Proto chci v této hře ukázat názorně dětem, jaké to bylo kdysi. Na začátku hry každý hráč dostane nákupní košík s kontem 20 korun československých. V košíku mohou přenášet pouze dva kusy komodit. Zboží ke koupi bude: Banány (tropické ovoce), gramofonové desky, toaletní papír, kola, ..., ... Každá komodita bude mít svou určenou hodnotu, kolik peněz bude stát a za kolik se prodávat. Každý vedoucí bude nakupovat od dětí dvě komodity a také prodávat dvě komodity. Nákupní cena by měla být vyšší než prodejní. Děti tedy budou nakupovat za nižší cenu a prodávat za vyšší. Během hry si mohou svůj košík vylepšit na zbrusu nový vozík, který stojí 60 Kčs, ale zato v něm mohou převážet až tři komodity. Z jeho konta se mu odečte pouze nákupní cena vozíku, tj. 60 korun, a zbytek zůstává obchodníkovi. Během hry je také povoleno loupit, a to tak, že jeden hráč plácně druhého a řekne: Dej zboží. Oba se tedy zastaví a ihned svedou souboj ve stylu kámen, nůžky, papír. Jestliže vyhraje napadený hráč, nedává mu žádnou komoditu. Ale jestli naopak vyhraje ten, co jej napadl, napadený musí ukázat všechno zboží, které převáží, a lupič si jedno z něj vybere. Háček je ovšem v tom, aby nedocházelo k přepadení pořadí. Proto jsou ve hře také ochránci. Napadený začne nahlas křičet okolo sebe „POMOCI!“ a ochránci, když si jej všimnou, k němu přiběhnou a vezmou lupiče do cely. V cele bude lupič pykat 5 minut trest a kartička se zbožím mu bude sebrána a dána nová s počátečními 20 penězi. Když lupič loupí a vidí, že se k němu blíží stráž, může se dát na útěk. U prodejních míst s komoditami se nesmí loupit a taktéž stráž sem nemůže vstoupit. Je to jakýsi „domeček“ pro zloděje. Na konci hry se body sečtou oddílově a oddíl s největším počtem bodů vyhrává (i jednotlivec).

## SCÉNKA 4 – BOUŘE

Doktora napadne, že neví, jak v této době sehnat 2,6 GWAT kromě blesku. Problém u blesku je, že nikdy nevíme předem, kde a kdy udeří. V tom si ale Marty vzpomene, že radnici zasáhl blesk před 30 lety a hodiny se zastavily v daný čas úderu blesku. Doktor radostně zvolá „TO JE ONO!“

Řekne teorii, jak svést blesk po hromosvodu přes hák do kapacitátoru. Plán je to riskantní, ale jiná možnost není, a tak potřebujeme postavit hromosvod.



## ETAPA 4 – SBÍRÁNÍ ENERGIE BLESKU

**MTZ:** dřevěné kostky, drátky, metr, papírové koule, měřič proudu

**Cíl:** postavit sloupy tak, aby – až uhodí proud – DoLorean dostal úměrnou energii pro transport do přítomnosti.

**Výchovný cíl aktivity:** rozvržení rolí v týmu, počítat, kolik surovin je potřeba, pohyb

**Čas na přípravu:** dvě hodiny

**Čas a prostředí:** tábořiště, louka, 1,5 hodiny

Jsme poslední krůček od poslání DoLoreana zpět do přítomnosti. Stačí nám k tomu pouze postavit síť pro přenos energie z blesku. K tomu budeme potřebovat svést energii ze střechy dolů kousek od země. Proto musíme toto postavit. Hra se bude odehrávat za budovou. Zde budou týmy stavět každý svou síť. V lese budou rozházeny kostky ze dřeva, ze kterých budou stavět stožáry, po kterých povede proud. Hráči budou

běhat ze hřiště do lesa a sbírat kostky a drátky. Čili, čím více kostek a drátků, tím delší síť pro posláni auta do přítomnosti. Problém je ale v tom, že stavbu komplikuje silný déšť a vítr. Vedoucí budou stát po bocích při vstupu do lesa a papírovými koulemi házet proti dětem. Je to jako vítr, který bere s sebou předměty a hází je kolem sebe. Koho zasáhne při cestě tam, vrátí se zpět ke svému staveništi a odsud běží znovu. Koho zasáhne při cestě zpátky i se surovinou, ten jim jí dá a vrátí se bez ní taktéž zpět ke staveništi. Každý hráč může přenášet pouze jednu surovinu, buď dřevo, nebo drátek. (Během hry možná i dvě, tři.) Hlavní úkol je přenést energii, čili na konci se zkontroluje, zda drátek vede proud. Druhá rozhodující věc bude délka sítě. Síť musí být natažená min. ze začátku 50 cm nad povrchem, na konci 20–25 cm. Drátky budou dlouhé cca 20–25 cm a nesmí být níže než 20 cm.

## SCÉNKA 5 – ZÁVODY LÉTAJÍCÍCH AUT

Doktor a Marty nastavili na časovém rozhraní rok 2047, jelikož kdyby se vrátili do roku 2017, tak neví, jestli ještě sežene plutonium, a tak zarisují a díky blesku se rovnou přemístí do roku 2047, kde snad už půjde koupit plutonium na každém rohu.

V roce 2047 zjistí, že se už vyrábí energie z odpadu. Tak si zavezou auto do servisu, kde chtějí nainstalovat spalování odpadu na energii, aby mohli v pohodě zpátky do roku 2017.

Během čekání na opravu auta si řeknou, že se tady porozhlédnou a zajdou si na závody létajících aut.



## ETAPA 5 – LÉTAJÍCÍ AUTA

**Cíl hry:** proběhnout 20 kol okruhu v nejlepším čase

**Výchovný cíl aktivity:** soudržný běh, výdrž, plánování posádek, hod na cíl

**Čas na přípravu:** půl hodiny

**Čas a prostředí:** tábořiště, louka – cca hodina, záleží na velikosti tratě.

**MTZ:** lana, míčky, kýble, pěnové tyče

Z pěnových tyčí vytvoříme konstrukci auta, ve které se pohybují děti. Máme daný okruh cca 250 metrů a každý vědecký tým musí ujet 20 koleček v nejlepším čase. Bonus je, že na konci tratě jsou dva kýble v kruhu, aby nemohli běžet až k němu a z dálky se snaží trefit koulí do kýble. Za jeden trefený míček se odečítá 10 sekund z celkového času dojetí do cíle. Takže při správném trefení může jedna posádka získat minus 60 sekund do celkového času. Posádky se každé kolo musí vyměnit v depu, kde si také nabírají municí na střelení.

## SCÉNKA 6 – ALMANACH

Na závodech Martyho napadne si koupit almanach sportovních výsledků za posledních 60 let od roku 1987 do roku 2047. A tím si přivydělat ve své přítomnosti. Když se vrátí z budoucnosti do přítomnosti roku 2017, tak Marty běží ještě do školy, kde ho chytí školník a zabaví mu almanach, který schová do kabinetu.

Marty se přizná doktorovi ohledně Almanachu a doktor ihned vymýšlí plán, jak se zmocnit Almanachu, než školník zjistí, že výsledky jsou opravdové a může se stát nejmocnějším člověkem na planetě.

Marty se almanachu zmocní a radši ho ihned spálí.



## ETAPA 6 – ALMANACH

**Cíl hry:** zmocnit se všech stránek almanachu a spálit je

**Výchovný cíl aktivity:** pohyb, vyhnout se učitelům a školníkovi, týmová domluva

**Čas na přípravu:** 3 hodiny

**Čas a prostředí:** les, hodina a půl hry

**MTZ:** lana, čtyři knížky na zničení, molitanové zbraně, plechový kýbl, něco na životy

V lese vytyčíme kruh z lan, který představuje kabinet. V kruhu se nachází čtyři knížky, barevně označené, aby každý trhal listy ze své knihy. První tým trhá 1. – 20. stranu, druhý 21. – 40., třetí 41. – 60. a poslední 61. – 80.

Každý má jeden život a snaží se dostat do kruhu v lese. Les představuje školu a mohou zde potkat učitele, kteří na ně mají spadeno a pošlou je do ředitelny. Do toho u kabinetu je školník, který zabavil Martymu almanach. Vedoucí s obušky chytají žáky po škole. Když je trefí, žák odevzdá život a musí si pro nový. Když se hráč dostane přes učitele, musí se ještě proplížit do kabinetu, aniž by ho chytl školník. Plížení je uděláno tak, že je nataženo několik lan a nesmí se dotknout. Při doteku automaticky ztrácí život.

V momentě, kdy bude mít nějaký vědecký tým svých 20 listů, tak je vloží do plechového kýble a zapálí. V tento moment se stopuje čas.

## SCÉNKA 7 – KAM POJEDEME DÁL?

Následně v příběhu se Marty domluví s doktorem, že by se chtěl podívat do roku 1887, aby poznal svého prapradědečka. Jelikož to byl první člověk z rodu Mc Fly a navíc oba dva touží se podívat na Divoký západ. Odjedou, udělají kolečko kolem tábořiště, a jak zastaví do roku 1887, tak se ocitnou uprostřed indiánských nájezdníků, kteří prostřelili šípem nádrž DeLoreanu. Benzín v té době, ještě neexistoval a museli začít řešit, jak rozjet auto na 150 km/h. První je napadne použít nejrychlejší koně na Divokém západě. V tom se objeví Indián, který chce vyhnat doktora a Martyho pryč z jeho plání, kde se pasou nejrychlejší mustangové. Že pořád tady dělají běloši nájezdy na mustangy a oni je taktak odrážejí. Takže doktor si řekne, že počká na další nájezd a v tom chaosu si nějaké koně taky pochyťají.

## ETAPA 7 – KRÁDEŽ KONÍ

**Cíl hry:** co nejvíckrát zasáhnout soupeřova koně do trupu

**Výchovný cíl aktivity:** spolupracovat s jiným oddílem, týmový duch, rychlost, obětování se

**Čas na přípravu:** 2 hodiny

**Čas a prostředí:** hodina čisté hry, nejlepší prostředí louka

**MTZ:** podlážky, deky, koně, několik krabic papírových koulí, stopky, počítadla, krabice, tabardy



Na louce postavíme dva koně, které dáme od sebe cca 100 metrů a rozdělíme tábor na dvě poloviny – na indiány a kovboje. Každá strana má stejný úkol, dostat se na nepřátelské území a trefit se do koně. Za každý zásah je jeden bod. Každý hráč bude moci mít u sebe maximálně dva balóny, se kterými se vydává na zásah koně. Hráči mohou házet i proti sobě. Když se někdo strefí do druhého hráče, je tento zasažen (mrtev) a pouští balóny a vrací se zpět na svou základnu, kde si bere nové dva balóny a je zpátky ve hře. Balóny se nesmějí sbírat ze země! Strany si určí tři lidi jako sběrače balónů, kteří jsou neaktivní ve hře a do krabice sbírají balóny spadlé na bojišti a donášejí je zpět ke své základně. Označíme je tabardem, aby nedostávali zbytečně zásahy.

Je dobré hrát na tři vítězné, to znamená po 20 minutách dát změnu stran. Koule se nesmějí chytat, když ji někdo chytne, tak je zasažen.

## SCÉNKA 8 – PŘÍJEZD VLAKU

Rozhovor: Marty s doktorem řeší, jak jinak roztlačit DeLorean na 150 km/h, a napadne je přepadnout vlak a rozžhavit lokomotivu na největší obrátky.



## ETAPA 8 – LOKOMOTIVA

**Cíl hry:** co nejrychleji se přemístit pomocí židliček do cíle

**Výchovný cíl aktivity:** komunikace, rychlé reakce, pohyb, fandění, rovnováha

**Čas na přípravu:** půl hodiny

**Čas a prostředí:** hodina čisté hry, nejlepší členitý terén vzdálenost cca 200 metrů

**MTZ:** židle

Každý má svou židličku a žádnou jinou nesmí použít. Na startu jsou všichni ve své řadě. Podmínkou je, že se židle musí pořád dotýkat. Každá židle představuje pražec a postupně stavíme pražce dopředu, a tím se posouváme. Princip: Ten, co je na konci, sesedne ze židličky, s ní utíká na začátek řady. Položí ji, aby se dotýkala, a posadí se. V ten moment může běžet další zezadu a tak pořád dokola, než se židle dotkne nějakého konečného bodu, např. krmelec, budova atd.

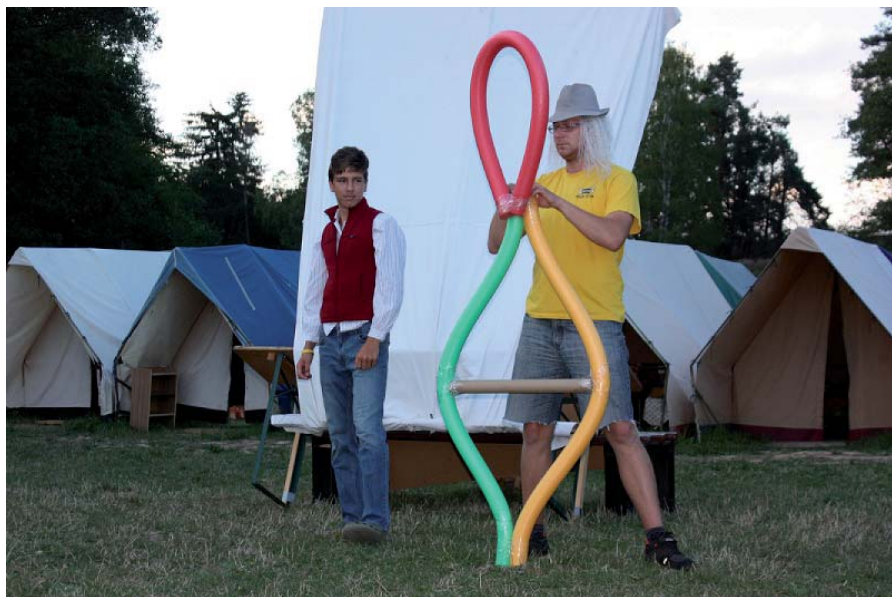
Lepší je volit členitý terén, kde není tak jednoduché se hýbat, a i ti, co sedí, se musí pořád snažit držet rovnováhu, aby nepřepadl celý tým.



Na konci tábora jsme dostali od známého staré socialistické diplomy, které jsme rozdali dětem jako historickou vzpomínku na tuhle CTH.

Po vyhlášení nejlepšího vědeckého týmu jsme to šli oslavit a při oslavě si pustili video ze všech etap.

Den	Dopoledne	Odpoledne	Nástupy	Večer
den	dopoledne	odpoledne	nástupy	večer
1. 8. úterý	příjezd	ubytování, oddílové seznámení	nástup	školení v laboratoři
2. 8. středa	laboratoře	1. etapa – Kradení plutonia	nástup	batikování
3. 8. čtvrtek	laboratoře	2. etapa – Cesta do minulosti	hry	Bingo + odkrývačka + kvíz na vedoucí
4. 8. pátek	laboratoře	3. etapa – TUZEX	hry	Letní kino
5. 8. sobota	laboratoře	4. etapa – Sběrání energie blesku	nástup	Máš minutu
6. 8. neděle	laboratoře	5. etapa – závody létajících aut	nástup	osobní volno / film venku + Stezka odvahy
7. 8. pondělí	laboratoře	6. etapa – Almanach	nástup	Vysílání QRB závod
8. 8. úterý	celodenní výlet		nástup	Casino
9. 8. středa	laboratoře	7. etapa – Krádež koní	nástup	Táborák
10. 8. čtvrtek	laboratoře	8. etapa – Lokomotiva	nástup	Vyhodocení
11. 8. pátek	úklid	odjezd domů		





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 Šímek, Jana Ptáčková)
- Křemílek a Vochemůrka (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 (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, (Miša Boušková a Marie Protivová)

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

## **Návrat do budoucnosti**

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

Neprodejné,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní  
potřebu

**Autor: David Řeha a Miroslav Klimecký**

Vydání 1.

**Návrat do budoucnosti je nejen filmový sci-fi hit osmdesátých let, ale také inspirace pro tento neobyčejný tábor, kde děti – tak jako obvykle na táboře – hrají hry, plní úkoly a prožívají dobrodružství, ale kromě toho se také zdokonalují v technických dovednostech, konkrétně z oblasti elektrotechniky. Z dětí se totiž stávají cestovatelé v čase, kteří uvázli v minulosti a snaží se znovu zprovoznit svůj stroj času a získat dostatek energie pro návrat do přítomnosti.**