

ETAPOVÉ HRY

ZEMĚ FANTASIE

ZUZANA POCHMANOVÁ A KOLEKTIV



SOUTĚŽ 
ETAPOVÝCH
 HER

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

Soutěž etapových her se v Pionýru vyhlašuje již od roku 2003. Jejím cílem je shromáždit kvalitní etapové hry a poskytnout je pro další použití ostatním vedoucím ve spolku. 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, nejlépe podle připravené osnovy.

Veškeré další informace o **Soutěži etapových her** včetně vydaných publikací, výsledků předchozích ročníků, statutu soutěže, a osnovy naleznete na:
pionyr.cz/soutezetapovychher

Tato publikace vznikla díky Soutěži etapových her vyhlašované spolkem Pionýr (dříve ve spolupráci s nakladatelstvím Mravenec).

Tuto publikaci je možné použít jako námět. Realizace hry musí vždy vycházet z konkrétních podmínek. Je třeba zohlednit podobu tábořiště, skladbu účastníků, oddílové a táborové tradice a další proměnné. Konečnou konkrétní podobu etapové hry musí vytvořit tým vedoucích a instruktorů a přizpůsobit ji tak vlastním podmínkám. Mimo jiné i proto, aby ji mohli přijmout a považovat za výsledek vlastního úsilí.

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

ZEMĚ FANTASIE

Celotáborová etapová hra - metodický materiál
- 2020 -

OBSAH

ÚVOD	4
POPIS HRY	5
PŘÍPRAVA TÁBORA	9
PRŮBĚH TÁBORA	10
DEN PRVNÍ	10
DEN DRUHÝ - VODNÍ ŘÍŠE	13
DEN TŘETÍ - ROBOTICKÁ ŘÍŠE	14
DEN ČTVRTÝ - LESNÍ ŘÍŠE	15
DEN PÁTÝ - KOUZELNICKÁ ŘÍŠE	16
DEN ŠESTÝ - SNOVÁ ŘÍŠE	17
DEN SEDMÝ - ŘÍŠE DUCHŮ	18
DEN OSMÝ - ŘÍŠE YBURAN (NARUBY)	19
DEN DEVÁTÝ - OHNIVÁ ŘÍŠE	20
DEN DESÁTÝ - LEDOVÁ ŘÍŠE	22
DEN JEDENÁCTÝ - ŘÍŠE ZÁBAVY	23
DEN DVANÁCTÝ - CUKRÁTKOVÁ ŘÍŠE	24
DEN TŘINÁCTÝ - KAMENNÁ ŘÍŠE	25
DEN ČTRNÁCTÝ	27
HODNOCENÍ HRY	28

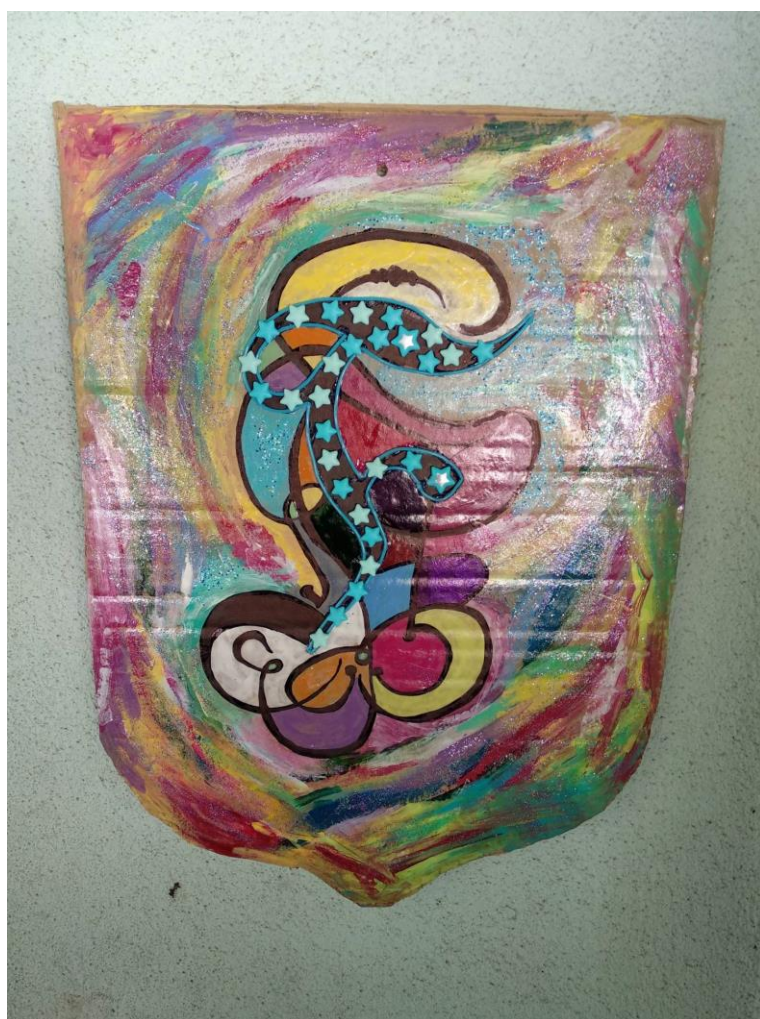
ÚVOD

Jako každý rok jsme i letos připravili program dětského tábora, který se konal prvních 14 dní v červenci na naší milované základně Mrtník u Komárova. Tábora se zúčastnilo celkem 86 dětí od 6 do 15 let.

Letos jsme se rozhodli vytvořit dětem jejich vlastní Fantasy svět. Inspirovaly nás k tomu samotné děti, respektive jejich obliba „fantasy příběhů“. Použili jsme motivy ze známých příběhů a zbytek dokreslila naše fantazie. Vznikl nám tak následující příběh...

Naši hru je možné situovat na jakékoliv místo. Ideální doba trvání je 14 dní, ale čas lze upravit dle potřeby. Navíc je třeba počítat s tím, že hra začíná vlastně již před samotným odjezdem na tábor, tzv. zvacím dopisem.

Prostředí realizace hry je samozřejmě nutné poněkud přizpůsobit. My jsme naši základnu vyzdobili tak, aby vypadala co nejvíce jako Země Fantasie. Na lustry ve všech společných místnostech jsme pověsili růžové, modré a bílé obláčky vyrobené z vaty, na chodby dvě obří duhy a spoustu barevných, pozitivních obrazů. Zároveň jsme na jednotlivé dny vyrobili výzdobu, která se odvíjela od ladění daného dne, tedy aktuálního vládnoucího klanu (bude upřesněno později).



POPIS HRY

HERNÍ PRVKY

- Zvací dopis
- Výzdoba celého tábora (mraky, duhy, ukazatele, obrazy, jednorožci,...)
- Kostýmy vedoucích i dětí
- Scénky
- Herní mapa
- Erb říše Fantasie
- Modlitby za Lapis
- Texty o Říši Fantasie a každodenní informace o klanech
- Zvláštní pozdravy a gesta jednotlivých říší

O FANTASII

Daleko za hranicemi lidského chápání, mimo veškeré pozemské bytí, poměrně daleko od majestátných hor Temnota, ale ne zase tak moc, leží země Fantasie. Na území Fantasie najdeme všechno, na co si vzpomeneme, dokonce i to, na co naše fantazie nestačí... Jsou tam lesy a louky, vodní plochy i pouště, nebe a kameny, skály i vzduch. Můžeme tam zahlédnout všechny možné barvy i nebarvy, cítit všechny vůně, jaké existují, ale i neexistují, slyšet prazvláštní zvuky, které si ani nebudeme umět zařadit, osahat miliony různých povrchů, od hladkých a kluzkých jako klouzek, po drsné a pichlavé, jako je například srst ježkozrůdy. Jen jedno tady nenajdete. Nenajdete člověčinec.

V magické zemi Fantasie žijí úplně jiné bytosti, než jsou lidé. Říká se jim Fantasiané. Jsou různých ras, různých velikostí a různých barev. Někteří létají, někteří chodí spát pod zem, jiní mají deset očí a další zase umí dýchat pod vodou. Podle toho, jaký vzhled a jaké schopnosti Fantasiané mají, se rozdělují do klanů a žijí většinu svého života ve své říši na území Fantasie. I když jsou odlišní, již několik staletí žijí v klidu a míru a o svou krásnou zem se starají.

Přesně ve středu Fantasie, a to na milimetry přesně, leží město Midd. Toto město nepatří do žádné říše, je to území neutrální, pouze fantasianské. Obyvateli města Midd je vždy vládnoucí klan, který má na starosti to, aby měla Fantasie a její klany vše, co je potřeba - například dostatek cukrové vaty, která utiší pláč dětí, žíní z jednorožce, ze kterých se dá namíchat uzdravující lektvar. Musí mít také dotatek sněhových vloček, to kdyby bylo moc vedro, slunečních paprsků, to kdyby zase byla moc zima, dost jednopatrových dortů, aby bylo čím házet do obličeje těch, kteří někoho naštvou, hodně duhy, kdyby se ze země začaly vytrácet barvy, zásobu lahviček se smíchem, to jako první pomoc smutným. Ale to nejdůležitější, co má vládnoucí klan na starosti, vlastně ne, je to více než nejdůležitější, je péče o Lapis.

Lapis je posvátný kámen, který dává život celé Fantasii. Díky němu v ní mohou stromy růst, voda šumět, rostliny vonět, kameny kamenět, vzduch vzduchavět, skály skákat a ryby létat. Bez Lapisu by země Fantasie neexistovala, pohltila by ji nicota. A bez Fantasie by nebyli ani Fantasiané. Bez Lapisu by byl zkrátka konec této nádherné a tajuplné země. Tento posvátný kámen je proto dobře ukryt ve velké budově v centru Middu a pečlivě hlídán vládnoucím klanem. Leží na

měkkém vyšívaném červeném polštáři se zlatými trásněmi uprostřed dřevěného svatostánku. Kámen hraje všemi barvami, sem tam svítí a občas škytá. Dostává se mu veškeré péče.

Fantasijské říše

Fantasie je rozdělena celkem na 11 říší + město Midd. Říše nemají přesně vymezené hranice (kromě Middu, který je kvůli bezpečnosti Lapisu obehnan vysokou bílou zdí), ale i tak bezpečně poznáte, že jste vstoupili na nové území. Každá z říší je totiž úplně jiná, čas tam běží jinak rychle, slunce svítí z jiného úhlu a je tam pokaždé jiné podnebí. Navíc v každé říši žije jiný klan, který má jiné zvyky a schopnosti, jinou barvu a řeč, rozdíly mezi říšemi jsou tedy opravdu znatelné.

Ještě před začátkem tábora jsme připravili a roznesli dětem do schránek dopisy od královny vládnoucího klanu - víly Amory, abychom je vtáhli do děje. Dopis měl navodit tajemnou atmosféru, vzbudit u dětí zvědavost „co se asi letos na táboře bude dít“ a trochu je informovat o naší říši.

Vážený Fantasiane,

s lítostí Ti musím oznámit, že v Middu došlo k velké tragédii. Lapis, náš posvátný kámen, který naši zemi Fantasií dělá tím, čím je i není, byl z Middu odcizen. Zmizely i všechny moje sestřičky a bratři, celý Midd zčernal a osiřel. Hradby kolem něj začala požírat nicota. Ptáci, ryby, zvěř, mraky i nemraky odešly. Slunce svítí jen maličko a každý den mu ubývá síly. Jen jen otázkou času, kdy se nicota rozšíří i k vám, do vašich říší, do celé Fantasie. Proto vás snažně prosím, Fantasiane ze všech koutů naší země, ze všech říší i neříší, přijed'te do Middu! Přijed'te a pomozte zachránit Lapis, vrátit ho zpátky do dřevěného svatostánku, který teď zeje prázdnotou. Přijed'te a pomozte zachránit Fantasií, naši zemi.

S láskou a nadějí v srdci,

Amora

víla nejstarší a nejmoudřejší

město Midd

P.S. Nevím, nakolik jsi byl zdatný v rámci Tvého studia v historiopisu, proto raději přikládám úryvek z knihy Fantastická historie Fantasie od Mloka Zvědavého, abys dostatečně pochopil tíhu této tragické události, která mi leží na prsou. 6

Zdroj textů: kniha Fantastická historie Fantasie - Mlok Zvědavý

Úryvek z kapitoly první: Základní fakta o Fantasií (str. 4-5)

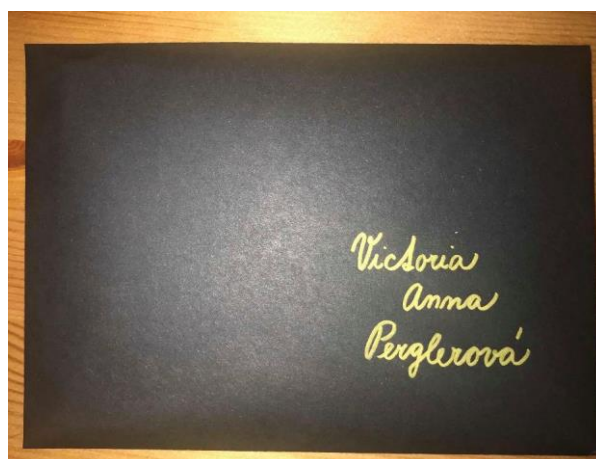
Země fantasie leží daleko za hranicemi lidského chápání, mimo veškeré pozemské bytí, poměrně daleko od majestátních hor temnota, ale ne zase tak moc. Najdeme zde všechno, na co si vzpomeneme, ba i to, na co si nevzpomeneme. Jsou tady lesy a louky, vodní plochy i pouště, nebe a kameny, skály i vzduch. Můžeme zde zahlédnout všechny možné barvy i nebarvy, cítit všechny vůně, jaké existují, ale i neexistují, slyšet prazvláštní zvuky, které si ani nebudeme umět zařadit, osahat miliony různých povrchů, od hladkých a kluzkých jako klouzek, po drsné a pichlavé jako je například srst ježkozrůdy. Jen jedno tady nenajdete, a to člověčinec.

V magické zemi fantasie žijí úplně jiné bytosti, než jsou lidé. Říkají se jim fantasiané. Jsou různých ras, různých velikostí a různých barev. Někteří létají, někteří chodí spát pod zem, jiní mají deset očí a další zase umí dýchat pod vodou. Podle toho, jaký vzhled a jaké schopnosti fantasiané mají, se rozdělují do klanů a žijí většinu svého života ve své říši na území fantasie. Již několik staletí mezi sebou klany ale žijí v klidu a míru a o svou krásnou zemi se starají.

Přehled evidovaných klanů a jejich říší k datu 63. květnce 3201:

Klan

<i>Říše víly</i>	<i>město Midd (vládnoucí klan)</i>
<i>Hobiti</i>	<i>Lesní říše</i>
<i>Kyborgové</i>	<i>Robotická říše</i>
<i>Yburani říše</i>	<i>Yburan</i>
<i>Kouzelníci</i>	<i>Kouzelná říše</i>
<i>Bílí chodci</i>	<i>Sněhová říše</i>
<i>Duchové</i>	<i>Říše duchů</i>
<i>Orkové</i>	<i>Kamenná říše</i>
<i>Mírumilovná cukrátky</i>	<i>Cukrátková říše</i>
<i>Jezerní lidé</i>	<i>Vodní říše</i>
<i>Temní elfové</i>	<i>Snová říše</i>
	<i>Ohnivá říše</i>



Cílem všech obyvatelů Fantasie a celotáborové hry bylo zachránit zemi a najít znovu Lapis, než nás všechny zachvátí nicota, která se hned na začátku tábora začala vkrádat do výzdoby základny a část z ní zčernala či zešedla.

Každý den vládl jiný klan a zároveň se děti při svém putování probudily na území jiné říše. V průběhu tábora děti ale zjistí, že ne vše je tak, jak se na první pohled zdá, a že i něco vypadající jako víla může být zrádce. Toto zjištění proběhne formou scénky v půlce tábora. Děti zjistí, že je sice pozvala královna víl Amora, ale než jí stihnou přijet pomoci, Amora je uvězněna Stvořením, které se za Amoru převlékne. Dále v průběhu zjistí, že je kdosi zradil. Byly to očarovány víly, které

ovládlo Stvoření. Následuje uvěznění a výslech Stvoření. Děti při výslechu zjistí, že Stvoření rozbilo Lapis na několik kusů. Děti musí spojit síly a části kamene najít, aby v zemi opět zavládl mír. Při vyhodnocení proběhne závěrečná scénka, kdy se jim během rituálu podaří kámen spojit a Stvoření se polepší.

Z minulého roku jsme se rozhodli zachovat takzvané kmenové rady, které jsme letos přejmenovali na modlitbu za Lapis. Každý klan navštívil tento posvátný obřad jednou za tábor, aby se pomodlil za návrat posvátného kamene do svatostánku. Zároveň nám každé z dětí řeklo, co se mu na táboře nelíbí a líbí. Oddíl si dal také vzájemnou zpětnou vazbu, a tak vznikla možnost napomoci vyřešit případné spory. My tak měli zpětnou vazbu během tábora, mohli jsme průběžně přizpůsobit hru a mezi dětmi se řešily případné problémy téměř neodkladně, pokud bylo potřeba.

Princip průběžné zpětné vazby jsme zachovali i u vedoucích. Loňské „pozitivum a negativum dne“ jsme rozšířili o „pochval a nepochval někoho“, bylo jedno, zda dítě či dospělého. Vedoucí i instruktoři tyto momenty vítají, mimo jiné tak o sobě získávají informace napříč týmy a mohou si lépe pomáhat. Všichni si uvědomujeme, že komunikace je velice důležitá, a to nejen v týmové práci...

V průběhu celého tábora klany získávaly body do celkového hodnocení. Každému klanu jsme předem vyrobili jeho herní plán, abychom na něm mohli vyznačovat získané body. Každé sedmé políčko na něm bylo vybarveno červeně.

Znamenalo úkol, za který mohly děti získat další body. Každý úkol měl svoje přidělené

číslo.

1. SNĚŽNÁ VĚŽ (hladká mouka) - Na dně skleničky je pětikoruna. Do sklenice se nasype mouka a udělá se bábovička. Soutěžící okrajují sloupec pod pětikorunou tak, aby se nezřítla. Komu se zřítí - prohrál
2. SNĚŽ CUKRÁTKO - Na konec nitě přivážeme bonbón. Každé dítě dostane do pusy druhý konec nitě (ten bez bonbónu) a jejich úkolem je po odstartování dostat bez pomoci rukou bonbón až k puse, komu se to podaří jako prvnímu, vyhrál. Je zakázáno využívat jakýchkoli okolních předmětů, bonbón i provázek by měly být celou dobu ve vzduchu.
3. OBLEČ SE NARUBY - Soutěží celý oddíl v tom, kdo si dříve obleče nejvíce oblečení naruby (nepočítá se spodní prádlo).
4. ROZDĚLEJ OHEŇ - Kdo rozdělá oheň s pomocí křesadla dříve.
5. KOSTKA LEDU - Kdo vycucá dříve kostku ledu. Nesmí se kousat.
6. NAFOUKNI BALÓNEK - Kdo na nafoukne víc balónek na jeden nádech

Cílem tábora bylo, aby se děti naučily spolupracovat a komunikovat v různorodém kolektivu. Starší pomáhat slabším, mladší nebát se říci o pomoc a poradit se. Děti rozvíjely svou schopnost tolerance, ale také fantazii, logické myšlení, vztah k přírodě, jemnou motoriku i sportovní dovednosti. A hlavně si, jak následně uvedly ve zpětné vazbě, užily prázdniny :)

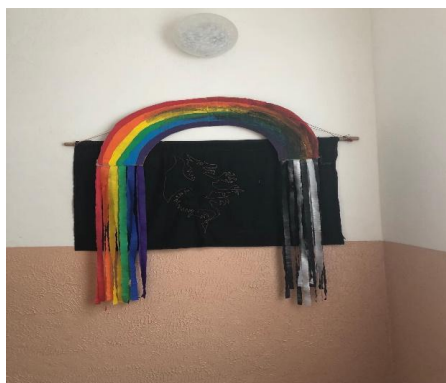
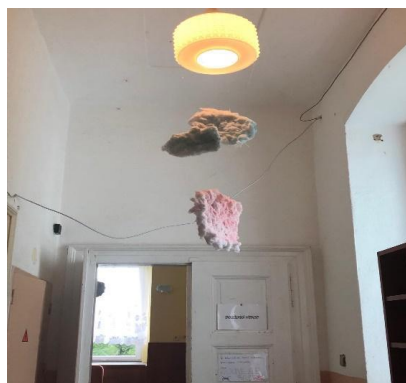
PŘÍPRAVA TÁBORA

Na přípravě tábora jsme začali pracovat vlastně už na táboře minulém. Respektive jsme se bavili mezi sebou a vlastně i mezi dětmi, na co bychom si mohli další roky hrát.

Opravdovou přípravu jsme začali na podzim loňského roku. Na první poradě jsme probrali ještě jednou, co se nám letos povedlo či nepovedlo, co bychom měli zachovat a na čem zapracovat. Následovala dlouhá diskuse nad tím, jak celé téma pojmut.

Vedoucí a instruktoři se rozdělili do skupinek po 2 - 3 a v rámci nich si připravili program na dva dny. Hry musely korespondovat s tím, v jaké řiši jsme se zrovna v onen den nacházeli. Například ve vodní řiši převládaly hry s vodou, vodní skluzavka a koupání. Měli jsme připravenou mokrou i suchou variantu programu, kdyby nám počasí nepřálo.

Vzhledem k tomu, že loni jsme přípravný víkend zpětně opravdu hodně ocenili a letos bylo příprava rekvizit náročnější, rozhodli jsme se udělat přípravné víkendy dva. Zvládli jsme tak vyrobit vše potřebné, abychom se už touto přípravou nemuseli později zabývat. Program byl náročný a nebylo možné řešit přípravu v běhu. Jak je patrné z příložených fotografií, příprava nebyla jednoduchá, ale rozhodně se nám vyplatila.



Zdroje použité pro inspiraci a přípravu:

Harry Potter, Pán prstenů, Pevnost Boyard, Hranostaj.cz, Velká kniha her

PRŮBĚH TÁBORA

DEN PRVNÍ

Hned u autobusu čekala na děti Amora, která je požádala o pomoc při záchraně Země Fantasie, společně s dalšími zástupci klanů. Společně jsme se pak vydali směr Mrtník, kde na nás čekal zbytek zástupců klanů.



Po příjezdu následovalo představení jednotlivých zástupců klanů (vedoucích a instruktorů), aby si děti mohly vybrat, za který klan chtějí bojovat. Oddíly věkově nijak nerozlišujeme a snažíme se, aby byly síly vyrovnané. Po rozdělení do oddílů následovalo ubytování ve stanech, vybalování a oběd. A protože bylo velké horko, po obědě děti vyrazily na přehradu, aby se mohly vykoupat a zahrát seznamovací hry v oddílech.

Před večerí si každý oddíl stihl vyrábět své atributy - Kouzelníci kouzelnou hůlku, Jezerní lidé přívěsek s mušlí, Trollové zuby, Kyborgové náramek s matičkami, Bílí chodci náramek z bílé příze a Hobiti přírodní náramek s dřevěným korálkem.

Po večerí proběhlo oddílové fotografování, abychom mohli vyrobit pohlednice, které děti pošlou domů rodičům.

Následně se všichni přenesli do Světa fantazie - přímo do města Midd - a díky divadelnímu představení se dozvěděli, co předcházelo tajemným černým obálkám, které jim před nedávnem přišly do schránek...

Následující text je zároveň scénářem k divadlu (vypráví Amora, vystupují postavy: Pan Prach, Stvoření a Strážci)

Ve městě Midd nyní vládne klan víl. Víly byly pečlivě zvoleny ostatními klany před 124 lety pro jejich mírumilovnou povahu a laskavé zacházení. Tvář mají křídově bílou a zlaté vlasy dlouhé až po lopatky.

Před 27 lety se ale mezi vílami narodilo zvláštní dítě, zvláštní Stvoření. Barva jeho očí nebyla nepodobná peklu, vlasy měly havraní lesk, jeho hlas byl hrubý. Jakoby to všechno bylo varovné znamení pro další generace.

Protože jsou ale víly vždy vlídné a laskavé, mávly nad těmito podivnostmi rukou a toto Stvoření vychovávaly mezi sebou s láskou a pochopením v srdci.

Jenže Stvoření bylo i po 10 letech od narození povahově jiné, než ostatní víly a víláci. Už od malička mělo zálibu ve škádlení druhých. Nic mu nedělalo větší radost než tvořit zlo. Házelo po ostatních vílách červené světlo (které způsobovalo svědění kůže), do 13 nápojů nenápadně přimíchávalo kapičky rosy sesbírané z muchomůrek (ten, kdo je požil, se pak nemohl hodinu hýbat) a malovalo na domy obyvatelů Middu koně, kterých se víly, to se ví, odjakživa bojí. Nevěděli si s ním rady.

Požádali tedy o pomoc nejstarší a nejmoudřejší vílu Amoru, která v Middu vedla pokojný život. Ta jim poradila Stvoření držet v nejpřísněji střežené části Middu - ve velké bílé budově uprostřed města, kde mimo jiné leží i kámen Lapis. Jedině tak bude pod dohledem nejpřísnějších strážců, kteří na ně mohou dát pozor a jeho chování bude plně kontrolováno a korigováno.

I udělali tedy tak, jak jim Amora poradila. Stvoření dostalo za úkol oprašovat knihy v místní knihovně. Jeho úkolem bylo držet Pana Pracha dál od starých a vzácných svazků, spalo v komůrce hlídané strážci a život plynul pokojně dále. Až do chvíle, kdy uvidělo Lapis...

Stalo se to jednoho krásného letního rána, za oknem cvrlikali plameňáci a fénixové, budovou voněla čerstvě udělaná vajíčka od místních zlatých ryb a Stvoření jako obvykle svádělo bitvu s Panem Prachem. Honilo ho po chodbách a házelo modré paprsky hlava nehlava (ty každého na jednu hodinu uspí), ale Pana Pracha ne a ne dohonit. Rozlišovalo ho, jak se mu Pan Prach vysmívá pokaždé, když ho netrefí, a to ho za ním hnalo dál a dál, až do nejvyššího poschodí budovy. Pan Prach se zrovna schoval za roh a Stvoření, celé udýchané, se zastavilo a rozhodlo se, že ho překvapí. Chvilí bylo tiše jako jezerní pěna a pak se rychle, se vší vervou a odhodlaností, vyklonilo zpoza rohu a vyslalo modré paprsky.

„Bum! Křach! Plác! Řink!“ ozvalo se. Ve stvoření by se krve nedořezal. Nejenže netrefilo Pana Pracha, ono skolilo k zemi strážce, kteří hlídali velké ozdobné červené dveře! Leželi tam přes sebe jako hadroví panáci a tichem se ozývalo pouze hlasité chrápání. Pan Prach s širokým úšklebkem a chichotáním vyletěl oknem ven. Stvoření se otočilo na patě a utíkalo vyděšeně ke svému pokoji. To zase bude průšvih.

Ve své komůrce si sedlo na okraj postele a hlasitě oddechovalo. „Tak já jsem uspalo nejvyšší strážce! Strážce, co hlídají velké ozdobné červené dveře! To si zase nebudu moct jít hrát na louku s červy a žížalami. Týden, možná měsíc. I když za tak velký průšvih můžu mít domácí vězení i třeba rok!“

Stvoření vstalo a začalo pochodovat po místnosti. „To mi tak ještě scházelo,“ lamentovalo v duchu. „Červ Hnusák počítá s tím, že zítra přijdu a budeme vykopávat pasti na jednorožce! Jak mu to asi vysvětlím? Určitě se se mnou pak už nebude bavit a bude po mě házet zeleným slizem. A to všechno jen kvůli velkým ozdobným červeným dveřím.“ Zastavilo se a zadívalo z okna. „Červeným dveřím? Kdo by asi tak hlídal obyčejné červené dveře? Za nimi musí něco být!“

Stvoření už několikrát večer za svitu hvězd přemítalo nad tím, proč vlastně všichni dělají s těmi dveřmi takové cavyky. A několikrát došlo k názoru, že o ty dveře asi zase tak úplně nejde. Něco musí být za nimi. A ono teď má nejlepší příležitost

zjistit co! Otočilo se od okna. Váhavě udělalo tři kroky ke dveřím. Pak další dva. A pak se rozběhlo.

Když dorazilo zpět do nejvyššího poschodí, strážé pořád pochrupekávali. Jinak nikde nikdo. Rozhlédlo se kolem dokola, přistoupilo k velkým ozdobným červeným dveřím a vzalo za kliku. Místnost byla úplně prázdná. Stěny byly holé, neměly žádná okna ani obrazy. Jen uprostřed stál malý dřevěný svatostánek, ze kterého vycházelo barevné světlo. Stvoření se ohlédlo za sebe a zavřelo dveře. Kromě tohoto barevného světla tam teď byla úplná tma. Tiše, po špičkách, se blížilo ke svatostánku, když tu náhle... „Škyt!“

Stvoření nadskočilo, srdce se mu rozbušilo jako zběsilé. Co to bylo? To ta věc uprostřed? Pomalu, s vytřešenýma očima přistoupilo ke svatostánku. „Škyt!“ ozvalo se opět. Bylo to ono. Tedy, bylo to to. Tedy on. No, prostě uvnitř svatostánku ležel, zářil a škytal kámen.

Ale nebyl to ledajaký kámen. Sálalo z něj teplo a síla. Sálala z něj moc. Stvoření zvedlo ruku a dotklo se kamene jedním prstem. Páni, to vám byl pocit! Jako blesk jím projela tak silná energie, že se trochu zakymácelo. Cítilo se tak silné, tak mocné, tak neporazitelné! Najednou nemělo žádné obavy z toho, co provedlo strážím. Nemělo žádné obavy z ničeho, dokonce ani z draků. Sevřelo kolem kamene všechny prsty...

Co bylo dál, už nevím. Jedno vím ale jistě, Lapis zmizel. Zmizely i všechny moje sestřičky a bratři, celý Midd zčernal a osířel. Hradby kolem něj začala požírat nicota. Ptáci, ryby, zvěř, mraky i nemraky odešly. Slunce svítí jen maličko a každý den mu ubývá síly. Jen jen otázkou času kdy se nicota rozšíří i k vám, do vašich říší, do celé Fantasie. Proto vás snažně prosím, Fantasiané ze všech koutů naší země, ze všech říší i neříší, přijďte do Middu! Pomozte mi dopadnout Stvoření a ostatní víly, které jistojistě očarovalo a přimělo je se k němu přidat. Přijďte a pomozte zachránit Lapis, vrátit ho zpátky do dřevěného svatostánku, který teď zeje prázdnotou. Přijďte a pomozte zachránit Fantasii, naši zemi.

S láskou a nadějí v srdci,

Amora



DEN DRUHÝ - VODNÍ ŘÍŠE



Kvůli velkému vedru jsme museli program přizpůsobit. Během dne byly v táboře připraveny vodní atrakce, aby se děti mohly zchladit a po oddílech se prostrídaly v bazénu.

DOPOLEDNE

Vodní boj

Udělá se velký kruh ohraničený provazem. Děti v oddíle si rozdají čísla. Říkají se čísla, například č. 5, a každý, kdo má v oddíle č. 5, jde dovnitř kruhu. Všichni dostanou kelímek s vodou. Po odstartování hry je cílem to, aby si svůj kelímek drželi plný, ale zároveň aby vylili kelímek soupeřům. Ten, kdo má kelímek úplně prázdný, opustí hrací pole. Vyhrává ten klan, jehož člen zůstal v hracím poli jako poslední s plným kelímkem. Nesmí se kopat, nesmí se držet kelímek dlaní shora, nesmí se podrážet nohy.

ODPOLEDNE

Hra u rybníka:

Přines co nejvíce perel, které ztratila jezerní královna.

Perly-pingpongové míčky- jsou v kruhu ve vodě a děti musí po jednom (štafetově) plavat a přinést jich co nejvíce v časovém horizontu 10 minut. Ve vodě je vždy jen jedno dítě!

VEČER

Velká voda

Tábor zavalí velká voda.

Z 6 oddílů vytvoříme x týmů po pěti. Pětice se rozdělí ještě v táboře a cestou na „hrací pole“ musí být všichni zticha a drží se za ruce. Poté jednotliví vedoucí rozmístí dané pětice po předem vyhrazené části lesa. Děti jsou odneseny na různé strany a co víc, každé jinam. Poučení!: Nikdo během hry nesmí promluvit, a

jestli bude přistižen vedoucím, dostane čárku na ruku. Hra začíná jasným signálem, tzn. třeba hvizd píšťalky apod. Podstatou je, že se musí celý oddíl najít v co nejkratší době. Mohou si klepat na rameno, používat gesta a podobně, ale nesmí mluvit. Pětice se stále pohybuje spolu, jakmile některý z pětice najde svého spojence z oddílu, odpojí se od čtveřice a dále si pomáhají se svým spojencem najít další členy svého oddílu. Spojenci, kteří se najdou, se musí neustále držet za ruce. Vedoucí se mohou volně pohybovat mezi účastníky a zjišťovat, jestli nedochází k verbální komunikaci. Hra končí, když se najde i ten poslední oddíl. Vyhrává oddíl, který se samozřejmě co nejrychleji najde a společně dorazí na předem domluvené místo setkání s hlavním vedoucím.

PS: Jezerní klan má výhodu. Jako jediný může promluvit, může říkat žbluňk.

DEN TŘETÍ - ROBOTICKÁ ŘÍŠE

DOPOLEDNE

Kutí železa

Hra se skládá ze dvou částí, kdy v první části musí děti najít materiály, aby mohly sestavit žlábek, kudy poteče žhavé železo, a druhá část je sestavení tohoto žlábků a následné kutí železa.

V lese je poházeno několik předmětů, které mohou týmu pomoci sestavit žlábek na kutí železa (klacky, papír, pánvička, nůžky, provázek apod..). Děti mohou sbírat pouze předměty, které jsou barevně označeny. Pro každý tým je tam přesný počet kusů. Musí tedy s rozvahou vybírat, jaký materiál přinesou zpátky do tábora. Tým, který má jako první např. deset kusů, v první části vyhrává a ostatní týmy jsou na dalších místech v pořadí.

Ve druhé části hry musí děti vyrobit žlábek na žhavé železo (voda), který bude dlouhý stanovenou délkou. Musí poté přemístit ve žlábků tolik železa, aby naplnili nádobu. První tým, který nádobu naplní, vyhrává a ostatní týmy jsou opět na dalších místech v pořadí.

ODPOLEDNE

Systémový vir

Systém Kyborgů napadl vir, který má mnoho mutací. Aby kyborgové byli opět funkční, tak musí získat antivir, který se v říši kyborgů shromažďuje na jednom místě. V jámě A-virů.

Týmy musí běhat na určené místo pro kousky antiviru (mince, papírky..cokoliv), mají však v sobě různé mutace viru. Někdo musí chodit po čtyřech, někdo pozadu nebo například po jedné noze. Vir je navíc stále rozšířený v říši, a tak je možné, že kyborgy napadne při cestě za antivirem. Vedoucí chytají děti, a pokud jsou chyceny, musí jít na začátek a absolvovat cestu znova. Vyhrává ten tým, který přinese nejvíce částí antiviru. Hru je možné opakovat vícekrát s obměnou mutací.

VEČER

24. ročník přehlídky oldschoool kyborgů. Možná dovnitř i ven. Každý tým si zvolí jednoho zástupce, ze kterého udělají kyborga. Za starých časů byli kyborgové ještě

více roboti než lidé a podle toho také vypadali. Kyborgové soutěží v několika disciplínách.

- 1) Promenáda u ohniště
- 2) Odpovídání na otázky poroty
- 3) Předvedení své techniky



DEN ČTVRTÝ - LESNÍ ŘÍŠE

DOPOLEDNE

Kolíkováná

Po lese se rozmístí kolíky s čísly či obrázky. Vedoucí řekne číslo a z každého oddílu vybíhá jeden. Vyhrává ten, kdo má na konci hry nejvíce sesbíraných kolíků.

ODPOLEDNE

Ztracená zvířátka

1. část: Děti běhají po lese a hledají 14 ztracených zvířátek (12 jsou obrázky na papíru přilepené na stromech, 2 předvádějí vedoucí a děti musí přijít na to, jak je mají přilákat).

2. část: Aby mohly děti poslat zvířátka zpátky do jejich domoviny, musí zjistit, jak se jmenují a odkud pochází. To zjistí v atlasu (ten do tábora připravíme doma), který najdou na určitém místě. Název a místo musí dopsat na papír.

3. část: Ve finále musí získat povolení, aby mohla zvířátka poslat do té říše, kam patří.

To získají v podobě podpisu u zástupce dané říše za splnění úkolů. Pak už musí jen zvířátko umístit do správné misky s názvem říše i s podpisem.

VEČER

Jeskyně

Děti prochází určenou trasu, kde jsou vzdušné a nášlapné pasti. Ten, kdo projde trasu s co nejmenším počtem pastí, vyhrává - uděláme 2 jeskyně, aby mohly hrát 2 oddíly současně :)

Papoušci

Hra se hraje před setměním. Skoro všichni vedoucí jsou papoušci, jdou do lesa a dělají zvuky. Papoušek je schovaný, nebo chodí po lese a vydá občas nějaký zvuk zvířete (mňoukání, štěkání - cokoliv). Děti pak běhají po lese a hledají papoušky po zvuku. Když ho najdou, přijdou k němu a řeknou: „Papoušku, papoušku, prosím tě, dej mi lísteček.“ Papoušek dá dítěti lísteček, ale hned se mění ve zlého hada (syčí) a chce lísteček sebrat zpátky (to je kvůli tomu, aby dítě nestálo u jednoho papouška a stále po něm nechtělo lístečky). Takže táborník hledá jiného papouška a postup se opakuje. Hra trvá asi hodinu a na konci se sečtou lístečky od dětí z oddílu. Vyhrává ten (oddíl), kdo má nejvíce lístečků. Papoušek by měl zvuk vydávat jen občas, aby měly děti větší práci ho najít. Papoušek může dát jednomu dítěti lístek víckrát, ale vždy až po nějakém čase, jinak se k němu chová jako had.



DEN PÁTÝ - KOUZELNICKÁ ŘÍŠE

DOPOLEDNE

Kouzelník

Dopoledne mezi nás dorazil kouzelník David Kopecký, který nám předvedl spoustu svých kouzel a triků.

Magická pětka - 5 second rule

Pod pojmem kouzelník si každý představí samé „čáry máry, abra-ka-dabra“ a tak dále. Ale kouzelníci a mágové disponují hlavně vysokou inteligencí, která je pro ně

v bojích a zapeklitých situacích hodně důležitá. Tato výzva pro získání zkušeností spočívá v této na mozek náročné hře, kdy jsou dětem kladeny otázky typu, aby do pěti pozemských vteřin vyjmenovali 3 věci, děje či důvody (dle otázky). Zní to celkem jednoduše, ale není to žádná legrace.

ODPOLEDNE

Krádež dračího vejce (vlajkovaná)

Klasická vlajkovaná, pouze místo vlajek se děti snaží získat dračí vejce.

VEČER

Tajná šifra mistra Kapriarda (šifrovaná)

Hledání znaků, vytváření klíče a následné rozšiřování zprávy, kde se oddíl dozví recept na lék proti netopýří rýmě (každý oddíl by měl mít lék na jinou nemoc).



DEN ŠESTÝ - SNOVÁ ŘÍŠE

DOPOLEDNE

Komárov

Největším snem dětí bylo totiž už od příjezdu vypravit se do Komárova, takže jsme jim to splnili. Cestou byly rozvěšené obrázky tetování a děti si mohly tipnout, čím kůži tato tetování zdobí. Děti si v samoobsluze nakoupily dobroty a byly šťastné, že se jim sen splnil, a vedoucí byli také šťastní, protože už se jim nikdo nepokládal 100x denně otázku: „Kdy už konečně půjdeme do Komárova?“

ODPOLEDNE

Měsíční studna (Latrina)

Snová říše je podivná, každou chvíli mění svou podobu a nesnáší cizince. Jediné živé bytosti, které Snová říše nevyhání, jsou Temní Elfové. Víly svým vpádem do této říše aktivovaly temnou obranu. Každému, kdo vstoupí do snového světa, se

jeví jako noční můra plná oblud, strašidel a zlých bytostí. Rovnováhu zajistí pouze magie tajemné Měsíční studny, zdrojem síly všech Temných Elfů. Elfové neváhají a nabízí návštěvníkům pomocnou ruku.

Ve vymezeném území je skryta Měsíční studna (= ešus s cedulkou Měsíční studna) s papírky. Úkolem hráčů je najít studnu a poté získat co nejvíce potvrzených lístečků - musí dojít ke studni, vzít jeden lísteček, dojít za Temným Elfem, který sedí někde na kraji území, nechat si lísteček potvrdit a mohou v hledání pokračovat. Aby to nebylo tak jednoduché, pobíhají v území noční můry. Můr je asi sedm a mají svá jména (cedulky na zádech - všelijaká strašidla, obludy atd...). Každý hráč má na počátku 3 toaletní papíry (= životy). Pokud hráče chytne průjem, sebere mu 1 toaletní papír. Pokud někoho chytne můra a on nemá toal. papír, je vyřazen ze hry. Průjmy nesmí příliš blízko ke studni a k Temnému elfovi. ???to nechápu vůbec Další postavou je plachá Bludička, která se občas objevuje a utíká před hráči - pokud hráč chytne bludičku, dostane 1 toal.papír. Hraje se po určitou dobu. Vítězí ten, kdo má nejvíce potvrzených papírků.

Po hře jsme se vydali do lesa na borůvky, aby mohly děti dostat k snídani borůvkové koláče :)



VEČER

Za odměnu slibovaná a vysněná diskotéka.

DEN SEDMÝ - ŘÍŠE DUCHŮ

DOPOLEDNE

Ráno se v táboře zjevili Jezdci apokalypsy. Zavítali mezi nás členové pražského jízdního oddílu městské policie, kteří táborníkům předvedli, jak poslušní a vycvičení jsou jejich koně. Nebáli se davu dětí, překážek, otevřeného ohně, pyrotechniky ani dýmovnic a mnoha dalších efektů. Se svými jezdkyňmi předvedli dokonalou souhru a oddanou poslušnost. Jako zpestření s nimi přijelo i malé štěňátko - příznačně pojmenované Surikata - které se stalo snad ještě větší atrakcí než koně a miláčkem celého tábora.



ODPOLEDNE

Hry na stanovištích

Hra o Urny/Posvátné nádoby

- 7 stanovišť, všechny oddíly se postupně vystřídají na všech stanovištích, pokud je splní, dostanou Urnu. BAR/HOSPODA - naplnění lahve od piva vodou - pouze pusou
- PROLÉZÁNÍ - prolézačky
- PAMĚŤ - odkrývání předmětů
- OCHUTNÁVKA - jídlo, pití...
- PAVUČINA - mezi provázky obmotanými kolem stromů
- HLEDÁNÍ MINCÍ V PÍSKU - poslepu, přenášet nohou
- BEER PONG - duchařský nápoj - 10 kelímků

VEČER

Trojnožka

Trojnožka z klacků, kterou musí děti chránit před shozením míčky. Prostřídají se oddíly mezi sebou. Ostatní fandí a vymýšlí taktiku.

DEN OSMÝ - ŘÍŠE YBURAN (NARUBY)

DOPOLEDNE

Celý den všechno obráceně, budíček je s výkřikem „večerkaa“, snídaně u ohniště a vedoucí mají na sobě oblečení naruby atd. Celý den se hrají minihry. Jednak Ybíci a jednak - děti musí během dne přijít na to, kterou hru mají Yburani jako oblíbenou. Každý oddíl má 3 pokusy. Mohou hádat od rána do večera a nebo také vůbec nemusí. Své tipy říkají Amoře, která jim řekne, jestli odpovídají správně. Boduje se jednak pořadí, v kterém našli správnou odpověď, jednak počet pokusů.

Obrácená evoluce

Člověk - opice - dinosaur - ještěr - had - žába - ryba - larva - buňka Ahoj - huhuhu - postižený ruce a potrást - budou si rukou dělat ocas - syčet - kuňkat - mlaskat - kymáčet se - zkřížené ruce

Všichni začínají jako lidé a musí se co nejrychleji stát buňkou. To udělají tak, že po odstartování hry si musí stříhat se stejným druhem z JINÉHO oddílu. To, kdo je jaký druh, poznají podle zvuku/pohybu, který vydává /dělá. Vždy, když hru vyhrají, tak se o jedno degenerují. Hra trvá 15 minut, po těchto 15 minutách se všichni vrátí ke svým vedoucím a ten zapíše, kdo na jakém druhu skončil. Pak můžeme hrát znovu - celkem hrajeme 3x po 15 minutách. Vyhrává ten oddíl, který bude v součtu úspěšnější (každý druh bude mít přidělený x bodů). Při hře chodí mezi dětmi vedoucí, kteří mají na sobě nalepenou nápovědu k postupu a znakům evoluce.

ODPOLEDNE

Přepadení

Ráno dětem oznámíme, že je Yburani poprosili o hlídání Ybíků (knoflíky, každé dítě bude mít tři.) Ybíků je X kusů a je histroicky dáno, že polovinu má vždy vládnoucí klan a polovinu Yburani, kterým patří. Když totiž jeden z klanů má nadpoloviční většinu, může pomocí Ybíků ovládat říši Yburan. Tyto knoflíky u sebe musí mít celý den. Dětem Amora řekne, že slyší volání Lapisu a že by bylo dobré to tam jít prověřit. Tam na ně vyběhnou víly, překvapí je a vylekají a hned se zase schovají. Vedoucí, kteří budou s dětmi, jim řeknou, že to jsou víly a že si přišly pro Ybíky a že je musí uchránit, nejlépe získat nadpoloviční většinu. Ybíky mohou získat tak, že si s vílou stříhnou, kdo vyhraje, získává Ybík. Hra je časově omezená - 15 minut. Stříhat s vílou mohou až poté, co se jí dotknou (nebo se víla dotkne dítěte).

VEČER

Ulov, uvař, sněž

Děti si vyzkouší vaření na vykopaném ohništi (ohniště kopou vedoucí na pozemku tábora). Dostanou kotlík, musí si nanosit dřevo, rozdělat oheň a vyrobit trojnožku. V lese bude několik míst, kde najdou chleba, brambory, vuřt a vodu na vaření. Společnými silami si udělají večeři.

DEN DEVÁTÝ - OHNIVÁ ŘÍŠE

DOPOLEDNE

Nevidím, neslyším, nemluví

V Ohňivé říši vybuchla sopka. Do vzduchu vypustila jedový popel, který všem obyvatelům země otupil smysly. Společnými silami se musí dostat přes zamořenou oblast. Děti chodí po trojicích (neslyšící, nemluví, slepé) po vyznačené trase (na určitá stanoviště) a musí splnit úkoly. Každý úkol je na čas - po návratu do tábora se sečtou časy všech trojic z oddílu a oddíl s nejkratším časem vyhrává.

Stanoviště

- Labyrint - všichni z trojice musí co nejrychleji projít vyznačenou uličkou (cca 1m širokou, za šlápnutí mimo penalizace) - chodí po jednom - když dojde poslední, zastaví se čas, slepého musí navigovat kolega (logicky)
- Hádanka - trojice dostane hádanku napsanou na lístečku (aby znění znali všichni - slepému ho přečte mluvící, němý si ji přečte sám), čas běží od chvíle, kdy dostanou zadání do ruky, konec po zodpovězení správné odpovědi
- Pantomima - jeden z trojice předvádí zadání, zbylí dva hádají (pokud předvádí slepý, vybere si kartičku a zadání mu pošeptá vedoucí u stanoviště)
- Zvuková stopa - vedoucí u stanoviště pustí slepému a němému kousek známé písničky, hluchý musí uhodnout název
- Asociace - trojice dostane slovo, které musí dva z nich jednomu pomocí asociací popsat. Např. - Cirkus = klaun, stan, zvířata, artisti apod.

ODPOLEDNE

Zachraň ostatní!

Ne každému se musí podařit se zachránit! Proto musíte zvolit toho nejsilnějšího z vás, který by mohl zachránit ostatní! Děti si zvolí jednoho člověka, který je silný. Vedoucí ostatní rozmístí po lese (nebo na louce, ale v lese by to bylo tím zajímavější, že se musí najít). Až se hra odstartuje, tak ti nejsilnější vyběhnou a musí odnést ostatní zpátky na start. Když někoho přenesou na start, tak mohou běžet oba. Takže na konci běhají a přenášejí všichni (hrát blízko u tábora kvůli úrazům).

VEČER

(Hodí se táborák)

Reportáž

Vybuchla sopka! Nacvičte si v týmu reportáž o této katastrofě a pak ji předved'te ostatním! Podmínka: Musí se zúčastnit všichni!



DEN DESÁTÝ - LEDOVÁ ŘÍŠE

Místo rozcvičky byla velkolepá bitva sněhovými koulemi :)

DOPOLEDNE

Hráči se doslechli, že se někde v blízkém okolí tábořiště nachází poklad koktavého Yettiho. Tuto novinu rozhlásil promrzlý sedlák, který v lese našel kousek ze starodávného textu (návodu). Návod se skrývá v lese, v určitém okruhu a je rozdělen na 100 slovních spojení (přibližně) označenými čísly 1-100 (slovní spojení jsou napsána na lístečky, max. 3 slova - důvodem je, že yetti koktal.

Vedoucí zavedou všechny oddíly do lesa na předem určená místa, která představují základny pro jednotlivé oddíly. Jeden člen oddílu sedí na místě základny a zapisuje slovní spojení, která ostatní členové hledají. Nalezených slovních spojení se však nikdo nesmí dotýkat nebo nějak zakrývat. Hráči si je mohou pouze zapamatovat i s pořadovým číslem a běžet je sdělit svému zapisovači. Zapisovači se mohou v průběhu hry vyměnit - v závislosti na vyčerpání ostatních spoluhráčů.

Cílem hry je sestavit celý návod a najít poklad.

ODPOLEDNE

Šlacha horského obra

Hráči se dozvědí, že někde v okolí tábora se nachází kouzelná šlacha horského obra. Ta způsobí, že kdokoliv se této šlache dotkne, je okamžitě imunní vůči mrazu. Problém je v tom, že obr opravdu nemá rád, když mu na šlachu někdo sahá, a slíbí pomstu každému, kdo na šlachu sáhne. Právě proto šlachu hráči zahazují co nejdále od sebe a točí se dokolečka, aby je obr nemohl vystopovat.

Hráči se rozdělí na dvě družstva o stejném počtu, na louce vyznačíme dvě mety ve vzájemné vzdálenosti asi deset metrů, jedno družstvo odhodí tenisový míček, všichni se drží za ruce a obíhají mety, dokud druhé družstvo míček nenajde (my máme spojené dva tenisáky omotané lepicí páskou).

VEČER

Úplatek Nočnímu králi

Hranici Ledové říše tvoří obrovská zeď, která je tak vysoká, že pouhým okem není možné zahlédnout vrchol. Jediná možnost, jak je možné ji překonat, je Ledová brána. Háček je v tom, že bránu hlídá Noční král a ten nehodlá nikoho z Ledové říše pustit ven. Nesnáší všechno živé a každého, kdo se opováží vkročit do jeho říše, nechá bez milosti umrznout a přetvoří ho na dalšího člena své nekonečné ledové armády. Co ale nesnáší nejvíc, to jsou VÍLY, takže za úplatek dovolí všem vílám projít ven. Zájem má pouze o vzácné barevné destičky, které ale nikdo z hráčů nemůže vzít do rukou, protože jsou tak ledové, že kdyby se jich jen dotkli, okamžitě jim umrznou ruce. Jediná možnost je brčko a pořádný dech. Hráči se rozdělí do týmů. Po zemi se rozmístí papírky různých barev a ty mají dané hodnoty (např. zelený - 5 bodů, červený - 4 body...)

Každý hráč dostane brčko a každý tým jednu misku. Časový limit je třeba 15- 20 minut. Na pokyn se hráči rozeběhnou, nasají papírek pomocí brčka a běží ke své

misce. Pokud jim papírek spadne, mohou znovu nasát. Vítězí tým s nejvyšším počtem bodů.



DEN JEDENÁCTÝ - ŘÍŠE ZÁBAVY

DOPOLEDNE

Tentokrát jsme se vydali do ZOOparku Karlštejn. Viděli jsme tam zebry, velbloudy, poníky, kozy, bizony, bílé tygry, pumu, jaguára, psy ušaté a spoustu dalších zvířátek. Vrátili jsme se na pozdní oběd, ke kterému byly vdolky. V kuchyni jich upekli 478 a nezbyl ani jeden :-)

ODPOLEDNE

Program na přání - část dětí se vydala do Komárova, část zůstala v táboře a hrály ringo a ping pong.

VEČER

Čekal na všechny koncert. Navštívil nás trochu jiný Ed Sheeran, který si přijel po pražských koncertech spravit náladu k nám na Mrtník. Odzpíval své největší hity a pak se z něho vyklubal Peter Juhás - jeden z finalistů soutěže The Voice. Zazpíval i několik vlastních písní, děti s ním zpívaly refrény a později i tančily. Vystoupení se změnilo v jeden velký mejdan s nealkobarem, popcornem a balónky...





DEN DVANÁCTÝ - CUKRÁTKOVÁ ŘÍŠE

DOPOLEDNE

Lentilky

Sestavíme obrázek z lentilek a přilepíme ho na papír - děti pak běhají po jednom po lese. Musí najít obrázek, zapamatovat si ho a v „domečku“ ho znovu postavit. - hra se může hrát víckrát.

Mravenci

Dva oddíly proti sobě. Děti se musí dostat z bodu A do bodu B. Kdo se dotkne země, přilepil se a může se maximálně svalit na zem. Vyhrává ten oddíl, kterému se podaří dostat víc mravenců na druhou stranu.



ODPOLEDNE

Cestou na místo, kde se bude hrát hra, mohou děti psát nejvíc věcí, co je napadne na „K“, nebo jakékoliv jiné písmeno.

Průvodce cukrátkovou říší

Rozdělíme les na části, kde budou po stromech vyvěšené papíry s názvy památek, městeček atd. Oddíl si vybere svůj papír, na kterém jsou určité informace, a tento strom s papírem brání. Cílem hry je získat co nejvíc informací o památkách...

Příklad

Chrám svatého Velikananánského lízátká

- chrám starý již 1278 let
- nejdůležitější duchovní místo pro všechna cukrátká
- každou třetí středu v měsíci se zde konají rituální obřady

uvnitř se nachází socha Velikananánského lízátká z bílé čokolády) které má jiné družstvo a zároveň zabránit soupeřům, aby nezískali žádné informace. Obrana funguje na dotyku, když se tě někdo z jiného týmu u stromu dotkne, musíš jít zpět ke svému stromu, pak můžeš hrát dál. U stromu, který si oddíl vybere, sedí vedoucí a zapisuje informace, které dítě získá. Za každou informaci z neobsazeného stromu je jeden bod, z obsazeného pět bodů.

Po lese kontrolují zbylí vedoucí, zda děti dobíhají zpět ke svým stromům.

VEČER

Letní kino a nocování pod širákem - Raubíř Ralf

DEN TŘINÁCTÝ - KAMENNÁ ŘÍŠE**DOPOLEDNE*****Výcvik bojovníků***

Soutěž mezi jednotlivci a rozdělení podle věku a pohlaví.

Disciplíny:

- hod kamenem
- slalom mezi kameny (rychlost)
- překážková dráha s kamenem na lžici (rychlost, šikovnost)
- skok do dálky s kameny v batohu
- hod kamenem do kruhu
- samostatná disciplína sumo

ODPOLEDNE***Soumrak Gorgon***

Hraje se vícekrát - 1 hra = cca 10 min. Děti běhají po lese a sbírají lístečky, vedoucí představují GORGONY. Každá GORGONA má nějakou vlastnost, pokud GORGONA chytí dítě, dají si souboj, pokud vyhraje dítě, běží dál, pokud vyhraje GORGONA, dítě má herní postih podle druhu GORGONY. Postižené dítě bude označeno fáborkem (každé postižení jiná barva)

GORGONY a vlastnosti

1x Medúza

Pohled bez mrknutí (po chycení dítěte si musí navzájem bez mrknutí dívat do očí (kdo první mrkne, prohrál). Pokud vyhraje dítě, pokračuje ve hře. Pokud vyhraje Medúza, dítě musí zůstat na místě - zkamení (na Medúzu se nevztahuje dotyk spoluhráče - dítě musí do konce hry stát na místě).

2x Minotaurus

Skok do dálky - z bodu, který určí Minotaurus, oba skočí do dálky, když vyhraje Minotaurus, dítě musí skákat celý úsek dál po jedné noze.

2x Wywerna

Plácáná na 2 zásahy (dítě a Wywerna se k sobě dají ruce dlaněmi nahoru, Wywerna útočí a dítě musí včas ucuknout) - pokud dítě prohraje, je omráčené a nesmí běhat.

3x Sukuba

Palcovaná (všichni známe) - pokud Sukuba vyhraje, dítě musí mít ruce za zády (za hlavou, na prsou) při pohybu i při sbírání lístečků.

3x Kyklop

Stříhání na 2 vítězné - pokud dítě prohraje, musí se pohybovat po čtyřech, všechny postihy platí do doby, než se postiženého dotkne spoluhráč z oddílu.

BONUS:

Pegas

Pokud dítě chytí Pegase, je chráněno a může dojít na stanoviště, aniž by ho mohla chytit Gorgona, ovšem přijde o část lístků jako odměnu pro Pegase.

VEČER

Kopeeej!

Volejbalové hřiště se rozdělí na oddělení, do některých se zakopou kameny a děti vybíhají po jednom a každý kope lžící v jednom sektoru. Když dítě najde kámen, tak si ho nechá a už nehraje. Pokud dítě kope v sektoru, kde nic nenajde, odchází zpět k týmu. Hra končí, když je vykopaný poslední kámen. Kopat může vždy jen jeden hráč z týmu.

Nominace

Různé aktivity, na které vždy družstvo bude nominovat jednoho z týmu (všichni se musí vystřídat).

Soutěže:

- kdo udrží vodu nejdéle v ústech
- hod kartou do koše
- nejvíce kliků nebo dřepů za minutu

DEN ČTRNÁCTÝ

DOPOLEDNE

Šifrovaná

Po táboře jsme rozmístili různé šifry a hádanky. Pokud oddíly rozluštily úkoly správně, získaly nápovědu k místu, kde mohou hledat Lapis.

Pomocí scénky se „Stvořením“ však zjistí, že kámen je rozbitý na šest částí. Každý oddíl tak musí najít svou část. Všechny klany se tak musejí spojit, aby kámen znovu získal své kouzlo.

ODPOLEDNE

Pro získání částí Lapisu musí každý klan uspět v únikové hře, kterou jsme pro ně připravili na základně. Úniková hra měla tři části a každá z nich svou barvu. Děti ale neznaly pořadí barev. K získání barev místností byla u vstupu šifra. Každý oddíl se rozdělil na tři skupinky, které řešily části únikové hry postupně a na čas. Princip byl najít v každé části hry určitý počet barevných předmětů. Z toho vytvořily číselný kód k zámku, který byl na truhle s jejich částí Lapisu.

Kdo nehledal, tak s pomocí vedoucích balil a uklízel základnu. Druhý den ráno jsme už bohužel odjížděli domů.

VEČER

Po večeři následovalo závěrečné vyhodnocení a rituál pro obnovení Lapisu. Konalo se to na posvátném místě, kde během tábora probíhaly modlitby za záchranu Lapisu. Pro záchranný rituál byla však potřeba slza polepšeného. Stvoření našťestí slíbilo, že už bude konat jen dobro, i když se zpočátku vzpouzelo a děsilo všechny přítomné. Do záchranného lektvaru tak mohla být použita jeho slza. Pak každý oddíl přidal svou část kamene, vyřkla se modlitba a Lapis byl obnoven.



HODNOCENÍ HRY

Přípravě tábora jsme věnovali hodně času a energie. Hra byla poněkud složitější a náročnější, ale naše práce se nám rozhodně vyplatila. V průběhu jsme ocenili předem připravené pomůcky i hry samotné. Dobrým krokem bylo zařazení více scének v průběhu tábora, abychom děti dostali více do příběhu. I tak je určitě dobré si ověřovat, zda děti příběh chápou správně. Není to úplně jednoduchá linka, jak jsme si u nich potvrdili. Děti byly zaujaté a nadšené. Určitě je dobré mít v záloze program, kdyby se nevyvedlo počasí. My máme každý rok několik mokrých variant pro případ, že by začalo pršet.

Co se týče týmu lidí, kteří tábor připravují, mám pocit, že se nám podařilo vytvořit opravdu dobrý tým. Také v tomto případě se osvědčila dlouhodobá příprava a vzájemná komunikace. Každý máme ale určitě ještě na čem pracovat. Já osobně vím, i ze zpětné vazby od ostatních, že musím být v některých krocích důslednější, možná až přísnější (nejen ve vztahu k dětem, ale bohužel i k vedoucím), že musím více hlídat časový harmonogram v průběhu tábora.

Nakonec ale musím říci, že náš letošní tábor se opravdu vydařil, což vyplývá jak z reakcí dětí, tak z hodnocení vedoucích. Už teď připravujeme příští běh, na který se rozhodně všichni těšíme.

PŘÍLOHY

Diplomy

<https://drive.google.com/open?id=1oohrWVRfLNQIAFF8cUVcq1zqgxxkSrocG>

Programy a jídelníčky k jednotlivým dnům

https://drive.google.com/drive/folders/1fofJ_DPL28Y7QJVN2MHFeE_w6uDYDsmi

Webové stránky

<https://svermovacek.rajce.idnes.cz/>

Výsledky Soutěže etapových her v roce 2020:

1. místo: Hraj, džungle čeká (PS Pavučina) Veronika Cejpková a kolektiv
 2. místo (dělené):
 - Země fantasie (PS Švermováček) Zuzana Pochmanová
 - Příšerky s. r. o. (PS Ivanovice na Hané) Pavlína Želazková a kolektiv
 3. místo: V zajetí stroje času (PS Domažlice) Vendula Pangrácová a kolektiv
- Speciální ocenění pro celoroční hru:
- Cesta do Pravěku (PS Ivanovice na Hané) Jaroslava Bejšovcová
4. místo: Hvězdné Války (PS Kopřivnice)
 5. místo: Případy detektiva Jana MUDr. Oně (PS Veselí Medvědi)

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

- Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
- Křemílek a Vochomůrka (Věra Farská)
- Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)
- Příběh Šedoklenotu (Ivana Průšová)
- Družina královny Elišky (Božena Klimecká a kolektiv II. turnusu LT Olbramkostel)
- Tajemství Atlantidy (Ladislav „Ráma“ Šimek)
- Kouzelná Narnie (Ludmila Šedivá a Robert Maule)
- Afrikou... po stopách Livingstona (Veronika a Kristýna Markovy a kolektiv)
- 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 109. PS Vyšehrad)
- Elixír pro zemi Zlozemi (Zaplatílek Jiří a kolektiv)
- Rok na vsi (Štěpánka Ševčíková, David Svoboda)
- Tajemství kapitána Snakea (Marie Zpěvácová)
- Harry Potter (Marie Protivová)
- Hollywood (Marie Protivová a kolektiv)
- Hraničářův učeň (Petra Brabcová a kolektiv)
- 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)
- Most do země Terabithia (Míša Boušková a Marie Protivová)
- Návrat do budoucnosti (David Řeha a Miroslav Klimecký)
- Vikingové (Eliška Hronková a kolektiv)

Elektronické podoby publikací jsou zveřejněny na: pionyr.cz/vydane-hry

Celotáborová etapová hra Země Fantasie je postavená na originálním příběhu i prostředí fantasy světa. V říši se ztratí posvátný kámen Lapis a děti jsou povolány na pomoc musí projít všechny říše, ztracený kámen najít a zachránit říši Fantasie.

Myslím si, že je to hlavně zajímavé téma. Není to Harry Potter, není to okoukané z knížky ani filmu. Je to původní vymyšlená zápletka. A je to takové různorodé, jsou tam víly a různé říše a to je fajn. Každý se v tom najde. Malá holčička se najde ve vílách a kluci se najdou v ohňové říši.

Zuzana Pochmanová, autorka

Země Fantasie

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr, z. s., v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2020

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

www.pionyr.cz

Neprodejné,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autoři: Zuzana Pochmanová a kolektiv

Vydání 1.