

ETAPOVÉ HRY

VIKINGOVÉ

ZA KOLEKTIV PS TULÁCI KLATOVY SEPSALA ELIŠKA HRONKOVÁ



Vikingové

Etapová hra – metodický materiál



Pionýr

je objevitel nových cest, směrů a hlasatel pokrokových myšlenek;

značí ideu hledání, touhy po poznání;

zkráceně vystihuje zásadu být moderní, průkopnický.

Náš spolek chce svojí prací plně dostát významu tohoto pojmu.

POZNÁNÍ

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

Jeden z Ideálů Pionýra

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

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

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

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

Výkonný výbor České rady Pionýra vyhlašuje každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 31. prosince. Autorské příspěvky zasílejte na adresu Pionýr, Senovážné nám. 977/24, 116 47 Praha 1. Vyhlášení vítězů probíhá na jaře následujícího roku. Odměna za nejlepší příspěvek dosahuje hodnoty až 10 000 Kč. Pokud se rozhodnete zpracovat etapovou hru, doporučujeme držet se vyhlášené osnovy.

1. ÚVOD

- a) jméno a příjmení autora;
- b) pionýrská skupina;
- c) typ tábora nebo prostředí, pro které je hra vhodná (např. nutnost vodní plochy, skály apod.).

2. POPIS HRY

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

3. PŘÍPRAVA

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

4. REALIZACE

- a) úvodní motivace;
- b) zahájení hry;
- c) popis jednotlivých etap
 - i) motivace etapy (odkazy na literaturu a doporučené pomůcky);
 - ii) popis jednotlivých her, aktivit a úkolů;
 - iii) doporučení pro organizátora etapy;
- d) odkazy na užité zdroje (informační, technické, materiální atd.);
- e) zakončení hry;
- f) celkové vyhodnocení.

5. HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE

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

OBSAH	
ÚVOD	8
POPIS HRY	8
PŘÍPRAVA	13
REALIZACE	17
Den 1. Zahájení hry – Sigridův plán	17
Den 2. Cesta za králem	19
Den 3. Bohové	22
Den 4. Život ve vesnici	23
DEN 5. Život ve vesnici – pokračování	25
Den 6. Vyplováme	28
Den 7. Prozkoumávání Anglie	30
Den 8. Pozdravy z domova	29
Den 9. Boje s Angličany	33
Den 10. Hladomor	33
Den 11. Nová osada	35
Den 12. a 13. Putování zpět na sever	36
Den 14. Ragnarok	39
HODNOCENÍ HRY	39
PŘÍLOHY	40

ÚVOD

NĚCO O NÁS

Zaměření naší pionýrské skupiny je všestranné, spíše lehce přírodně turisticko-tábornicky laděné. Proto nám prostředí tábora a tábořiště maximálně vyhovuje. Máme čtyři oddíly, z nichž jeden pracuje s dětmi mladšími, tj. předškolní věk až 3. třída. Ty jezdí na tábor na jeden týden, mají svůj program, ale částečně se propojují s programem těch starších. Většina účastníků tábora jsou členové oddílů, kteří se celoročně aktivně účastní dění ve skupině a navzájem se znají.

NAŠE TÁBOŘIŠTĚ

Každoročně jezdíme na stejné tábořiště, které se nachází mezi Zdebořicemi, Číhaní a Křížovicemi u malého rybníka. Zde máme zázemí v podobě polootevřené dřevěné kuchyně a jídelny a menší uzavřené boudy, která během tábora slouží jako sklad materiálu na celotáborovou hru. V okolí tábora je několik lesů a luk vhodných ke hraní her. V tomto dokumentu používáme dále pojmy jako „malý okruh“ (cca 500 m po cestě okolo tábora) a „velký okruh“ (cca 1,2 km), ty využíváme často na chůdinky se stanovišti. Na hry a letní zchlazení slouží i rybník. Prostoru mezi stany říkáme „nádvoříčko“ a zde se konají nástupy. Náš tábor je bez elektřiny, zásoby a pitná voda se každodenně dováží.



POPIS HRY

POPIS DĚJOVÉ LINKY

Na dálném severu žili kdysi dávno vikinské klany, které mezi sebou zuřivě bojovaly o moc, slávu a bohatství, ovšem dokázaly se i spojit proti společnému nepříteli nebo za vidinou tučné kořisti. Za časů krále Hrotgara byl kromě něj jedním z nejmocnějších mužů na severu jarl Sigrid, který ovládal veliké území a byl bohatší než samotný král. Tomu to bylo

trnem v oku, ale nemohl s tím nic udělat, protože Sigrid při něm vždy stál, a kdyby proti němu zakročil, postavil by proti sobě většinu klanů. Tehdy král ještě netušil, jaká se mu naskytne příležitost.

Sigrid byl oblíbený také proto, že byl otevřený novým nápadům a dokázal vycítit příležitost. Už několik nocí ho pronásledovaly sny o bohaté zemi na západě, ve které je více zlata, zvěře, úrodné země a krásných žen než v kterékoli zemi na východě, kam Vikingové pravidelně prováděli nájezdy. Pomalu se v jeho hlavě zrodil nápad uspořádat největší výpravu, jakou kdy sever viděl, do nové země. Věděl, že k tomu bude potřebovat svolení krále Hrotgara. S nápadem se svěřil nejdříve svému příteli Geretovi a nic nedbal jeho pochybností. Geret věděl, že podnik je velmi nejistý a že král nebude riskovat jen tak. Nicméně, nechal se přemluvit, že za Sigrida, který byl toho času velmi zaneprázdněn na svém panství, přednese plán králi. Když Geret vše vysvětlil, Hrotgar spatřil příležitost, jak se na nějaký čas Sigrida zbavit tím, že ho pošle na průzkum nových zemí. Kromě toho pravdou bylo, že nájezdy na východ přinášely stále menší kořist a na severu docházela zemědělská půda. Rozhodl se tedy svolat sněm jarlů, kde oznámil své rozhodnutí pěti nejdůležitějším jarlům, Siff, Vidgarovi, Torsteinovi, Lys a Sigridovi. Sigridovo panství se rozdělilo mezi čtyři zbývající jarly a ke zdaru výpravy byla obětována ovce nejdůležitějším bohům... Ódinovi, Thorovi, Lokimu, Freje a Heimdalovi.

Naneštěstí Vikingové při své oběti zapomněli na Hela, boha temnoty a podsvětí. Ten byl velmi uražen, začal opovrhovat lidmi a s nelibostí sledoval, jak jim ostatní bohové přejí. Když společně shlíželi na zem a žádný bůh nesdílel jeho nenávisť, rozhodl se jim dokázat, jak jsou lidé špatní, a zasel rozepře mezi jarly. Ti se začali hádat a zanedlouho přerušili svá spojení a vesnice na sebe počaly útočit a vzájemně se okrádat. Při těchto událostech Vikingové postupně zapomněli na Sigridovu výpravu, než měl jednoho dne věštec Heior vidění o výpravě, ale také o Ragnaroku, vikinském konci světa. Vikingové znervózňeli, do toho se ovšem navrátil Sigrid a všechny nadchl svým popisem bohatých zemí na západě, které skutečně našel – a dokonce nechráněné. Začaly přípravy na největší výpravu všech dob.

Po dlouhé cestě Vikingové konečně přistáli v Anglii u kláštera Lindisfarne, jehož mniši nekladli velký odpor. Vydali se prozkoumat novou zemi a rychle nabývali velké bohatství. To se nelíbilo Helovi, který začal osnovat plán, jak by mohl využít nepřítomnosti bojovníků, a rozhodl se dobýt sever jen pro sebe. Vikingové se v Anglii odvážili dokonce po řece Tweed i do vnitrozemí, tam je ale štěstí opustilo. Spojená anglická království je obklíčila a Vikingy na lodích úplně vyhladověla. Ti se nakonec rozhodli, že si musí probít cestu ven, což se jim po urputných bojích podařilo. Oslavy vítězství jim ale překazil zvuk rohu boha Heimdala, který podle legendy zazní, když bude jejich zemi nejhůře. Věštec

jim zprostředkoval vizi, kde bojovali bohové proti Helovi a jeho armádě temnot.

Vikingové okamžitě vypluli zpět domů, našli ovšem zpustošenou zemi a své bohy poražené nebo velmi oslabené. Zanechali jim ale vodítka ke starobylému rituálu, který může Hela porazit. Ten nakonec všechny klany společně provedly a Hel utekl zpět do podsvětí. Vše se samozřejmě oslaví na společném hodokvase.

PRVKY VYJADŘUJÍCÍ PŘÍBĚH

KOSTÝMY

Každý vedoucí si musel před táborem připravit kostýmy na svou roli, někdy i několik.

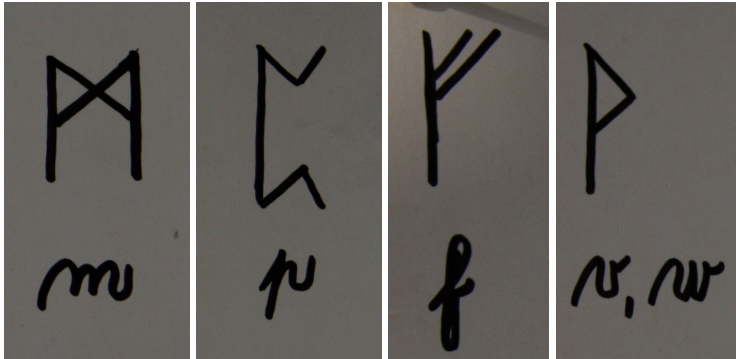
Seznam rolí:

- Král Hrotgar – hlavní vedoucí tábora
- Jarlové Siff, Torstein, Lys, Vidgar – vedoucí jednotlivých družin „klanů“
- Sigrid
- Geret
- Bohyně Freja + věštec Heior
- Bůh Ódin
- Bůh Thor
- Bůh Loki
- Bůh Heimdal
- Bůh Hel
- Ovce (při obětním rituálu)
- 4 věštci (při rozdělování do týmů)
- Armáda temnot



RUNY

Při hrách i na táborové nástěnce se pracuje s vikinskými runami, jejich kompletní přehled uvádíme v příloze. Symbolem každého družstva byla jedna runa:

TÁBOROVÁ HYMNA

Vítej v zemi legend a mýtů,
 ukryté za mořem.
 Chceš-li plout s námi za obzor v dáli
 a jít si za svým snem.
 Lásko krásko nech mě jít,
 do dalekých zemí jdu se bít.
 Lásko krásko nech mě jít,
 do zemí v dálce já jdu se bít.
 Však chceš-li jíti, strach nesmíš míti,
 rozluč se s rodinou.
 Život je tvrdý,
 ty zůstaň hrdým
 severským hrdinou.
 Lásko krásko nech mě jít,
 do dalekých zemí jdu se bít.
 Lásko krásko nech mě jít,
 zemi za mořem jdem dobít.

DOVEDNOSTI

Během různých etap hry získávají bojovníci (děti) odborné dovednosti důležité pro úspěch výpravy. Při hospodaření ve vesnici je to: dřevorubec, zemědělec a chovatel, při nájzdu je to pak: uzlař, tesař, navigátor, přičemž každé družstvo musí mít alespoň jednoho v každé kategorii. Požadavky na splnění dovedností jsou uvedeny v podrobném programu.

OKÉNKO DO VIKINGSKÉ MYTOLOGIE

Bylo takovou specialitkou, kterou jsme vymysleli až na táboře. Na nástěnce se v okénku měnil jednou za pár dní bůh a různé informace o něm (co ovládá, jak je spřízněn s ostatními bohy, oblíbená hláška...), aby děti věděly, s kým mají co do činění.



TÁBOROVÁ KNIHOVNÍČKA

Sehnali jsme různé knihy na téma Vikingové, ale i jiné, a u nástěnky byla miniknihovnička, kde si děti mohly vybrat knihu například na polední klid, pokud se řádně zapsaly do výpůjčního listu. Opravdu jsme na konci tábora nemuseli žádnou složitě hledat!

VĚKOVÁ KATEGORIE A VÝCHOVNÉ CÍLE

Věková kategorie, pro kterou byla tato CTH připravována, je od 3. do 9. třídy. Družiny jsou věkově smíšené.

V rámci CTH naplňujeme řadu výchovných cílů. Nelze určit ten hlavní. Mezi výchovné cíle patří zvyšování schopnosti snášet zátěž, překračovat svoji komfortní zónu a překonávat překážky, podporujeme tedy maximálně volní vlastnosti. Stavíme na týmové spolupráci. Důležitým výchovným cílem je vedení dětí k samostatnému rozhodování s vědomím zodpovědnosti za sebe, ale i za tým. Vzhledem k charakteru tábora kládeme důraz na rozvoj manuální zručnosti, samostatnosti.

Zároveň jsme se snažili v této CTH rozšířit vědomosti dětí v dané historické epoše.

Vzhledem k tomu, že naše PS patřila mezi „ověřovatele“ projektu Klíčení a nadále se podílíme na tvorbě materiálů, snažíme se v rámci přípravy her tvořit hry vlastní a podporovat tak kreativitu vedoucích a zároveň inspirovat ostatní (tvorba metodických listů).

DOPORUČENÁ DOBA REALIZACE

Převážná většina her patří do venkovního nebo do polouzavřeného prostředí, nejvhodnější dobou je tedy léto. Program je rozdělen do 12 herních dní, protože v druhém týdnu tábora se u nás koná dvoudenní výlet, který byl ovšem také začleněn do legendy jako návrat na sever.

PŘÍPRAVA

PRAMENY

PŘÍSPĚVKY NA NÁSTĚNKU, RUNOVÁ ABECEDA

DEARRY, Terry. Darební vikingové. Egmond ČR, 1999.

DEARRY, Terry. Loupežné vikinské výpravy. Egmond ČR, 2010.

ENCYKLOPEDIE, REÁLIE

ELSNER, Hildegard. Vikingové. Fraus, 2006.

CRUMMENEL, Rainer. Vikingové. Thovt, 2006.

CELOTÁBOROVÁ HRA, VOLNÁ INSPIRACE

WINKLER, Miloš. Vikingové. Mravenec, 2003.

MATERIÁLNÍ ZAJIŠTĚNÍ

Co se týče her, použity jsou běžné rekvizity, které se najdou téměř v každé klubovně, typu šátky, ponožkové míčky, barevná víčka, provazy nebo míče, konkrétně jsou vypsány u každé hry. Protože náš tábor byl na téma Vikingové, a s těmi je nerozlučně spjata mořeplavba, měli jsme na táboře i dvě kánoe, které jsme využívali při programu i ve volném čase. Záleží samozřejmě také na dostupnosti vodní plochy. V některých hrách uvádíme i volejbalové hřiště, které si na táboře také stavíme.

Příprava kostýmů byla zodpovědností každého vedoucího. Kromě toho jsme na scénky potřebovali další věci, jako například ovčí kůži nebo pochodně. Nic z toho ovšem není nutné, scénka se dá vždy přizpůsobit.

Na bodování bylo třeba zajistit táborové peníze, tzv. klepáky (rozklepané padesátníky i jiné mince), jejich výroba byla oblíbenou kratochvílí vedoucích při poledním klidu. V druhé části tábora bylo bodování založeno na principu vážení uloupených pokladů, potřebovali jsme tedy jednak závěsnou váhu a jednak věci, které by mohly představovat tyto poklady. Při závěrečném hodokvase se tyto předměty dražily, doporučujeme proto vybírat zajímavé předměty, aby to měl vyvolávač na dražbě lehčí. ☺

ORGANIZACE PROGRAMU

Děti ve věku 8–15 let byly rozděleny do čtyř oddílů po 5–6 členech, mladší děti měly svůj vlastní program. Každý oddíl byl jedním vikinským klanem, v jehož čele stál jarl (oddílový vedoucí). Symbolem klanu byla runa, barva a název, jenž začínal písmenem, které symbolizuje daná runa.

STANOVENÍ PRAVIDEL, NOREM

Režim dne byl klasicky s budíčkem v půl osmé, následovala rozsvička, snídaně a úklid stanů. Celotáborová etapová hra zpravidla zasáhla do programu poprvé na nástupu, kde jsme hráli scénky, které posouvaly příběh dál a z nichž mohly děti odhadnout, co nás ten den čeká. Po nástupu se v první etapě hry rozdělovalo jmění a prováděly se nákupy polí, obilí, pastvin, krav a lesů. Také se v některých fázích hry útočilo na ostatní týmy formou vikinských soubojů (dále viz kapitoly Bodování a Souboje). Po nástupu jsme si někdy rychle odbyli práci do kuchyně a až do oběda hráli hry. Po poledním klidu se potom rozdělily peníze za dopoledne a někdy byly opět nájezdy (může být samozřejmě jen jednou denně, my jsme potřebovali více herních časů, aby stihly všechny týmy vypěstovat dřevo nutné k odplutí). V dalších fázích hry, když už se nehosподаřilo, se vybíraly poklady jen večer, ale výsledky byly zvlášť za dopoledne a odpoledne. U ohně jsme se scházeli většinou kolem osmé večer a v půl desáté čekala všechny večerka.

Denní program se děti mohly dočíst na nástěnce. Měl formu vikinské lodi s odkrývacími štíty, přičemž pod každým štítem byl program na jednu část dne (dopoledne, odpoledne I., odpoledne II., večer).



JEDNOTLIVÉ ETAPY HRY

1. etapa (so–ne) – hospodaření (od první bodované hry až po vikinský sněm)
2. etapa (po–čt) – hospodaření + nájezdy (od rozhádání jarlů až po vyplutí)
3. etapa (pá–út) – hromadění pokladů v Anglii (od příjezdu do Anglie až po boj bohů s armádou temnot)
4. etapa (st–čt) – návrat na sever (dvoudenní výlet)
5. etapa (pá) – Ragnarok (hra Rituál)

BODOVÁNÍ

HOSPODAŘENÍ

V prvním týdnu každé družstvo vydělávalo svým snažením ve hrách peníze, zvané jariny, za které vedlo své hospodářství. Pořadí ve hrách bylo oceněno v jarinech přibližně takto (odpoledne se hrálo více her):

Dopolední program

1. 550
2. 500
3. 450
4. 400

Odpolední program

1. 1000
2. 900
3. 800
4. 700

Pozn. Dopoledne a odpoledne jsou každé jedním „herním časem“.

Hospodářství každého družstva se skládalo z pastvin, polí a lesů. Na pastvinu si mohli pořídit krávu (za 400 jarinů), která jim za jeden herní čas přinesla mléko (výnos 200 jarinů). Pole mohli osít (osivo za 400 jarinů), za 2 herní časy vydělali 650 jarinů za obilí. Do lesa si zasadili sazenice (za 1500 jarinů), za 2 herní časy pak měli dřevo, které se nezpeněžilo, ale vedoucí družstva jim vysvětlili, že je to pro Vikingy nezbytná surovina pro stavu lodí, pokud chtějí vyrazit na nájezd. Jsou potřeba minimálně čtyři dřeva. Proto se všichni snažili vypěstovat dřevo co nejrychleji. Když se ukončí fáze hospodaření (v příběhu Vikingové vyrážejí na nájezd, u nás to byl čtvrtek večer), všechno kromě dřeva se převede na peníze a v nějakém kurzu se smění za reálné rozklepané mince (klepáky), které se potom dají utratit v hospodě.



SOUBOJE

Když v příběhu dojde k hádce jarlů, přidá se k hospodaření i prvek nájezdů/soubojů, tedy kradení ostatním klanům. Každé družstvo má kromě peněz na hospodaření i tzv. fond, který tvoří všechny peníze vydělané za hry + co získali při nájezdech – peníze, co ztratí při nájezdech. Do fondu se nezapočítávají výnosy za mléko a obilí a neodečítá se z něj za nákupy do hospodářství.

Podle velikosti fondu se vypíše „kurzy“ na daný klan, při útoku na největší fond lze získat nejvíce – lze odstupňovat například takto (550, 450, 350, 250) – a ztratit nejméně (150, 200, 250, 300). Tým, který se brání i ubrání, získává částku, kterou útočící tým ztrácí (viz příklad v přílohách). Výhry se započítávají i do peněz na hospodářství, prohry odečítají pouze z fondu.

Tým, který byl poslední, si vybírá, jestli bude útočit a na koho. Na jeden tým nemůže útočit více družstev najednou. V této chvíli vstupuje do hry ještě tzv. království, což je tým vedoucích, který mohou děti také vyzývat na souboj s výhrou cca 1,5–2 x větší než na nejbohatší fond, království nic neztrácí, protože nemá peníze a fond jako takový. Poté se hodí kostkou, a ta určí, v čem se bude soutěžit.

1–*Běhací Kámen, nůžky, papír*

Potřeby: 4 provázky na označení čar

Proti sobě, cca ve vzdálenosti 60 m, stojí v zástupu dvě družstva. Po startu se první v zástupu rozběhnou proti sobě, když se potkají, dají si Kámen, nůžky, papír, kdo prohraje, vrací se zpět do zástupu, kdo vyhraje, pokračuje dál k protihráčům. V tuto chvíli může vyběhnout další a opět ho zastavit. Družstvo skóruje, pokud hráč přeběhne čáru cca 2 m před prvním ze zástupu.

2–*Zatloukání hřebíku na poslední ránu*

Potřeby: špalek, sekyra, hřebíky

Do špalku se naklepne hřebík, poté se postupně jeden za druhým střídají družstva o kladivo, cílem je dát právě tu poslední ránu, která srovná hřebík do roviny. Nutný autoritativní rozhodčí!

3–*Popis slov*

Potřeby: kartičky na pantomimu/popis ze stolních her Times-up, Activity, Alias, časomíra

Družstva se rozdělí na dvojice až trojice, za omezený čas musí uhádnout co nejvíce slov, která jeden popisuje, nesmí použít kořen slova.

4–Běhací piškvorky

Potřeby: síť z provázků 3x3, 2 sady stejně barevných triček/šátků po třech. Dvě družstva stojí seřazená vedle sebe v zástupech cca 20 m od sítě. Na start první ze zástupu vyběhají a umísťují jeden barevný šátek, předají štafetu, vybíhá další. Cílem umístování šátku je mít tři vedle sebe (i diagonálně) a blokovat protihráče.

5–Závody lodí

Potřeby: 2 kánoe, 4 pádla, bójka

Klasický štafetový závod, musí obeplout bójku na rybníce, časy dvojic se sčítají.

6–Útočící si může vybrat

KRADENÍ ANGLICKÝCH POKLADŮ

Příjezdem do Anglie se změní bodování. Vikingové již nehosподаří, ale za umístění ve hrách si vybírají z pokladů naloupených v Anglii. Cílem družstva je nashromáždit co NEJTĚŽŠÍ poklad. Po vyhlášení denního umístění král Hrotgar představí čtyři věci (s nějakou zajímavou legendou, k čemu slouží atd.), družstvo, které se umístilo první, si z nich vybírá nejdříve a snaží se odhadnout, která z nich bude nejtěžší. Na čtvrté družstvo jeden poklad zbyde. Před závěrečným hodokvasem se na velké váze zváží všechny poklady družstva nasbírané za tuto fázi bodování a jejich celková váha se v určitém kurzu opět smění za klepáky.

REALIZACE

DEN 1. ZAHÁJENÍ HRY – SIGRIDŮV PLÁN

Den příjezdu na tábor, dopoledne se děti zabydlují, připravuje se dřevo, staví se stožár a další nutné práce pro přípravu tábora. Zařadíme i krátké seznamovací hry, aby se všichni znali minimálně jménem. Děti předem věděly, že téma tábora bude Vikingové, po poledním klidu je necháme se převléci do kostýmů...

HRA VIKINSKÉ KLANY

Za časů dávno minulých, za vlády krále Hrotgara, žili severané roztroušeni po mrazivé Skandinávii, říkali si Vikingové. Nejbližší byl každému Vikingovi, kromě rodiny, jeho klan, vedený jarlem, tím nejlepším a nejzkušenějším bojovníkem. Jednotlivé klany hospodařily, cvičily se v boji nebo přinášely oběti severským bohům. Vy se teď dozvíte, s jakým klanem a spolubojovníky bude spojen váš vikinský život.

Potřeby a asistence: 4 lidé převlečení za věštce, 4 jarlové v kostýmech a s nakreslenou runou na čele, lístečky s runami (pro každého v týmu jeden), seznamy týmů

Jedná se o jednoduchou hru, která slouží k tomu, aby děti zjistily, s kým budou na táboře v týmu. V okolí tábora se nacházejí 4 lidé, kteří představují věštce. 4 týmy jsou předem určeny a každý věštec má u sebe seznam lidí (nebo si je pamatuje) z jednoho týmu, těm vydává lístek s runou, která symbolizuje jejich tým. Jakmile děti přijdou k věštci, zeptají se, zda zná jejich osud. Pokud je na seznamu tohoto věštce, ten mu dá proroctví (papírek s runou), pokud ne, musí najít jiného věštce. Když mají své proroctví, mají za úkol se vrátit na nádvoříčko, kde je očekávají jarlové s runami svých týmů na čele. Tým, který se sežene první, vyhrává. Jarl jim poté dá vybrat týmovou barvu, seznámí je s jejich runou a dá za úkol vymyslet název, který by začínal písmenkem, které runa symbolizuje. (My měli P, F, M a V, runy viz přílohy.) Někteří pak absolvovali i slavnostní přípitek z vikinského rohu.

SOUBOJE

Protože Vikingové jsou národ neklidný, rádi mezi sebou soupeřili a měřili síly, to se jim poté hodilo, když došlo na ostrou bitvu.

Tyhle souboje si děti vyzkoušejí, protože následně budou užívány při vikinských nájezdech (viz Bodování).

Jedná se o pět disciplín, které probíhají formou turnaje, každý s každým.

Běhací Kámen, nůžky, papír

Potřeby: 4 provázky na označení čar

Proti sobě, cca ve vzdálenosti 60 m, stojí v zástupu dvě družstva. Po startu se první v zástupu rozběhnou proti sobě, když se potkají, dají si Kámen, nůžky, papír, kdo prohraje, vrací se zpět do zástupu, kdo vyhraje, pokračuje dál k protihráčům. V tuto chvíli může vyběhnout další a opět ho zastavit. Družstvo skóruje, pokud hráč přeběhne čáru cca 2 m před prvním ze zástupu.

Zatloukání hřebíku na poslední ránu

Potřeby: špalek, sekýra, hřebíky

Do špalku se naklepne hřebík, poté se postupně jeden za druhým, střídají družstva o kladivo, cílem je dát právě tu poslední ránu, která srovná hřebík do roviny. Nutný autoritativní rozhodčí!

Popis slov

Potřeby: kartičky na pantomimu/popis ze stolních her Times-up, Activity, Alias, časomíra

Družstva se rozdělí na dvojice až trojice, za omezený čas musí uhádnout co nejvíce slov, která jeden popisuje, nesmí použít kořen slova.

Běhací piškvorky

Potřeby: síť z provázků 3x3, 2 sady stejně barevných triček/šátků po třech

Dvě družstva stojí seřazená vedle sebe v zástupech cca 20m od sítě. Na start první ze zástupu vyběhají a umísťují jeden barevný šátek, předají štafetu, vybíhá další. Cílem umísťování šátku je mít tři vedle sebe (i diagonálně) a blokovat protihráče.

Závody lodí

Potřeby: 2 kánoe, 4 pádla, bójka

Klasický štafetový závod, musí obeplout bójku na rybníce, časy dvojic se sčítají.

Nejznámější a nejudatnější z jarlů, jarl Sigrid, neustále snil o bohatých a úrodných krajinách schovávajících se za mořem. Často o svých představách vyprávěl svému příteli Geretovi. V noci se mu zdálo, jak plují na západ a objevují novou zemi, bohatou na půdu, drahé kovy a krásné ženy. Už ho nebaví nájezdy na východ, ten je už prozkoumán a v posledních letech nepřináší žádné cenné úlovky. Na druhou stranu to je nejistý podnik a může skončit jeho smrtí. Přesto se rozhodne to zkusit a pošle Gereta přednést tento návrh králi Hrotgarovi.

(Večerní scénka u ohně, následuje vysvětlení táborového bodování, přidělení prvních bodů a první nákupy půdy, plodin, dobytka...)

DEN 2. CESTA ZA KRÁLEM

Geret se tedy vydal na cestu, každý klan mu poskytl jako doprovod jednoho člověka, kterému „nejvíce věří“.

HRA DOPROVOD GERETA

Potřeby a asistence: 4 papíry s podkladovými deskami, 4 tužky, jarlové, Geret v převleku, 1 další vedoucí, časomíra

Vybraní lidé z družin, Geret a jeden další vedoucí odejdou z tábora a dojdou na určené místo cca 2 km od tábora. Tam členové družin nakreslí mapu, která vede z tábora k místu, kde se nacházejí, zbývající vedoucí donese mapy zpět do tábora a předá družinám, které mezitím pracovaly (u nás škrábaly brambory ☺). Ty se v intervalech (8 min.) vydávají na cestu a snaží se podle mapy najít skupinku s Geretem, tam vyvednou svého člena a spěchájí zpět do tábora. První v táboře vyhrává.

Doporučení: Pokud máte dost lidí, můžete každého člena, co kreslí mapu, odvést na jiné místo (stejně daleko od tábora), aby se družiny, když se potkají, vzájemně nedovedly ke skupince bez použití mapy.

VIKINSKÉ DOVEDNOSTI

Potřeby a asistence: minimálně 3 vedoucí, pily, sekery atd., sádra, kyblík na rozdělání sádry

V průběhu tábora se každý může naučit některým vikinským dovednostem. Protože se nyní nacházíme ve vikinské vesnici, můžou se děti učit dřevorubcem, pastevcem nebo zemědělcem. Během jednoho odpoledne musí plnit tyto úkoly:

Dřevorubec: práce se dřevem

Zemědělec: sbírání bylinek a lesních plodů

Chovatel: poznávání stop, odlévání stop ze sádry

Za splnění dovedností bude každý oceněn jedním klepákem.

Geret konečně dorazil do královské osady Roskilde. Vylíčil králi poselství. Ten Geretovi řekl, ať si odpočine, a sám začal přemýšlet (monolog), zda je to dobrý, či špatný nápad. Z východu válečníci přivázejí stále méně a méně kořisti, v zemi je velký nedostatek půdy a bylo by skvělé, kdyby právě za jeho vlády se uskutečnil takový velký objev. Na druhou stranu to rozhodně není sázka na jistotu, je možné, že pošle ty muže na smrt. Napadne ho, že dá šanci Sigridovi, ať vše prozkoumá, a pokud se vrátí, potom teprve sestaví velkou výpravu, pokud se nevrátí, také dobře. Svolá proto sněm, aby svoje rozhodnutí oznámil všem jarlům.

(Scénka po svačině)

POZVÁNKA NA SNĚM

Potřeby a asistence: 4 A4 dopisy napsané v runách (pozvání, informace o tom, kdy, kde a proč se koná sněm, co si mají vzít s sebou, podpis krále Hrotgara... fantazii se meze nekladou), papírky, kde je na každém jedno runové písmeno a jeho překlad v latině, napínáčky, časomíra.

Na velkém okruhu jsou na stromech napíchané papírky s písmeny runové abecedy. Družstvo jde po okruhu a snaží si zapamatovat všechna písmenka, je na nich, jestli si rozdělí, kdo si bude jaká pamatovat, nebo všichni co nejvíce. Když dojdou zpět do tábora, dostanou zašifrovaný dopis a spouští se jim čas, vyhrává ten, kdo nejrychleji rozšifruje a udělá nejmíň chyb (1 chyba + 1 minuta).

Na sněmu se sešly celé kmeny (děti v kostýmech) se svými jarly. Vystoupil Sigrid a přednesl svůj návrh, ostatní jarlové mu skáčou do řeči, říkají, že je blázen. Vyřikávají si staré rozepře (kradení obilí, přebírání žen, přepadávání vozů), ale na jednom se shodnou, na východě to poslední dobou není žádná sláva. Král si zjedná klid a řekne, jak se rozhodl, že pošle Sigrida na průzkum a rozdělí jeho majetek do správy jarlů. Všichni souhlasí, že před odjezdem bude třeba učinit oběť bohům.

(Scénka po večeři)

Večer u ohně je vyhodnocení, další nákupy půdy, plodiny, dobytka, když se setmí, jarlové se pomalují válečnými barvami a odvedou děti do lesa provést obětní rituál. Tam už jsou připravena tři zapálená ohniště, dva hráči hrají na bonga a jeden člověk v ovčích kůžích s lahvičkou protlaku (ta bude představovat krev).

Král Hrotgar pronese proslov: „Obětujeme tuto posvátnou krev Ódinovi, vládci všech bohů, Thorovi, ať střeží oblohu a moře během plavby, Lokimu, ať nás nepřátelé nepřelstí, Freje, aby dohlížela na naše bližní, a Heimdalovi, aby nám umožnil bezpečný návrat domů.“ Sif přitáhne ovci mezi hořící ohniště, za zvuku bubnů k ní přistoupí Vidgar a podřízne jí a do připravené nádoby napustí krev (protlak). Tu podá králi a postupně se krví pomažou jarlové, potom přijdou na řadu i jednotliví válečníci (děti).

Doporučení: Pozor ať vám ovečka nechytne, mezi ohništi jí bylo dost teplo. ☺

DEN 3. BOHOVÉ

Bohové si pochvalují, jak jim lidé obětovali, kromě Hela, který se vzteká. Pohrdá oběťmi i lidmi a rozhodne se ukázat ostatním bohům, že lidé jsou slabí. Ostatní bohové se lidí zastávají a Hel se s nimi vsadí, že lidi dokáže obrátit proti sobě. Do popředí vystupují jarlové, kteří se přátelsky baví o tom, jaká byla úroda. Hel k nim přistoupí a pošeptá něco do ucha Siff. Ta začne najednou urážet Torsteina, Hel pošeptá něco Lys, ta se také začne hádat a postupně rozhádá všechny jarly. Jarlové se obrátí proti sobě, rozejdou se ve zlém s tím, že odteď už nejsou přátelé a že mohou očekávat vzájemné útoky na své vesnice.

(Ranní scénka)

Od této chvíle se po každém bodování uskutečňují vikinské souboje (viz Bodování).

BOŽSKÝ SCRABBLE

Potřeby a asistence: 4x čtvercová mřížka (velikost políčka = velikost kartičky) 10x10, cca 300 kartiček se jménem boha (Ódin, Loki, Thor, Freja, Hel, Heimdal, Fenrir, Syn), kartičky s nápovědami, stolní hra Vikingové, míček, šátek, lavor, pexeso, 7 lidí na stanoviště

Úkolem družstva je získat co nejvíce kartiček bohů a správně je poskládat do tabulky tak, aby se jim násobily body. Po lese bylo 7 stanovišť, kde mohly děti kartičky získat (pexeso s kartičkami, kradení kartiček strážci, soutěž ve skákání po jedné noze, logická stolní hra Vikingové, tipování, jaká kartička je další v balíčku, hledání druhé kartičky pexesa po lese, strefování poslepu s navigací míčkem do lavoru). Kromě toho mohly na stanovištích získat i nápovědy, jak umisťovat kartičky do tabulky. Vyhrává družstvo, které nejefektivněji umístí získané kartičky do tabulky, a tak bude mít nejvíc bodů.

Nápovědy:

- 1) Thor vedle Lokiho (-30)
- 2) Ódin mezi Lokim a Thorem (+20)
- 3) Hel a Loki spolu v řadě i sloupci (+15)
- 4) Fenrir v rohu (dvojnásobí se sloupec i řádek)
- 5) Fenrir a Syn v jedné řadě a sloupci (-20)
- 6) Za každého boha vedle Freji (+5)
- 7) Syn vedle Heimdala (+10)
- 8) Ódin obklopen osmi kartičkami (+50)

OBĚTOVÁNÍ DOBYTKA

Potřeby a asistence: lihová fixa, 5 lidí v kostýmech bohů se jmenovkou a symbolem nakresleným na čele, kartičky požehání, něco na vymezení ohrady, 2–5 slepých strážců podle velikosti ohrady, 2–5 šátků

Na louce je ohraničený prostor, kde se pase dobytek (mohou to být vedoucí, nebo mladší děti), každý z nich má na ruce napsáno, jaký druh dobytek je (kráva, ovečka, beránek, koza, oslík). Do ohrady se může projít pouze jednou stranou, kterou střeží slepí strážci, pokud se dítěte dotknou, musí se jít nabít k 50 m vzdálenému bodu a poté to mohou zkusit znovu. Když jsou v ohradě alespoň dva z družstva, mohou si odnést dobytek. Kolem louky a v blízkém okolí jsou hodovní síně (stanoviště) bohů, kam musí družstvo dobytek přinést, ten odkryje, co má napsáno na ruce, a bůh řekne, jestli tento druh dobytek přijímá jako oběť. Každý bůh totiž přijímá jen jeden, je to tedy i o tom si pamatovat, kdo co je a koho kam už nesli. Pokud se trefili, dostanou lísteček s požeháním boha, pokud ne, musí pro jiný dobytek. Vyhrává ten, kdo nejdříve získá požehání všech pěti bohů.

Doporučení: U nás dobytek byly mladší děti, které jinak měly vlastní celotáborovou hru. Zde měly svůj miniúkol zapamatovat si, jaký symbol mají bohové nakreslený na čele. Podle toho, kdo bude dělat dobytek, zvolte vzdálenost stanovišť bohů. Pokud je snadné dostat se kolem strážců a družstva jsou početnější (u nás byla po 6), dejte větší limit, kolik členů musí být v ohradě, aby dobytek mohli odnést. Můžete dát k dispozici i kolečko pro odvezení „těžších nákladů“.

VIKINSKÉ KRATOCHVÍLE

Potřeby: pila, sekera, šroub do dřeva

Protože následující den, budou hry podobné krocketu, každé družstvo dostane za úkol vyrobit si dvě krocketové hole z polínka a delší tyče, kterou naroubují do něj.

DEN 4. ŽIVOT VE VESNICI

Uběhl nějaký čas a Vikingové měli jiné starosti než myslet na osud Sigridovy výpravy. Život na severu je tvrdý a zabezpečit si každodenní obživu nebyl žádný med. Navíc každá vesnice hospodařila sama za sebe, protože jejich jarlové spolu nemluvili. Urážky na cti se nezapomínají...

OVČÍ RING

Potřeby a asistence: 18 ešusů, tolik map, kolik hraje dětí, se zakreslenými kontrolami, sada lístečků 1–18 pro každé družstvo.

Na satelitním snímku okolí tábora bylo vyznačeno 18 stanovišť (u nás to vycházelo 3 na každého člena družstva). Je potřeba nakopírovat tuto mapu tolikrát, kolik hraje dětí, a do každé zakreslit 3 kontroly tak, aby jedno družstvo pokrylo všech 18. Na místě, kde jsou kontroly, leží ešusy, kam děti vhadzují lísteček s číslem kontroly, pokud ji najdou.

POLÁRNÍ NOC

Potřeby a asistence: 1 deka, časomíra, pár vedoucích hlídajících hranice území

Celému družstvu se zavážou oči a na přiměřeně velké louce se položí deka. Po odstartování se každý snaží poslepu, pohybem po čtyřech, najít deku, když se to někomu povede, volá na zbytek. Ostatní družstva mohou hlasitě pokřikovat, aby bylo těžší nalézt správný směr. Vyhrává družstvo, kterému se nejrychleji podaří shromáždit na dece.

Doporučení: Na okrajích louky by měli stát vedoucí, aby usměrňovali „ztracené ovečky“.

VIKINSKÉ KRATOCHVÍLE

Potřeby a asistence: pro každé družstvo 2 kriketové pálky (vyrobené předchozí den), branky na kriket označené písmenky, 4 tenisové míčky, lavor, 4 vedoucí na kontrolu střídání družstev o pátku

- 1) Družstva odpalují tenisový míček po malém okruhu, po jednom odpalu se musejí pravidelně střídát. Na konci je úkolem trefit míček do lavoru, poté se stopuje čas.
- 2) Na louce jsou rozmístěny branky na kriket, nahoře mají připevněnou oboustrannou cedulku s písmenky. Vedoucí řekne jakékoli slovo a družstva musí projet branky ve správném pořadí, písmeno se započte, pokud odpálí míček do branky z té strany, kam lísteček směřuje.

Ve vesnici jarla Vidgara žil věštec Heior, nejváženější z těch, co mohou nahlédnout do budoucnosti. Jednoho dne se jeho křik rozlehl

celou osadou. Zmateně vykřikoval „Ragnarok se blíží“, „Není návratu“, „Blíží se náš konec“. Když se seběhne celá vesnice, Vidgar jí zatřese, probere ho a věštec začne vyprávět, co viděl. Mluví o armádě temnot, Ragnaroku a boji proti mocnému nepříteli. Varuje všechny před opuštěním vesnice, jarlové mu ale neuvěří...

(Scénka)

DEN 5. ŽIVOT VE VESNICI – POKRAČOVÁNÍ

Po včerejším proctví je ve vesnici cítit nervozita. Vikingové se dál zabývají svými každodenními starostmi, ale zároveň se připravují na možnost, že odplují.

HRY VIKINGA VIKI

Na pěti stanovištích v lese jsou vždy tři vikinské hry/hlavolamy. Souboj v těchto hrách si mohou dát dvojice lidí z různých družstev, vítězovi se přičítá bod. Hraje se omezený čas, vítězí družstvo s největším počtem bodů součtem ze všech stanovišť.

1. Kdo položí poslední pentamino

Hra pro 2 hráče. Hraje se dvanácti dílky pentamina na hrací ploše o rozměrech 8x8 políček.

Hráči se pravidelně střídají po jednom tahu. Hráč má na jeden tah 30 sekund. Všechny dílky leží na stole a hráč, který je na řadě, si vybere jeden dílek. Na hrací plochu se dílky pokládají vedle sebe (mohou se dotýkat navzájem rohem, hranou dříve položených), nikoliv však přes sebe, ani tak, že přesahují ven z hrací desky. Prohrává ten hráč, který již nemůže položit žádný dílek do volné části hrací plochy.

2. Topologika

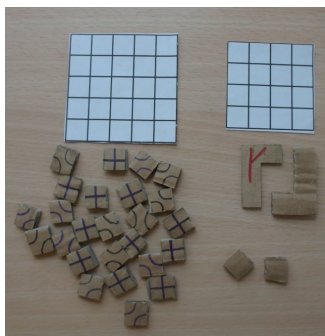
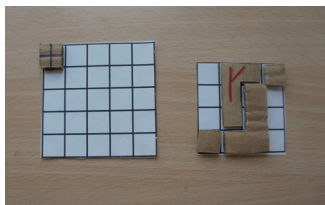
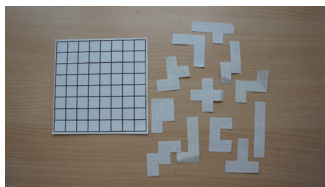
Hra pro 2 hráče. Hracími prvky jsou čtverečky se dvěma základními motivy. Jeden obrázek představuje kříž, jehož ramena spojují středy dvou protilehlých stran, druhý obrázek znázorňuje dva obloučky spojující vždy středy dvou sousedních stran. U každého čtverečku se na jednu stranu nakreslí kříž a na druhou stranu dvojice obloučků. Hraje se na plánu o rozměru 5x5 políček.

Hra začíná tím, že vedoucí položí čtvereček libovolnou stranou do rohu hrací plochy. Hráči se pravidelně po jednom tahu, na který mají 30 sekund, střídají. Hrací čtvereček berou z hromádky, která je na stole pro oba hráče k dispozici. Pokládají ho na hrací plochu libovolným ze dvou motivů. Podmínkou je prodloužit čáru, která v levém horním rohu

začíná. První hráč přiložením svého čtverečku rozhodne o tom, kterým směrem bude čára z rohového čtverečku vycházet. Druhý hráč potom musí přiložením svého čtverečku pokračovat v tažení čáry dál tímto směrem. Pokud jeden hráč položí kříž, ten druhý svým tahem určuje další směr čáry. Prohraje ten, kdo položí svůj čtvereček tak, že čára vyběhne ven z hrací plochy.

3. Hra Edwarda de Bono

Hra pro dva hráče. Na hracím plánu o rozměrech 4x4 políčka leží čtyři „figurky“, jimiž hráči hrají, v předem daném výchozím postavení. Hraje se se dvěma destičkami ve tvaru písmene L, které se vzájemně liší barvou nebo vzorem, a dvěma čtvercovými destičkami. Každý hráč má svoji destičku ve tvaru L. V tazích se hráči střídají. Na tah mají jednu minutu. Celá hra je omezena na 12 minut. Každý tah má dvě části. První část je povinná a hráč v ní musí přemístit svoji destičku L na jiné volné místo hracího plánu. Destičku smí otáčet o 360 stupňů, ale pouze v jedné rovině. Nesmí ji překlápat. Druhá část tahu je nepovinná a spočívá v možnosti přemístit jednu libovolnou čtvercovou destičku z původního místa na jiné volné. Potom je řada na druhém hráči. Cílem hry je dosáhnout takového rozmístění všech destiček na hracím plánu, aby soupeř nemohl umístit svoji destičku L jinam, než právě leží.



VIKINSKÉ DOVEDNOSTI

Potřeby a asistence: vyučující uzlů, uzlovačky, vyučující map, buzoly, různé druhy map, „mistr tesař“, volná prkna, pila, sekera, nože na vyřezávání, loď, šátek na zavázání očí, něco jako bójka (u nás byl vedoucí na plováku), časomíra

Nastává druhá fáze vikinských dovedností, tentokrát si děti mohou vybrat, zda budou tesařem, uzlařem nebo navigátorem. V každém družstvu má být po dvou od každého.

Tesař musí z prkna vyrobit pádlo.

Uzlař má lekci uzlů.

Navigátor má lekci orientace v mapě a s buzolou.

Po absolvování těchto lekcí následuje soutěž mezi družstvy. Ti, co vyráběli pádla, nasednou na kánoe, navigátoři stojí po stranách rybníka a navigují svoji loď tak, aby obeplula bójku a vrátila se zpět ke břehu. Mezitím se dva uzlaři na břehu (jeden slepý, jeden vidící) snaží uvázat co nejvíce uzlů. Za každý uvázaný uzel se družstvu odečítá 15 sekund z jejich času. Vyhrává družstvo s nejrychlejším časem.

DÁREK NA ROZLOUČENOU

Kluci vyrábějí z odřezku polínka ozdobný knoflík, holky ze špendlíků a korálků náramky. Děti potom mohou přinést do kuchyně dárek s cedulkou, komu by ho chtěly věnovat. Na konci tábora se dárky rozdají.

Vyrábění náramku

Na 1 náramek potřebujeme: asi 60 spínacích špendlíků, libovolné korálky, pruženku, kleště a nůžky.

Na spínací špendlíky navlékneme korálky podle vlastní fantazie, na jeden náramek použijeme přibližně 60 špendlíků. Poté každý špendlík stiskneme kleštičkami tak, aby se nemohl otevřít. Špendlíky navlékneme na pruženku nejdříve na jedné straně, poté to samé na druhé straně špendlíku a zavážeme.

Vyrábění knoflíku

Potřebujeme: soušku, pilu, vrtačku, fixy, (vyřezávací) nožíky.

Ze soušky o průměru přibližně 8 cm odřízneme tenké kolečko (cca 1 cm) a provrtáme dírky. Kolečko poté ozdobíme fixami nebo vyřezávacím nožem.



DEN 6. VYPLOUVÁME

Jednoho dne se vrátil Sigrid. Jeho návrat vyvolal značný rozruch, i kvůli prococtví, které Vikingové nedávno slyšeli od svého věštce. Sigrid ale o zemi na západě jen básní, vypráví o bohatství, dostatku půdy a nových plodinách. Jarly a krále to velmi zaujme, protože nájezdy na východ už nepřinášejí skoro žádný užitek. Siff ale zdůrazní, co jim radil věstec. Hlasy většiny nakonec převládnu, a padne rozhodnutí připravit se na cestu na západ.

(Scénka ráno na nástupu, od této chvíle už se nekonají vikinské souboje.)

PSANÍ VZKAZŮ

Potřeby a asistence: lístečky s runovou abecedou, 2 kontroloři, 2x runová abeceda celá – napsaná ve správném pořadí, 2x runová abeceda pro kontrolory.

Na polovině volejbalového hřiště jsou rozházeny papírky s runovou abecedou (na každém papírku jeden znak). Hrají vždy dvě družstva proti sobě a jsou nastoupena v zástupu u okraje hřiště. Štafetově se vybíhá a úkolem je dotknout se písmenek ve správném pořadí, vyhrává ten, kdo se jako první dostane na konec abecedy. Hraje se turnajově, každý s každým. 2 vedoucí kontrolují, jestli se opravdu dotýkají správných písmenek, a po každém kole rozmístění lístečků změní.

ZÁSOBOVÁNÍ

Potřeby a asistence: nic

Úkolem družstva je shromáždit věci v abecedním pořadí. Musí tedy sehnat jednu věc na A, jednu věc na B, na C... pokud mají obsazenou celou abecedu, mohou začít další kolo. Nakonec pak každé družstvo ukazuje donesené zásoby, případně vysvětlí, proč si to Vikingové berou s sebou na loď. Nemusí věci shánět v abecedním pořadí, ale ukazovat pak ano.

Doporučení: Důležité je si předem ujasnit, která písmenka budou vyškrtuta (u nás to bylo Q, W, X, Y + háčky a čárky). Také je na vás, zda povolíte použít živé osoby (a jejich vlastní jména) a jak moc kreativní

názvy budete uznávat. Můžete také dát každému družstvu nějaké žolíky.

ZÁSOBOVACÍ TROJBOJ

Potřeby a asistence: ešus do každého družstva, vodní zdroj, ponožkové míčky, lano, 4 vedoucí-draci, obrázky losích hlav, napínáčky, šišky, časomíra.

Na dlouhou cestu na lodi je potřeba se dobře připravit. Nejdříve každý tým musí nanosit v rukou vodu až po okraj ešusu. Poté mohou vyrazit na kradení dračích vajec. U stromu je na provaze uvázaný vedoucí (jako drak) a v okruhu kolem sebe má rozmístěné ponožkové míčky. Děti mu musí jeho vajíčka vykrást. Pokud se někoho dotkne, ten nehraje, dokud není vybité celé družstvo. Když nezbyde už žádné vajíčko, družstvo se přesune na lov losů. Na různé vzdálených stromech jsou z papíru vystřižené losí hlavy, družstvo se musí desetkrát trefit, pokud trefí vzdálenější, odečítá se jim od jejich času 10 s. Vítězí tým s nejlepším časem.

Po této hře následuje:

HODOKVAS

Zásoby jsou uloženy bezpečně na lodi, oběti bohům provedeny a zbývá jen rozloučit se se svými blízkými, a to ve vikinském stylu. Koná se hodokvas! Pivo a medovina potečou proudem, přijede potulný bard a každý si bude moct něco přivydělat hazardem. Tak neváhejte a chopte se svých rohů!

Tahle aktivita byla především v řízení naší kuchyně, vymysleli jsme různé vikinské pochutiny a podle toho, kolik měly děti peněz, jsme pak nastavily ceny. Na jídelním lístku byl například malý vikinský štít (ufíčko), velký vikinský štít (koláček), medovina, pivo (smíchané z různých ingrediencí), losí hamburger... fantazii se meze nekladou. Někteří vedoucí si navíc připravili speciální program, měli jsme dva potulné hudebníky, kteří hráli za klepák písničku na přání, tetovací salón (barvami na obličej nebo tužkou na oči) a hazard, kde se střídavě hrály kostky a karty, také o klepáky.

PŘÍPRAVA SCÉNEK

Na návštěvní den je u nás tradicí připravit si krátké tematické scénky. Družstva měla po skončení hospody čas si rozmyslet, o čem bude jejich scénka, a začít cvičit.

ORIENTACE PODLE HVĚZD – NOČNÍ HRA

Konečně přišel čas vyplutí. Orientace na moři bez kompasu nebyla snadná, tak nezbývalo než se podívat nahoru nad sebe...

Potřeby a asistence: 6 vedoucích, 6 baterek, 6 tužek, papírek pro každé dítě

Na louce je rozmístěno 6 vedoucích s baterkou. V nepravidelných intervalech ji rozsvěcují na různě dlouhou dobu. Když je baterka rozsvícená, děti se mohou vedoucího dotknout a vytvořit řadu za sebou (první se dotýká vedoucího, druhý prvního...). V okamžiku, kdy baterka zhasne, dostanou poslední tři v zástupu plusový bod, všichni ostatní minusový. Hra tedy spočívá v tom, zvolit správnou strategii přebíhání mezi jednotlivými vedoucími a kdy se připojit do zástupu.

V klášteře Lindisfarne v Anglii spolu rozmlouvají (ve svém rodném jazyce, angličtině) dva mniši. Baví se o zlých znameních, která poslední dobou přicházejí čím dál častěji. Jsou ale přesvědčeni, že je jejich Bůh ochrání a přesvědčují se o své víře. Přeci jen si ale vzpomenu na zvěsti o barbarech ze severu, když zaslechnou od moře nějaký hluk, a vydají se blíže k pobřeží. Tam už je jasné, že se něco blíží, slyší hlasy, křičící do rytmu, a bubny. Když zaostří do tmy, spatří blížící se loď. Vikingové (jarlové v kostýmech) z nich vyskáčou a rozběhnou se k mnichům, kteří se začnou modlit a prosit o smilování. Není jim to ale nic platné. Vikingové jsou konečně v Anglii...

(Scénka po noční hře, děti se shromáždí u kruhu a nastupují mnichové, nesou louče, u rybníka jsou také dvě louče.)

DEN 7. PROZKOUMÁVÁNÍ ANGLIE

Po nočním vylození se Vikingové vydají prozkoumat nově objevenou zemi.

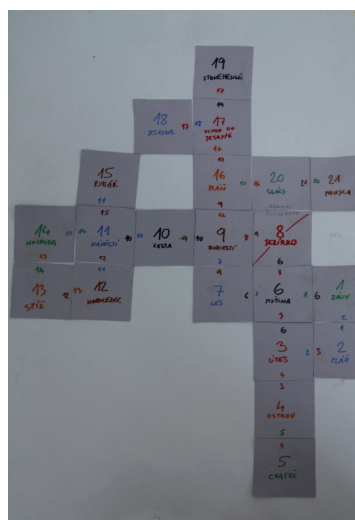
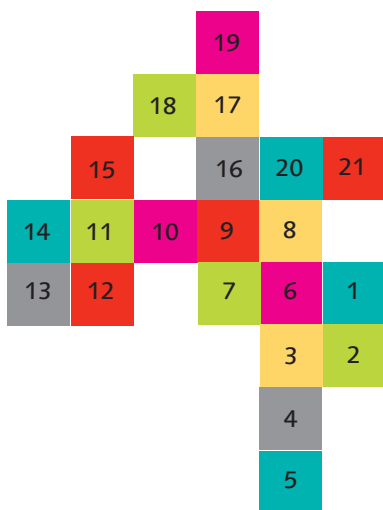
SEDM 7 (VIKINSKÉ MAGICKÉ ČÍSLO)

Potřeby a asistence: 7 papírů se sedmičkami, napínáčky, podlouhlý (účtenkový) papír, tužka pro každé dítě

Po lese (velké hrací území) je rozmístěno sedm papírů. Na každém je velké číslo 7 a v rohu menší číslo od 1 do 7. Děti musí všechny papíry najít a ve správném pořadí se pod ně podepsat. Hra se hraje na čas. Prvních deset, co hru dokončí, dostane speciální odměnu – klepák.

ANGLICKÉ VNITROZEMÍ

Potřeby a asistence: čtvrtka A3 pro každé družstvo, barevné čtverečky s názvy a čísla míst (4x každý), 4x papír (inventář), 4 lepidla, 4 tužky, 6 vedoucích



Úkolem družstva je během procházení pomyslným prostorem (jeho uspořádání viz nahoře) získat všech 5 kusů mapy. Každé družstvo dostane čtvrtku s nalepeným čtverečkem číslo 1. Čtverečky představují stanoviště, kterými je nutno projít, a když družstvo přijde na nové stanoviště, dostane daný čtvereček, který si nalepí na příslušné místo v mapě, z předchozího stanoviště ví, jestli šli na sever, na jih, na východ nebo na západ. Zároveň jim vedoucí poví legendu, kde se nachází, co

vidí kolem sebe a kam se můžou dále pohnout („odtud se můžete vydat buď jižně na 2, na pláž, nebo západně na 6, na mýtinu).

Na některých stanovištích musí družstvo provést nějaké akce podle toho co „vidí“, je na vedoucím, jak moc jim to zdůrazní. Příběh, který na každém stanovišti odvyprávíte, je v podstatě variabilní, následující přehled ale uvádí, jaké věci mohou u každého místa získat (zeleně), a které věci potřebují k dalšímu postupu (červeně). Čísla v závorce udávají, na jaká stanoviště mohou odtud jít, případně za jakých podmínek.

Maximálně může mít družstvo u sebe pět věcí, jinak musí zanechat přebytečné na nějakém stanovišti. Kusy mapy se do toho nepočítají.

1. Záliv (->2 ->6)
2. Pláž: trosky lodě => prohledat => lano (->1 ->3)
3. Útes (->2 ->4/plavání/ ->6)
4. Ostrov s palmami: kokos => shodit (trefit se do lavoru) (->3/plavání/ ->5)
5. Chatrč: **Mapa 1** (->4)
6. Mýtina: sekera (->1 ->3 ->7 ->8)
7. Les: stromy, spadané dřevo + sekera => dřevo, dřevěná tyč (->6 ->9/popadané stromy – sekera, lano)
8. Jezírko: jezírko + síť => ryba, můžou se pouze vrátit, odkud přišli (->6/přišli ze 6/ ->9/přišli z 9/)
9. Rozcestí: zasypaná cesta kamením směrem na 16–potřeba pomoci z vesnice (->7 ->8 ->10 ->16/pomoc/)
10. Cesta (->9 ->11)
11. Náměstí (->10 ->12 ->14 ->15)
12. Dům horolezce: za rybu půjčí horolezeckou výbavu (->11 ->13)
13. Spíž: **Mapa 2** (->12 ->14)
14. Hospoda: za rybu a dřevo do krbu – pomoc obyvatel (->11 ->13)
15. Dům rybáře: za rozseklý kokosový ořech (sekerou)- síť (->11)
16. Pláž: strom s pryskyřicí (na pochodeň) (->9 ->17 ->20/potřeba horolezecká výbava a lano/)
17. Vchod do jeskyně (->16 ->18/potřeba zapálená louč (dřev. tyč + obvaz + pryskyřice) /->19)
18. Jeskyně: **Mapa 3** (->17)
19. Stonehenge: **Mapa 4** za logickou hádanku (->17)
20. Skály: obvaz (->16/ potřeba horolezecká výbava a lano/ ->21)

21. Mohyla: **Mapa 5 v kameni**, nelze s ní pohnout, zde je konec hry, pokud mají ostatní kousky mapy (->20)

Doporučení: Stanovišť je poměrně hodně, proto u jednoho vedoucího je více stanovišť a družstvo vždy musí říct, na jaké z nich zrovna jdou. Doporučujeme stanoviště rozdělit takto: (1, 5, 14, 20), (2, 7, 11, 18), (9, 12, 15, 21), (3, 8, 17), (4, 13, 16),

(6,10,19). Raději neumísťovat moc daleko od sebe, i tak se děti naběhaly hodně, hrály jsme celé odpoledne.

PŘÍPRAVA SCÉNEK A GENERÁLKA

Čas na dotáhnutí scének, sehnání kostýmů a generálku před vedoucími.

DEN 8. POZDRAVY Z DOMOVA

TURNAJ V RINGU

Potřeby a asistence: ringo, volejbalové hřiště, rozhodčí

Ringo hrajeme, stejně jako přehazovanou, na volejbalovém hřišti, podává se od zadní čáry. S kroužkem se nesmí chodit, chytá se pouze do jedné ruky, kterou se poté musí i odhodit. Maximálně tři dotyky (dvě nahrávky) a poté přehrát přes síť. Cílem hry je umístit kroužek do soupeřova hřiště, tak aby ho nechytil. Hraje každý s každým na počet vítězství, při remíze rozhoduje počet vyhraných setů, případně bodů.

MÝDLOVÁ SKLUZAVKA

Potřeby a asistence: dlouhá plachta, vodní zdroj, tekuté mýdlo

Oblíbená kratochvíle před příjezdem návštěv. Na louce, která je lehce ve svahu, rozprostřeme plachtu a poléváme ji vodou a mýdlem. Děti (i vedoucí) se rozběhnou a soutěží, kdo dojede nejdál.

Doporučení: Zajistit kraje plachty, aby se neshrnovala.

(Po svačině přijížděly návštěvy a po předvedení nacvičených scének následoval volný program až do večera.)

DEN 9. BOJE S ANGLIČANY

DOBÝVÁNÍ ANGLICKÝCH HRADŮ

Potřeby a asistence: žezlo pro každé družstvo, ponožkové míčky, dostatek barevných víček (rozříděné na barvy podle počtu družstev)

Každé družstvo si vytvoří svůj hrad (kruh z klacků o průměru cca 5 m), uprostřed něj uloží své žezlo (z polínka nebo ruličky, je označeno názvem družstva). Všichni hráči dostanou jeden ponožkový míček a víčko své barvy jako život. Cílem hry je vnést do svého hradu co nejvíce žezel, pokud získají zpátky své, počítá se také. Na konci se přičítají body za každé přinesené žezlo a 50 bodů navíc, pokud má družstvo u sebe žezlo se svým jménem. Hráči se při kradení mezi sebou vybíjejí ponožkovými míčky, po zásahu musí každý odevzdat svůj život (víčko) tomu, kdo ho vybil. Kdo nemá život, zvedne ruce nad hlavu a jde si pro nový, nikdo na něj mezitím nebijí a ani on nemůže bít. V ohraničeném území kolem žezla se nesmí vybíjet. Za každé získané cizí víčko se na konci přičítá bod. Hrajeme podle velikosti hracího území cca 1,5–2 h.

EMPATIE

Vikinský klan musí myslet jako jeden muž a každý člen by měl odhadnout, jak budou uvažovat ostatní. Při nájezdech bylo důležité poznat správný čas na ústup nebo útok a zamyslet se: „Co by udělal Viking?“

Potřeby a asistence: kartičky s otázkami, napínáčky, papír a tužka pro každé dítě

Na velkém okruhu jsou rozmístěny kartičky s otázkami typu: „Vyber jednu barvu“, děti vyrážejí po jednom a snaží se na svůj papírek napsat odpověď, kterou si myslí, že by zvolila většina. Příklady otázek:

- Vyber den v týdnu, měsíc, denní dobu.
- Vyber barvu, zemi, táborové jídlo.
- Napiš jednoho vedoucího.
- Napiš vedoucího, který je největší špindíra.
- Apod.

Vyhrává člověk, který se nejčastěji trefí do toho, co napsala většina ostatních.

SOUBOJ PÍSNÍ (HRA NA DEŠTIVÉ ODPOLEDNE)

Tábor se rozdělí do tří skupin (u nás to bylo 2 + 2 družstva a vedoucí). První skupina zazpívá písničku, následuje druhá, potom třetí, než někomu dojdou nápady. Musí znát vždy minimálně refrén a jednu sloku (pokud není refrén, tak stačí sloka).

Doporučení: Můžete písničky tematicky omezit, např. jen písničky o lásce.

DEN 10. HLADOMOR

Vikinská loď byla obklíčena anglickými vojsky na řece ve vnitrozemí. Jsme už několik dní v obležení a zásoby se začínají tenčit. Příděly jsou čím dál víc skromnější a zbývá poslední možnost, probojovat si cestu ven. Hlad ale trápí všechny bojovníky, takže bude těžké posbírat poslední síly.

(Scénka ráno na nástupu, diskuze jarlů o situaci.)

HLEDÁNÍ SNÍDANĚ

Potřeby a asistence: 4x vzkaz napsaný v runách, balíčky se snídaní se znakem runy

Ráno, když se děti probudí a přijdou na snídani, najdou na výdejním pultu místo jídla vzkazy napsané v runách (1 pro každé družstvo), které popisují, kam se mají vydat, aby našly svoji snídani. Na příslušném místě je balíček označený týmovou runou každého družstva.

BOJ O POSLEDNÍ ZÁSoby

Potřeby a asistence: suroviny na přípravu oběda, 10 vedoucích-hlídačů, ponožkové míčky, provázek na vyznačení okruhu

V lese je pět stanovišť (okruhy o průměru cca 5 m) hlídaných vedoucími. V každém se nachází nějaká surovina (cibule, rajčata, vepřovka, jablka, chleba). Úkolem družstva je dostat se do kruhu a odnést si potřebné suroviny. Vše se smí nosit jen po 1 ks, vedoucí vybíjejí dotykem a ponožkovými míčky, ve vyznačeném okruhu jsou děti v bezpečí. Pokud někdo dostane zásah, musí běžet na jiné stanoviště, když nese surovinu, musí ji vrátit. Hra končí zvukovým signálem z rohu. Následuje dražba nevykradených surovin za různé práce v táboře a příprava oběda ze surovin.

CESTA VEN

Přišel čas střetu s anglickými vojáky. Bitevní pole je plné vřavy, vojáci padají k zemi a padlí jsou odnášeni pryč z bitevního pole.

Potřeby a asistence: cca 10 běhavých vedoucích, 1 vedoucí na počítání donesených padlých

Hra je inspirována hrou „Bizoni“. Na louce jsou vedoucí jako angličtí vojáci. Děti mají ponožkové míčky a snaží se je zasáhnout. Vojáci jsou ale odolní a na zabití jednoho vojáka je potřeba více střel (např. 6, podle toho, kolik je děti v týmu). Poté voják padá k zemi. Angličtí vojáci se ovšem také mohou bránit, pokud někoho chytí, dotyčný musí opustit bitevní pole a jít se nabít. Úkolem družstva je odnést vojáka z bitevního pole. Pokud už se nějakého padlého vojáka dotknou, musí ho dovléci až na určené místo, kde jim někdo zapíše čárku, potom teprve mohou jít střílet znovu. Jednou za čas se zavelí ústup a všichni se musí stáhnout mimo bitevní pole. Padlí vojáci v tu chvíli nepatří nikomu a záleží, kdo se jich první dotkne, až bude znovu zavelen útok.

Doporučení: dlouhé rukávy a nohavice pro vedoucí. ☺

DEN 11. NOVÁ OSADA

Všechny vikinské kmeny se po včerejších urputných bojích dokázaly dostat z anglického obležení a už jsou zase na cestě směrem k moři po řece Tweed. Cestou však mořeplavci zpozorovali cizí loď na obzoru, kterou se snažili vyobrazit.

HRA OBŘÍ OMALOVÁNKY

Potřeby a asistence: jedna vybarvená složitější omalovánka nejlépe velikosti A3, 4 stejné, nevybarvené, 4 sady pastelek, 1 vedoucí

U kruhu má každé družstvo položenou svou nevybarvenou omalovánku, pastelky, a odtud také členové družstva štafetově vybíhají. Cca 100m od tohoto stanoviště (u nás na prvním stanu) je pověšena vybarvená omalovánka. Každý si snaží zapamatovat, kde je jaká barva, a poté to zanést do omalovánky svého týmu. Na cestě může být v jednu chvíli jen jeden člověk za družstvo, všichni se musí střídát. Rozhoduje rychlost v kombinaci se správností vybarvování.

Po cestě vikinská výprava objevila další klášter, který se leskne přepychem, a rozhodla se ho vyplenit, mniši se však tentokrát urputně

bránili. Když klášter dobyli, rozhlédli se po okolí a zjistili, že je zde velice úrodná půda, rozhodli se založit osadu Ny Pajedlagatt (Nový Pajedlagatt).

HRA BULEKULE

Potřeby a asistence: házečka (bulekule) vyrobená ze sešité silonky, v jejíž koncích jsou dva tenisáky a uprostřed je převázaná, 1 vedoucí

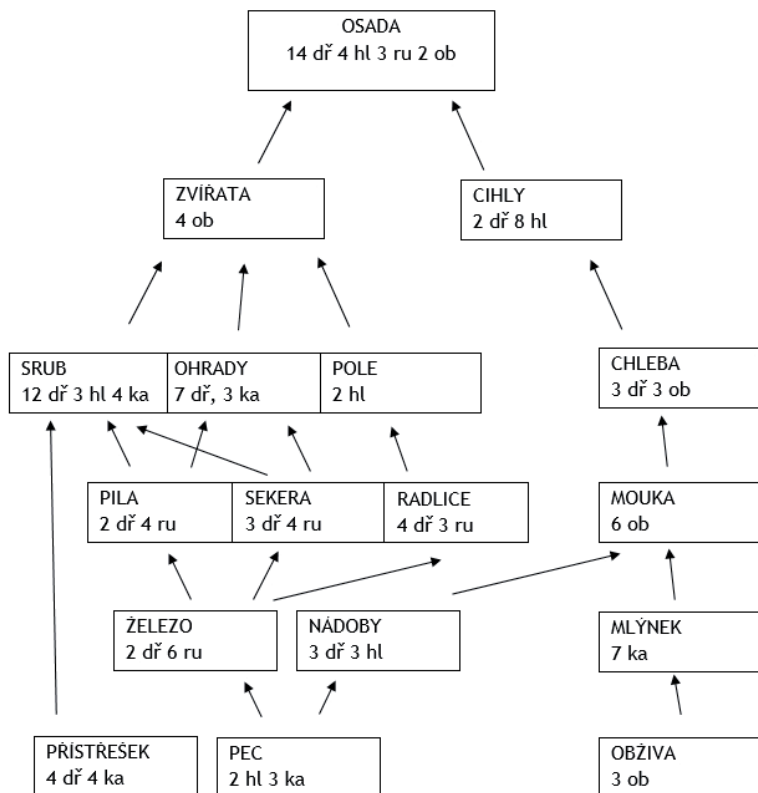
Protože jsme měli poměrně málo početné týmy, na tuto hru jsme je spojili do dvou týmů po 10 lidech. Družstvo utvoří kolečko a jeden z týmu odhodí bulekule a začne obíhat své kolečko. Druhé družstvo běží pro házečku a musí se seřadit za tím, kdo házečku sebere ze země. V okamžiku, kdy stojí v řadě všichni, stopuje se čas a sečte se počet oběhnutých koleček. Každé družstvo odhazuje pětkrát, vítězí ten s větším celkovým počtem oběhnutých koleček.

HRA OSADA

Potřeby: 4 schémata získávání surovin a věcí, lístečky představující suroviny a věci, 7 vedoucích, rozpis, u koho je která věc či surovina, 4 házečí kostky, tužka pro každého vedoucího

Základem hry je schéma získávání surovin a různých věcí, jehož kopii každé družstvo obdrží. Základní suroviny (ruda = 1, kámen = 2, dřevo = 3, hlína = 4, obilí = 5, volný výběr = 6) se získávají házením kostkou. Vybíhající člen hodí kostkou, a tím se dozví, pro jakou surovinu běží, vezme si příslušnou kartičku. Na vzdálenějším stanovišti hodí kostkou znovu, a tak se dozví, kolik ks dané suroviny obdrží, číslo mu napíše vedoucí na lísteček se surovinou. Poté, co nasbírají dostatečné množství základních surovin, je mohou začít kombinovat, a tím získávat další věci, například pokud mají tři obilí, mohou běžet na stanoviště úrovně jedna a tam je vyměnit (vedoucí jen přepíše nebo úplně škrtně číslo na kartičce „obilí“) za kartičku „obživa“. Musí však postupovat podle schématu. (Pokud chtějí běžet pro sekeru, musejí už mít železo.) Věci jsou rozmístěny na pěti stanovištích podle toho, na jaké úrovni se nacházejí (5. a 6. jsou spojené). Poslední úroveň představuje kartička „osada“, k jejímuž získání je potřeba velké množství základních surovin a mít splněné všechny věci z předchozích úrovní. Pokud nějaké družstvo dosáhne osady, může pokračovat ve hře a získávat body za jednotlivé věci (10, 20, 30, 40, 50 bodů, dle úrovně).

SCHÉMA:



HRA RECEPT

Potřeby a asistence: 4 papíry A3, 4 lepidla, 4 tužky, 5 receptů na barevných papírech, každý pětkrát, rozstříhané na jednotlivé fráze, 6 běhových vedoucích

Na barevných papírech je napsáno 5 receptů na jídla, která se vaří u nás na táboře, a jsou rozstříhané na různě dlouhé fráze. S těmito papírky v kapse běhá šest vedoucích po lese a děti je loví. Kdo se první dotkne, získává papírek a vedoucí pak počítá nahlas do 15 (20) během té doby ho nesmí nikdo nahánět ani obkličovat. Když děti vyloví všechny papírky, musí z nasbíraných složit jednotlivé recepty a poznat, na jaké jídlo jsou. Přitom ví, kolik částí má recept dané barvy a jakou frází začíná.

Vyhrává družstvo, které složí smysluplné recepty o nejvíce kartičkách. Body navíc jsou za to, když poznají jídlo.

! Doporučení: Pozor při stříhání receptů, ať jsou všechny verze předěleny ve stejném místě, jinak by papírky z jiné kopie na sebe nenavazovaly. Je lepší rozstříhat recept tak, aby bylo jednoznačné, co následuje, rozhodně ne po jednotlivých slovech, ale po delších spojeních. Pokud je vás dost, je výhodné se jako vedoucí při běhání střídat, potom je dobré dát lístečky do pytlíčku, aby se při stříhání nic nevytrousilo, dobré je také mít nějaký „domeček“. Když potřebujete hru urychlit, zaveďte odměnu za chyzení po více lístečcích. U nás se děti nemusely s uloveným lístečkem vracet k ešusu, ale u delší hry je to vhodné.

Výprava byla v plném proudu oslav z radosti nad novou osadou. Vtom se ozvalo zvláštní zatroubení. V táboře vypukne panika, vždyť každé vikinské dítě zná legendu o rohu boha Heimdala, který se ozve ve chvíli, kdy bude jejich zemi nejhůř. Jdou žádat o radu svého věštce, který má vizi, co se děje v jejich severním království. Tam právě zuří boj mezi bohy (Ódinem, Lokim, Freyou, Thorem, Heimdalem) a Helem s jeho armádou temnot. Věstec všem zprostředkuje tuhle vizi a pak je přenese zpět. Je rozhodnuto, že se musí okamžitě vydat domů...

(Tahle scénka byla poměrně organizačně náročná, děti skládaly v lese 30 minut s jedním vedoucím recept a ostatní se odebrali do tábora, kde se všichni kromě bohů namaskovali na armádu temnot – tmavé oblečení, začernění uhlíky, rozčuchané vlasy, pláště s kápí. Když se ozvalo zatroubení, vedoucí v lese se vžil do role věštce vysvětlil jim, že má strašné vize, že na severu se odehrává katastrofa a že jim může vidění ukázat. Děti se chytly za ruce, zavřely oči a věstec je dovedl do tábora, kde měl proslov Hel k ostatním bohům. Vyhržoval, že je zničí, a když se nevzdali, poslal na ně svou armádu temnot a byla „krvavá řež“. Když jsou bohové mrtví, děti zase zavrou oči a postupně odejdou za ruku ve směru les, kde je věstec dovede k rozhodnutí, že je nutné vyplout z Anglie zpět do vlasti, aby zabránili Helovi zničit jejich zemi.)

DEN 12. A 13. PUTOVÁNÍ ZPĚT NA SEVER

Tradičně máme v druhé polovině tábora dvoudenní výlet, který zapadá do příběhu jako cesta zpět do severské domoviny.

DEN 14. RAGNAROK

V pátek jsme se věnovali některým pracím, které souvisejí s přípravami na závěrečný slavnostní táborák, dotazníčkům o táboru a vzájemnému ocenění dětí. Každý dostal za úkol napsat tři kamarády, kteří mu nějak pomohli, byli sympatičtí nebo stateční, zkrátka, chtěl by je ocenit. Pět dětí s nejvíce hlasy dostalo stolní logickou hru Vikingové. Zároveň vyvrcholila soutěž vážením cenných artefaktů, jejichž váha byla přepočtena na klepáky. Ty potom každý roztočil na večerním hodokvase.

Vikingové se vrátili do zpusťosené země, jejich bohové byli velmi oslabeni či úplně poraženi, zanechali však lidem nápowědy, jak bojovat se zákeřným bohem Helem a jeho armádou.

HRA RITUÁL

Potřeby: 4 lístečky s popisem stanovišť (viz níže), 4 láhve s vodou, pastelky, papíry, celta, 4 předměty na hmatání

Děti v kostýmech a každý tým se svým jarlem procházejí velký okruh. Po cestě najdou na stromech čtyři vzkazy od bohů a úkoly, které musejí splnit, aby získali část zaklínadla a instrukce, jak porazit Hela. Část instrukcí může být na místě, nebo jim ji může dát jejich jarl. Texty stanovišť jsou:

Thor:

Thor hromovládce byl nejen bohem bouří, ale také moře, proto ho Vikingové často vyzývali na svých výpravách, vy se teď také poperete s vodou.

- jeden z vás udělá stojku, ostatní mu přidržují nohy,
- jeho úkolem je vypít všechnu vodu v láhvi, někdo mu ji přidrží,
- během úkolu se můžete střídat.

Freja:

Bohyně lásky a krásy byla velmi oblíbená mezi bohy i lidmi a lásku také rozdávala. Vaším úkolem bude nakreslit portrét našeho vikinského krále Hrotgara (hlavní vedoucí tábora), který by vyjádřil váš obdiv a náklonost k němu.

Loki:

Loki byl velice chytrým, ale také proradným bohem. Jeho nápowěda je tedy v hádance. Vyřešte ji a zase budete o něco blíže k cíli.

Nosívá se na bříšku, bryndáček to není. Podobný je kalíšku, není k napájení.

Ódin:

Ódin, vládce všech bohů, přišel v boji s nepřáteli Asgardu o jedno své oko. Vy si teď vyzkoušíte, jaký je život ve tmě. Jeden z vás si zaváže oči a zuje boty, po hmatu nohou musí poznat čtyři předměty ukryté pod celtou.

Když děti získají všechny čtyři části a složí je, vyjde jim toto zaklínadlo.

„Proradný Hel, bude mít, co chtěl, Vikingům chtěl škodit, dostal na zadek.“

- Složte všechny části dohromady.
- Sejděte se s ostatními Vikingy u ohniště.
- Proneste zaklínadlo nad nádobou s vodou a dejte jí tak božskou sílu.
- Vodou pokropte Hela.
- Oslavujte vítězství.

Tato hra následně přejde ve scénku. Když se všechny týmy sejdou u táborového kruhu (během čekání se mohou učit zaklínadlo), Hel začne dělat v táboře hluk, pouštět hrůzu a kopat nebohou vikinskou ženu (jeden namaskovaný vedoucí). Jarlové jsou velmi rozhořčení, že drancuje jejich vesnici, a vyrazí na Hela, svoje bojovníky požádají, aby se drželi zpátky. Hel ale jarly zabije. Mezitím Geret dětem poradí, aby použily rituál. V táboře jsou již připraveny 4 nádoby s vodou. Děti pronesou najednou zaklínadlo a lavory s vodou vylijí na Hela, který následně umírá.

(U nás se děti chopily iniciativy a s požehnáním krále Hrotgara nebohého Hela naložily do kolečka, a ještě skončil v rybníce, aby té vody neměl málo. ☺)

Král poté pozve všechny bojovníky na hodokvas. Děti si za klepáky mohou koupit sladkosti, různé drinky, hazardovat, nechat se potetovat, dražit poklady nebo podpořit potulné muzikanty (více viz podkapitola HODOKVAS).

HODNOCENÍ HRY

Pokud nás napadlo něco, co vylepšit v jednotlivých hrách, snažili jsme se to ke každé zapsat pod Doporučení. Celkově se tábor vydařil, ale hodně věcí jsme řešili za pochodu. U scénáře scének to někdy není na škodu (pokud je k dispozici dostatečná zásobárna rekvizit), aby mohli vedoucí i v průběhu tábora zapojit svoji kreativitu. ☺

Je ale třeba dobře rozplánovat typ her na dané dny, aby program seděl s příběhem a bodováním. Osvědčilo se nám zařadit dvoudenní výlet až ke konci tábora (dříve byl úterý–středa), protože zasáhne do prožívání celotáborové hry a často se nám zážitky z „dvoudeňáku“ už nepodařilo přebít.

Fotky a videa často řeknou více než slova, proto dále najdete odkaz na fotodokumentaci z tábora.

PŘÍLOHY

Všechny fotky z tábora najdete na našem profilu na https://pstulaci.rajce.idnes.cz/Tabor_2018_-_Vikingove/





RUNY



Nabídka při vikinském hodokvase

Příklad bodování:

Sobota odpoledne: 1. tým A, 2. tým B, 3. tým C a 4. tým D

Fond (a zároveň peníze) A: 1000 (za útok 300; při obraně 150)

Fond (a zároveň peníze) B: 900 (za útok 250; při obraně 200)

Fond (a zároveň peníze) C: 800 (za útok 200; při obraně 250)

Fond (a zároveň peníze) D: 700 (za útok 150; při obraně 300)

Království (vedoucí): za útok 500; při prohře nikdy nic neztrácí

Tým D koupí osivo a zaútočí na B. Tým C koupí krávu a zaútočí na D. Tým B koupí 2 krávy a neútočí. Tým A koupí 2 osiva a zaútočí na království. Odpoledne proběhnou soutěže: Tým A prohraje útok; Tým D vyhraje útok a Tým C prohraje útok.

A-Fond: 1000; peníze $1000 - 2 \cdot 400(\text{osiva}) = 200$

B-Fond: $900 - 250(\text{prohra proti D}) = 650$; peníze $900 - 2 \cdot 400(\text{krávy}) = 100$

C-Fond: $800 - 300(\text{prohra proti D při útoku}) = 500$; peníze $800 - 400(\text{kráva}) = 400$

D-Fond: $700 + 250(\text{výhra proti B}) + 300(\text{výhra proti C při obraně}) = 1250$;
peníze $700 - 400(\text{osivo}) + 250(\text{výhra proti B}) + 300(\text{výhra proti C při obraně}) = 850$

Neděle dopoledne: 1. tým B, 2. tým C, 3. tým A, 4. tým D

A-Peníze: $200+450=650$; fond: $1000+450=1450$ (za útok 350; při obraně 200)

B-Peníze: $100+550+2*200(\text{krávy})=1050$; fond: $650+550=1200$ (za útok 250; při obraně 250)

C-Peníze: $400+500+200(\text{kráva})=1100$; fond: $500+500=1000$ (za útok 200; při obraně 300)

D-Peníze: $850+400=1250$; fond: $1250+400=1650$ (za útok 400; při obraně 150)

Království (vedoucí): za útok 700; při prohře nikdy nic neztrácí.

Tým D koupí 2 krávy a opět útočí na B. Tým A kupuje krávu a útočí na D. Tým C kupuje 2 krávy a útočí na království. Tým B kupuje osivo. Dopoledne proběhnou soutěže: Tým A prohraje útok; Tým D vyhraje útok a Tým C vyhraje útok.

A- Fond: $1450-150(\text{prohra proti D při útoku})=1300$; peníze $650-400(\text{kráva})=250$

B- Fond: $1200-250(\text{prohra proti D})=950$; peníze $1050-400(\text{osivo})=650$

C- Fond: $1000+700(\text{výhra proti království})=1700$;

peníze $1100-2*400(\text{krávy})+700(\text{výhra proti království})=1000$

D- Fond: $1650+250(\text{výhra proti B})+150(\text{výhra proti A při obraně})=2050$;

peníze $1250-2*400(\text{krávy})+250(\text{výhra proti B})+150(\text{výhra proti A při obraně})=850$

POZNÁMKA:

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

Výsledky soutěže v roce 2018:

1. místo: Vikingové, PS Tuláci

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 (Marie Protivová a kolektiv)
- Návrat do budoucnosti (David Řeha a Miroslav Klimecký)
- Most do země Terabithia (Míša Boušková a Marie Protivová)

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

Vikingové

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr, z. s. v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2019

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

www.pionyr.cz

Neprodejné,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autor: Eliška Hronková (za kolektiv PS Tuláci)

Vydání 1.

Celotáborová etapová hra Vikingové vrací táborníky do doby severských nájezdníků, kteří na svých dračích lodích neohroženě vyráželi na výpravy daleko přes oceán. Do doby, kdy víra v bohy byla neotřesitelná a legendy byly živé. Děti rozdělené do vikinských klanů se nejen dozvědí více o severské mytologii a setkají se s jejími výraznými postavami, ale zažijí dobrodružné výpravy, souboje či osidlování nových území.