

Pionýr

ETAPOVÉ HRY



Ladislav Šimek

Tajemství Atlantidy

Tajemství **ATLANTIDY**

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.*

Naše sdružení chce svoji práci plně dostát významu tohoto pojmu.

Pionýr

www.pionyr.cz

ISBN 80-87031-09-1

Poznání
„Pionýr je pracovitý, učí se.“
jeden z Ideálů Pionýra

Etapové hry patří k jedné z osvědčených forem 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.

At' vám tato publikace pomůže poznávat nové věci a hledat nové nápady.

sekce projektů České rady Pionýra

Česká rada Pionýra vyhlašuje každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 30. října. Autorské příspěvky zasílejte na adresu Pionýr, Senovážné nám. 977/24, 116 47 Praha 1. Vyhlášení vítězů probíhá ještě téhož roku. Odměna za nejlepší příspěvek dosahuje hodnoty 10000 Kč. Pokud se rozhodnete zpracovat etapovou hru, doporučujeme držet se vyhlášené osnovy.

1) ÚVOD

- a) jméno a příjmení autora;
- b) pionýrská skupina;
- c) místo a typ tábora, kde se hra hrála.

2) POPIS HRY

- a) název etapové hry;
- b) jména autorů (textové i ilustrační části, popř. i jejich vazba na činnost dětí a mládeže);
- c) vylíčení ústředního motivu (příběhu, dějové linky);
- d) věková kategorie, pro kterou je určena;
- e) výchovné cíle;
- f) prvky vyjadřující motivaci (oděvy, deníky,...)
- g) doporučená doba realizace.

3) PŘÍPRAVA

- a) prameny (literatura a ilustrace, ze kterých realizátor vycházel);
- b) vysvětlení pojmů a vyjasnění důležitých vztahů mezi nimi;
- c) nároky na materiální a technické zajištění (pomůcky, tisk materiálů apod.);
- d) organizace (jaké herní jednotky se hry účastní);
- e) stanovení postupových cílů - rozčlenění na jednotlivé etapy (označení klíčových etap);
- f) stanovení zásadních obyčejů, pravidel, norem,...
- g) terminologie;
- h) systém vyhodnocování;
- i) základní metodika pro vedoucí;
- j) zajištění bezpečnosti při činnostech.

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) metodická doporučení pro organizátora etapy;
- d) alternativní zpracování pro případy nepříznivých podmínek (nepřízeň počasí, jiné přírodní podmínky apod.);
- e) odkazy na užité zdroje (informační, technické, materiální atd.);
- f) zapojení tradičních vrcholů – dominant (karneval, sportovní přebory,...);
- g) zakončení hry;
- h) celkové vyhodnocení.

5) HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE

- a) úspěšnost hry (dojmy realizátorů, dětí, případně rodičů);
- b) nástrahy, zauzlení a jejich vyzkoušená řešení;
- c) dokumentace (fotografie, diplomy, denní rozkazy, kroniky, táborové občasníky, webová prezentace a podobně).

Tajemství **ATLANTIDY**

Etapová hra – metodický materiál



Autor: Ladislav *Ráma* Šimek – 188. skupina Pionýra T. O. Bobříci

Pionýr
Etapová hra Tajemství Atlantidy

Úvodní údaje:

Autoři:

Hra vznikla v rámci 188. skupiny Pionýra T. O. Bobříci. Hlavním realizátorem byl Ladislav „Ráma“ Šimek. Na přípravě a realizaci se dále podíleli: Jana „Fili“ Ptáčková, Aleš „Alda“ Balvín, Michal „Sádelníček“ Šefc, Vojtěch „Rejsek“ Ptáček, Zdeňka „Žába“ Veselá, Zdeňka Vítková, Tomáš „Jelen“ Herzer, Marek Doležel a Richard „Kuře“ Šefc.

Tábor:

Hra se hrála na letním táboře v roce 2006, který se konal nedaleko vesničky Vranice blízko Kácova (jihovýchodně od Prahy). Tábořiště bylo v přírodním stylu, ubytování v podsadových stanech, vaření v polní kuchyni, celý tábor byl zbudován na holé louce a následně také zcela zbourán. Tábor byl umístěn v údolí obklopeném lesy, kterým protéká potok. Přístupová cesta a umístění tábora zajišťují, že se během LT nevyskytnou nečekané návštěvy.

Doba realizace:

Hra byla vytvořena pro letní tábor v délce tří týdnů – od neděle do neděle. Začala druhý den ráno a skončila v závěru tábora získáním pokladu, pro který ovšem vyrazily družiny v různý čas, dle vylustění závěrečné zprávy.

Popis hry:

Předloha:

Předlohou hry je zkáza bájného ostrova Atlantidy a hledání jeho odkazu. Pro účely hry je existence Atlantidy prokázána a nepochybuje se o ní. Taktéž jsou pro účely hry významné stavby starověku ztotožněny s odkazem Atlantů a je uvažováno, že právě Atlantové jsou staviteli těchto staveb (i v případě, že je stavitel či civilizace, která stavby zbudovala, znám). Hra se tedy pohybuje v jakési fikci, která je na jedné straně rámována teoriemi o Atlantidě a na druhé fantazií autora.



Motivace hry:

Děti se v rámci hry promění na skupiny archeologů (či spíše hledačů, ale to jim nebude řečeno a není tedy nutné to více vymezovat), které pátrají po bájném pokladu Atlantidy. Zpočátku netuší vlastně vůbec nic, kromě toho, že poklad existuje. Postupem času se ale dozvídají více o cestě k pokladu i o jeho obsahu.

Děj hry:

Na počátku tábora jsou hráči hned vyzváni k cestě do neznámé svatyně, kde získají zajímavou sošku. Ta jim poví o existenci bájného pokladu, ale také barvitě vylíčí zkázu a zánik vyspělé Atlantidy.

První série úkolů probíhá necelý první týden tábora a družiny s její pomocí získají mapu Atlantidy. Ta je složena z jednotlivých dílců, které družiny postupně získávají. Druhá série úkolů probíhá déle než týden a vede jednotlivé družiny do různých míst (starověkých staveb), kde hledají odkaz Atlantů, ale hlavně indicie, které jim otevřou cestu k pokladu. Před poslední částí hry musí družiny dle indicí určit polohu posvátného hada a vyskládat je před zasvěceným. Pokud je poloha správná, získávají závěrečnou šifru a na ní také hned mnoho písmen dle toho, jak se jim vedlo po celou dobu hry. Od tohoto okamžiku až do konce tábora mohou družiny kdykoli vyrazit za pokladem, je to na jejich rozhodnutí, co vše si v šifře domyslí a co si ověří dalšími písmeny. Chybějící písmena pak získávají družiny pomocí drobných her a soutěží.

Poklad Atlantidy, který na konci družiny získají, má především morální hodnotu. Děti samozřejmě získají různé laskominky a věcné ceny, ale hlavní součástí pokladu byl zákon Atlantidy (v našem případě Velký zákon, kterým se řídíme, ale dosadit si sem může něco každý dle libosti). Je to tedy jakýsi odkaz vyspělé civilizace, která pochopila mnohé nám zatím skryté zákonitosti a vztahy, a varuje před činností, které vede k sebezničení.

Cíle:

Kromě běžných táborových cílů měla hra především propagovat Velký zákon a morální hodnoty. Také jsme chtěli utužit družinové cítění v oddíle a fungování družin a rádců.

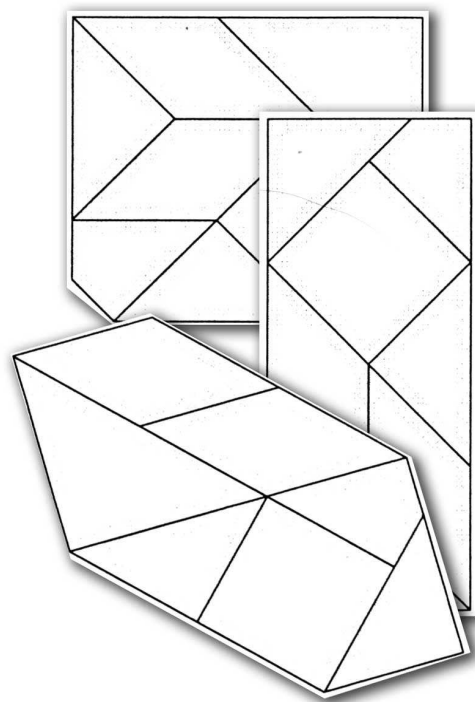
Vzhledem k tomu, že jsme použili skutečné starověké stavby a na nástěnce jsme o těchto stavbách vždy zveřejnili některá fakta, bylo nakonec také vedlejším cílem seznámení s historií.

Základní prostředky:

První cíl jsme se snažili naplňovat po celou dobu tábora především vlastním příkladem a také postupným odhalováním toho, co vlastně poklad Atlantidy bude obsahovat. Družinový systém jsme pak utužovali hlavně vhodnou formou tábora a zapojením dětí prakticky do všech činností.

Herní jednotky:

Hru hrály družiny, které fungují i celoročně, a vedli je rádcové, kteří již v naší PS připravují i program. Do družin bylo rozděleno také několik menších dětí, které chodí během roku do oddílu pro menší. Uvedený model není podmínkou a hru lze hrát i se skupinami, které vzniknou přímo na táboře, a s dětmi, které jedou pouze na tábor a celoroční činnost nevyvíjejí.



Přizpůsobení tábora:

Některé věci na táboře dokreslily náladu celotáborové hry, ale nebyly přímo zapojeny do dějové linky. Právě tyto věci jsou následně popsány.

Grafika a dokumentace:

V rámci hry jsme se pokoušeli o jistou grafickou jednotnost, ale nezdařilo se to zcela. Jednotná grafika byla jen v dílčích úsecích. Určité roztržité působilo to, že mnoho materiálů ke hře bylo stahováno z Internetu z různých stránek a na sjednocení grafiky v tomto případě nebyl čas. Nakonec to ale nijak zvlášť nevadilo.

Zvláštní oblast v rámci grafiky byly dvanáctistěny, které jsme využili k zaznamenávání indicí pro zjištění polohy posvátného hada, ale hlavně pro nejvýznamnější součást pokladu, krystal s dvanácti zákony Atlant'anů. Pravidelných mnohostěnů je jak známo celkem pět (čtyřstěn, šestistěn – kostka, osmistěn, dvanáctistěn a dvacetistěn), ale my jsme ve hře již další nepoužili, třebaže v prvotních úvahách byly.

Logo:

Pro tábor bylo vytvořeno logo, které se objevilo na přihláškách a další táborové dokumentaci a také se dosti využívalo na samotném táboře. Logo tvořila jednoduchá kresba znázorňující hlavní město Atlantidy a nápis EXPEDICE ATLANTIS 2006. Písmena byla seskládaná z klínů a vzdáleně napodobovala klínopis.



Bodování stanů:

Letos probíhalo přímo na stanech. Podle počtu získaných bodů bylo dítě oceněno 1 - 5 kuličkami (skleněnkami) umístěnými do průhledného zásobníku (z injekční stříkačky). První den byly kuličky přiděleny a další dny se jen upravoval jejich počet. Bodování stanů nakonec přineslo nějaká ta písmenka navíc do závěrečné šifry.

Svatyně:

Na našich táborech běžně budují družiny svá místa, kam zaznamenávají úspěchy ve hře. Tentokrát se jednalo o svatyni, jež trochu připomínala Stonehenge nebo alespoň jeho část. Ke svatyni pak družiny umísťovaly některé získané předměty hry.

Táborová trička:

Také obleky ke hře často používáme. V tomto případě ovšem nebylo možné jednoduše říci, co Atlant'ané nosili na sobě, a protože jsme to nechtěli ani vymýšlet, zvolili jsme táborové tričko jako poznávací znamení jednotlivých expedic. Tričko bylo černé (ve všech případech) a děti si ho obstaraly a na tábor přivezly samy. To způsobilo jistou drobnou nejednotnost, ale to nebylo na škodu. Na zadní stranu trička si pomocí sava děti přenesly logo tábora a na přední stranu dolmen (dva svislé kameny přeloženy jedním vodorovným kamenem – viz Stonehenge). Na vodorovný



kámen si pak děti napsaly fixou na textil své jméno a mezi svislé kameny nakreslily zvolený znak své družiny. K táborovému oděvu patřil ještě žlutý klobouček (takový ten, co se prodává v pracovních oděvech). Především při aplikaci sava musely být děti neustále hlídány, protože byly schopny nalít na tričko celou láhev.

Razítko:

I táborové razítko běžně používáme a v tomto případě jsme na něj jednoduše přenesli logo tábora.

Razítko bylo používáno na různou dokumentaci a také si jej mohly děti obtisknout na dopis či pohled z tábora, do zápisníků a podobně.

Táborové pohledy:

Protože v prostřední části hry navštěvovaly družiny jednotlivé stavby (skutečná existující místa), rozhodli jsme se pro tábor vydat sérii pohledů. Na každém pohledu byla jednoduchá kresba dané stavby či věci, název stavby, logo tábora a pohled na zemkouli s označením umístění. Táborové pohledy samozřejmě mohly děti z tábora poslat a navíc na konci získaly na památku celou sérii.

Deltagram:

Jedná se o skládačku podobnou známému Tangramu. Název ani jednotlivé kostky hlavolamu jsme ovšem nevymysleli, ale jedná se o skutečný zakoupený dřevěný hlavolam. My jsme jej na táboře jen využili. Družiny dostaly každá jednu sadu kostek (zvětšených a vyřezaných z kartonu) a každý den se na nástěnce objevil obrazec, který mají družiny sestavit. Za úspěšné řešení se získávaly bodíky a ty v závěru znamenaly zase nějaká ta písmenka navíc do závěrečné šifry.

Doplňkové bodování:

Poměrně dosti věcí na táboře nebylo součástí dějové linky, ale družiny za ně mohly získat různé body. Výše již ostatně bylo uvedeno bodování stanů a deltagram, ale na táboře jsme dělali i duševní rozcvičky, různé doplňkové soutěže, bodovala se služba... Všechny tyto bodíky se zaznamenávaly na speciální desku. Zde měla každá družina svůj měšec a do něj se vlepovala barevná kolečka (samolepky – lze zakoupit v papírnictví). Po získání šifry se kolečka sečetla a podle jejich počtu získaly družiny nějaká písmena navíc.

Hitace:

Po celou dobu tábora děti hodnotily uskutečněný program. Hodnocení probíhalo na vyvěšený formulář, kde děti vybarvovaly tím více puntíků u programu, čím více se jim program líbil. Maximum vybarvených puntíků bylo 6 a minimálně nemusely děti vybarvit vůbec nic. Každý program měl svůj sloupec a každé dítě svoje číslo (aby poznalo, jestli již v daném programu bodovalo).

Struktura samotné hry:

Základní pravidla:

Jak již bylo uvedeno, hlavním cílem (nebo spíš motivací) pro děti bylo získat poklad. Tři družiny během tábora získávaly body, které se nakonec proměnily v písmena do závěrečné šifry. Čím více písmen družina získala, tím dříve vyluštila šifru a vyrazila za pokladem. Na nástěnce byla bodovací tabulka pro body za jednotlivé etapy hry, bodovací deska pro doplňkové bodování a další materiály k jednotlivým částem hry.

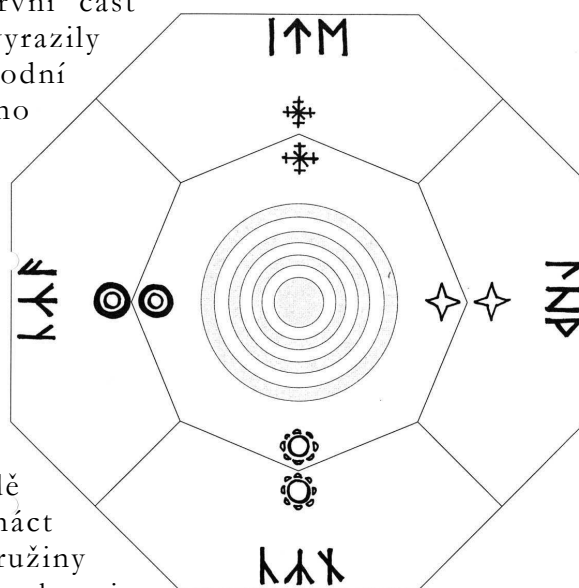
Časová posloupnost hry:

Hra byla vlastně rozdělena do tří částí. První část začala ráno, druhý den po příjezdu. Děti vyrazily ke svatyni Atlantidy a dozvěděly se úvodní legendu. Následně v první části bylo sehráno pět etap, v nichž děti získaly jednotlivé části mapy Atlantidy. První část hry byla zakončena sedmý den tábora získáním posledního dílku mapy a sestavením jednotlivých dílů do celku. V tomto okamžiku družiny získaly krystal Atlantidy a započaly druhou část hry.

V druhé části družiny navštěvovaly různá místa naší planety, kde se vyskytují zajímavé starověké stavby (nebo v jednom případě zajímavé artefakty). Míst bylo celkem dvanáct a za výsledky v jednotlivých etapách získaly družiny nejen body, ale také kódy, které jim právě na konci druhé části hry pomohly určit polohu posvátného hada. Druhá část hry skončila 17. den tábora a často bylo nutné zahrát během jednoho dne i dvě etapy. Etapy byly ovšem vytvořeny tak, aby se to dalo snadno zvládnout.

Určením polohy posvátného hada získaly družiny závěrečnou šifru a body se jim proměnily v písmena. Od tohoto okamžiku již byly zařazeny jen drobné hry, za které mohly družiny získat už jen písmena do závěrečné šifry. Kdykoli od získání šifry se mohla družina rozhodnout, že vyrazí za pokladem. Naším záměrem bylo, aby nejrychlejší družina nevyrazila dříve než ráno 19. den tábora a nejpomalejší nevyrazila později než večer 20. den tábora, což se podařilo naplnit.

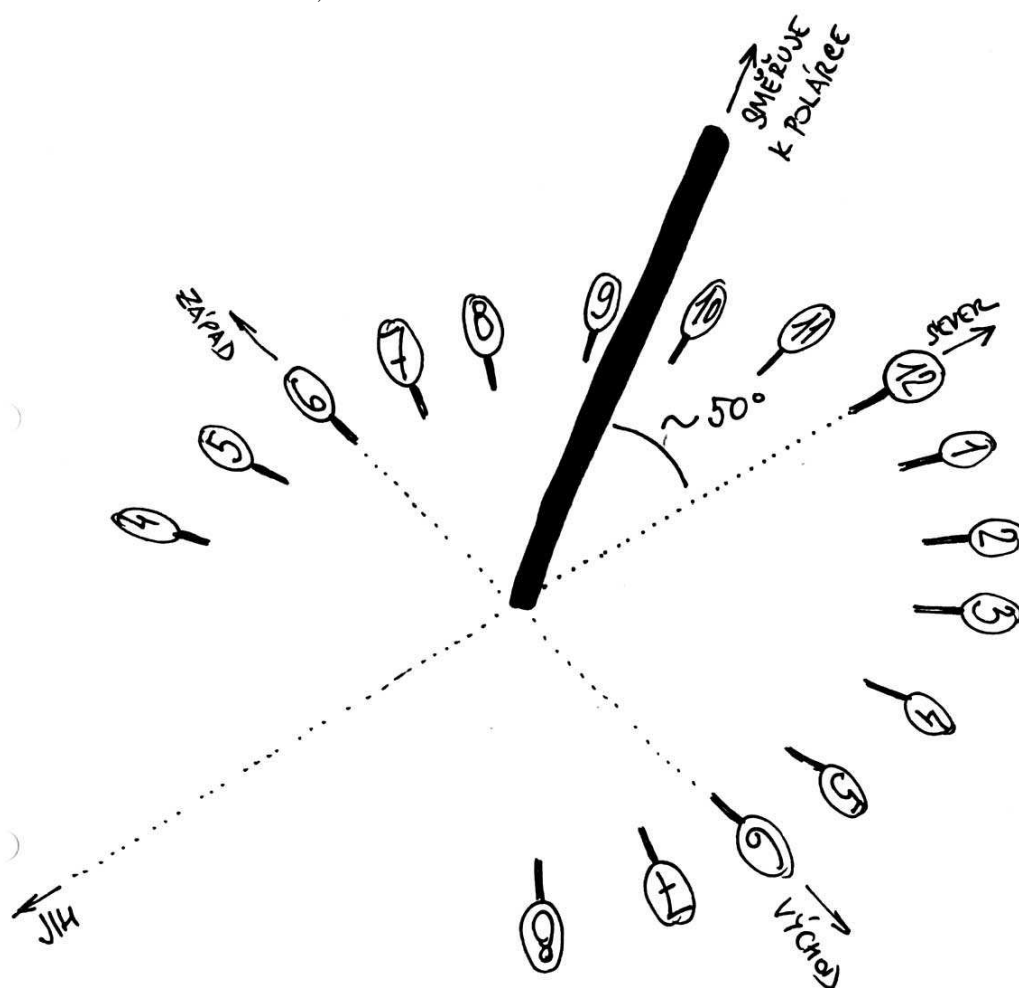
Etapy v první části a především v druhé části tábora jsou snadno zaměnitelné a umožňují v průběhu tábora reagovat na počasí a jiné nepředvídatelné vlivy. Některé etapy mají také přímo variantu pro nepřízeň počasí, aby se v tomto případě daly zařadit.



Pionýr
Etapová hra Tajemství Atlantidy

Následující tabulka přehledně zobrazuje pořadí etap dle plánu na našem táboře. Každý si může samozřejmě tabulku upravit dle své potřeby.

1. den příjezd dětí
2. den Svatyně Atlantidy – ráno
3. den Mapa Atlantidy – centrální díl mapy
4. den Země Atlantidy
5. den Vody Atlantidy + Vzduch Atlantidy (večerní hra)
6. den Celodenní výlet
7. den Oheň Atlantidy, sestavení mapy, získání krystalu Atlantidy
8. – 9. den celkem tři etapy staveb
10. – 11. den Manévry – dvoudenní výlet s přespáním
12. – 16. den celkem 8 etap staveb (na 5 dní)
17. den poslední etapa staveb, získání závěrečné šifry
18. den získávání písmen, luštění šifry
19. – 20. den získávání písmen, vyzvednutí pokladu
21. den závěrečné táborové taškařice
22. den odjezd z tábora



ÚVODNÍ ETAPA – SVATYNĚ ATLANTIDY

Průběh:

Po první noci strávené na táboře čeká děti ráno překvapení. Vedoucí z tábora zmizeli a pouze uprostřed tábora je lístek s popisem cesty. Děti jsou vyzvány, aby se společně vydaly na cestu. Jejich kroky povedou do svatyně Atlantidy, kde se dozví letité tajemství, ovšem vstup do svatyně jim bude umožněn jen v případě, že se celou cestu nerozdělí. V našem případě zůstal v táboře přítomen jeden instruktor, který nenápadně sledoval dodržování pravidel hry a děti jej hlavně ze žádné podlosti nepodezívaly. Pokud takového vhodného človíčka právě nemáte, můžete počínání dětí sledovat z úkrytu nebo prostě zůstat v táboře a dělat, že jste se zbláznili. Popis cesty je proveden formou „azimutáku“. Je uveden azimut a vzdálenost další kontroly a pro všechny kontroly je uveden popis místa (osamělý strom, vývrat, autobusová zastávka...). Děti dostanou samozřejmě také několik buzol, případně i podrobnou mapu oblasti. V terénu už jsou jen hodnoty určující azimut a vzdálenost dalšího cíle. Jednotlivé kontroly jsou upraveny tak, aby mohly být nalezeny i z dálky, ale informace na nich je nutné vyhledat (azimut se vzdáleností na lístečku, který je ukryt, případně napsaný přímo na kůře stromu apod.). Poslední kontrolou je svatyně se soškou. Děti sošku spustí přemístěním na podstavec a vyslechnou si její vzkaz. Následně se vrátí do tábora. Obsah sdělení sošky je přiložen. (viz příloha č. 7)

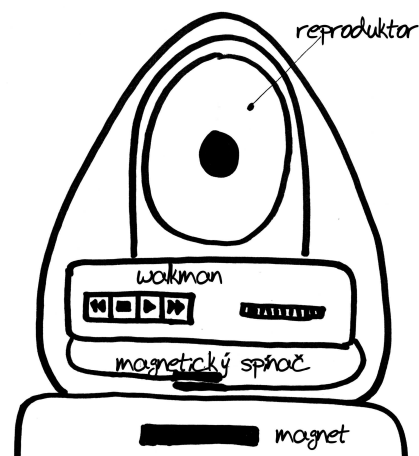
Pomůcky:

Popis cesty je v dopise a je sestaven z podrobné mapy (1:10 000), popisu jednotlivých míst, několika buzol a prvního azimutu se vzdáleností.

Kontroly v terénu jsou opatřeny lístečky s azimutem a vzdáleností (případně je užita jiná forma sdělení azimutu se vzdáleností, dle možností).

Svatyně je zbudována jako jednoduchá chýše z větví. Za základ je užito nějaké přirozené prostranství v hustém lese, ale prostor musí být dostatečně velký, aby se do něho vešly všechny děti. Stavba by neměla být složitá a neměla by zaměstnat příliš mnoho vedoucích na delší dobu.

Soška je z papíru na dřevěné krabičce, vše obarvené případně olepené pískem. Do sošky je vložen walkman s reproduktorem a spouštěcím mechanismem na bázi magnetu, který je vložen do podstavce zpracovaného obdobně jako soška. Po spuštění bude přehrána kazeta s textem poselství. (viz příloha č. 8)



Úskalí:

Největším úskalím je asi to, že děti začnou dělat úplně něco jiného, než se po nich chce. Na to je třeba mít připravené mechanismy a scénář, který tomu zabrání. V našem případě měl citlivě zakročit instruktor, který děti doprovázel. Spíše ale měl navrhnout dětem vhodná řešení jako jeden z nich a nikoli převzít vedení. Naštěstí v našem případě na tento scénář nedošlo.

DRUHÁ ETAPA – MAPA ATLANTIDY

Průběh:

Družiny se po návratu ze svatyně Atlantidy dozvídají základní pravidla hry. Na nástěnce jsou již připraveny všechny potřebné materiály, především bodovací tabulky a úvodní legenda. Také je dobré umístit na nástěnku text poselství, které se děti dozvěděly prostřednictvím sošky. Nemusely totiž ve svatyni vše dobře slyšet a pochopit. Především je třeba děti připravit na to, že další cestu k pokladu Atlantidy jim otevře mapa Atlantidy. Její jednotlivé díly nyní budou děti hledat.

Družiny se dozví, že v nějakém místě mimo tábor je pro ně něco umístěno. Protože však Atlanťané chtějí mít jistotu, že civilizace, která hledá jejich poklad, je již dostatečně vyspělá, musí družiny nejprve projít sérií drobných úkolů. Až po jejich splnění se dozvídají popis cesty k tajemnému předmětu. Tím předmětem je první dílek mapy – centrální díl ve tvaru osmiúhelníku. Také je na místě úkrytu doprovodný text, který děti informuje o tom, že budou hledat ještě další 4 díly mapy.

Úkoly – výčet, který jsme použili:

Roboti – x-nohý běh; $x=(\text{počet lidí}/2)+2$, obdoba trojnohého běhu pro dva, ale zde jsou svázáni všichni z týmu.

Dřevorubec; vyrobte 30 třísek, jejich maximální průměr může být 0,5 cm (kontrola – zda projdou otvorem o průměru 0,5 cm v kartonu). Dřevo použijte nasbírané v lese – nesmí to však být jen nalámané drobné větvičky, smíte použít vlastní nože, sekery, popř. požádat vedoucího o zapůjčení pily.

Čertova loukoť; pomocí dřevěné tyče „vedeme“ po vyznačené trati velkou plechovou poklici na hrnec.

Štafeta chytré horákyňe; na připravené překážkové dráze se členové družstva štafetově střídají v obleku pro absolvování trati: jedna holinka, igelitový pršiplášť, čepice; po doběhu do cíle předá závodní kostým dalšímu hráči; ten může vyběhnout, až když přiběhnuvší hráč v cíli sní suchý rohlík a vypije sklenku slané vody a zapíská.

Hod oštěpem; soutěž v hodů sirkou do dálky.

Veselé vejce; členové družstva si štafetově přehazují vajíčko, sami si volí rozestup; hodnotí se vzdálenost, kterou přehodí, aniž by se vajíčko rozbilo.

Rumpál; na konec 1-1,5 metru dlouhé dřevěné tyče přivážeme 0,5 kg těžké závaží na provaz o délce 0,5-0,8 metru; soutěžící se snaží co nejrychleji natočit závaží až k tyči.

Paprsky; Úkolem družstva je přenést tenisový míček cca 25 m pomocí paprsků (= plastický kroužek o průměru o málo menším, než je tenisový míček, na kterém jsou přivázány 2,5 m dlouhé provázky, za jejichž konce musí členové družstva paprsek držet).

Vyluštěte přísloví; U závodu na zpracování obilí řízených mytologickou bytostí je poměrně nízká produktivita práce vyvážena naprostou spolehlivostí (Boží mlýny melou pomalu, ale jistě). Kategorický imperativ nedovoluje libovolnému subjektu likvidovat zdroj infrazářením, který svým behavioristickým systémem neatakuje týž



subjekt, neboť jeho radiace se chová inertně k tělesné integritě dotyčného subjektu (Nehas, co tě nepálí). Vzdálenost bodu A (což je místo, kde ukončí puze gravitační silou, svou dráhu malvice) od bodu B (což je místo ležící svisle pod místem započetí její dráhy) se blíží nule (Jablko nepadá daleko od stromu). Informační entita charakterizovaná objektivně determinovaným atributem negativní validity inkluje mobilizační periferie monodimenzionálně kontrahované (Lež má krátké nohy). Subjektu, v jehož psychologické charakteristice je obsažena relace nadměrné obavy, jest zapovězeno se pohybovat v biotypu s rozsáhlým stromovým patrem (Kdo se bojí, nesmí do lesa).

Po návratu z etapy je hodnocena rychlost, s jakou se skupinám podařilo získat dílek mapy. Za rychlost získají skupiny až 10 bodů – hodnocení bude platit také u všech následujících etap. My jsme na táboře měli 3 družiny a získávaly 10, 8 a 6 bodů.

Pomůcky:

Podle zvolených drobných úkolů je třeba mít připravené pomůcky. Dále je třeba označit cestu k úkrytu prvního dílku. My jsme na to použili pochodové značky.

Mapa Atlantidy byla tvořena 5 dílky z keramiky a byla potřeba pro každou družinu a jeden exemplář byl také na nástěnce (může být větší). Mapa zobrazuje smyšlený vzhled ostrova. Centrální díl mapy je pravidelný osmiúhelník a k němu ze čtyř stran přiléhají čtyři krajní díly tvaru jednoose symetrického sedmiúhelníku. Po sestavení celé mapy vznikne opět osmiúhelník, případně dvanáctiúhelník. Centrální díl je opatřen značkami dle jednotlivých světových stran (značky vymyšlené pro hru, nikoli existující) a těmito značkami je také opatřen vždy příslušný krajní díl. Značky slouží ke správnému sestavení mapy. Na krajních dílech je dále po třech runových značkách. Jejich účel bude dětem osvětlen později. Centrální díl má uprostřed symbolicky znázorněno hlavní město Atlantidy a na dalších dílech jsou podle vkusu další mapové objekty (hory, řeky, jezera...).

Mezi pomůcky ke hře samozřejmě patří list s vysvětlujícím textem umístěný ve skrýši prvního dílku mapy a také veškeré materiály na nástěnku. Na té bude místo pro mapu Atlantidy (centrální dílek je prakticky hned vyvěšen), tabulky k zaznamenání bodů družin a další materiály. Do bodovací tabulky jednotlivých etap byly body zaznamenávány vlepením barevné stuhy potřebné délky. Je to ozvláštňení běžně užívaného způsobu zápisu bodů vybarvením či prostě zaznamenáním hodnoty získaných bodů.

Úskalí:

Tak jako na každém začátku hry je třeba dobře dětem vysvětlit pravidla a mít vše potřebné dopředu připravené na nástěnku. Na táboře už není čas něco dohánět. Pro tábornicky méně zdatné oddíly také doporučuji nahradit pochodové značky jiným způsobem označení cesty, nebo udělat značky opravdu výrazné. Při naší realizaci došlo ještě k jedné nemilé příhodě. Keramické dílky mapy byly ukryty mezi kořeny stromu, ale umístěné byly viditelně. Poslední družina však byla bezradná při hledání a nakonec se ukázalo, že nějaký vtípálek (či totální nemehlo) dílek mapy pro tuto družinu zasypal hrabankou. Viníka jsme nevypátrali, ale naštěstí to výsledek hry neovlivnilo.

TŘETÍ ETAPA – ZEMĚ ATLANTIDY

Průběh:

V této etapě se děti symbolicky dozví vše o zemi (s malým z – myšleno jako element) Atlantidy. Země utváří terén a také je v ní nerostné bohatství. Etapa je variantou hry Prospektoři, publikované v knize Zlatý fond her. V naší variantě družiny sbírají kovy, které Atlantčané ze země dobývali, a snaží se odhalit složení tajuplného kovu oreikalchos. Kovy, které děti sbírají, představují kameny obarvené podle druhu kovu (Atlantčané znali zlato, stříbro, mosaz, cín, měď a oreikalchos) a vyskytují se v ložiscích, která zná organizátor hry. Ten také dětem prodává těžební práva na ložiska a vykupuje od nich vytěžené kovy. Práva na ložisko se prodávají na dobu omezenou – cca 10 minut, poté je možno prodat ložisko dalšímu zájemci. Cena je zpravidla v tomto případě nižší, protože se předpokládá, že ložisko je již alespoň částečně vytěženo. Složení kovu oreikalchos bylo zakódováno do značek, které děti sbíraly v terénu (lístečky s částmi slov). Prameny uvádějí samozřejmě různé možnosti složení kovu oreikalchos, ale pro hru je třeba vybrat jedno platné. V našem případě se jednalo o elektron – přírodní slitinu zlata a stříbra. Podle úspěchů v těžbě a získání složení tajemného kovu byly družinám přiděleny body.

Pomůcky:

Pro těžbu je třeba zajistit větší množství těženého materiálu. I na vhodném místě se kamínky sbírají poměrně dlouho a je třeba počítat s delší přípravou. Posbírané kamínky (průměrně velikosti ořechu) se obarví pomocí barev ve spreji a po zaschnutí rozhodí po zvolených ložiscích. Těch je alespoň 5x více než hrajících jednotek. Nakonec je třeba připravit peníze, povolení k těžbě, ceník kovů...

Úskalí:

Prospektoři jsou poměrně vděčnou hrou u dětí a nevím o žádném výrazném úskalí hry. Ale jak již bylo uvedeno, hra je poměrně náročná na přípravu a je třeba si vymezit dostatek času. V případě, že se hra blíží ke konci dříve, než jsme plánovali, lze vykoupené kovy nenápadně vrátit na naleziště a obnovit tak jejich těžitelnost.

ČTVRTÁ ETAPA – VODY ATLANTIDY

Průběh:

V další etapě se děti seznámí s elementem vody. V našem případě se seznámí především se silou vody, tedy vodou jako zdrojem pohonu, energie. Úkolem bylo postavit na potoce u tábora funkční klapací mlýnek. Částečně zadání splnily všechny družiny, všichni zvládli postavit mlýnek. Jen jedné družině se ovšem podařilo, aby klapal.

Pomůcky:

Na nástěnku je třeba mít připravený náčrt mlýnku a pro jeho výrobu mít nářadí v dostatečném množství. Materiál si družiny mohou obstarat samy, ale je také možné mít někde hromadu odřezků prkýnek apod.

Úskalí:

Především je třeba říci, že děti nemají ještě vysokou řemeslnou zručnost a potřebnou sílu. Proto je třeba počítat s tím, že jim bude nutno s něčím trochu pomoci. Například otvory pro lopatky mlýnků do os nakonec vrtali všem družinám vedoucí.

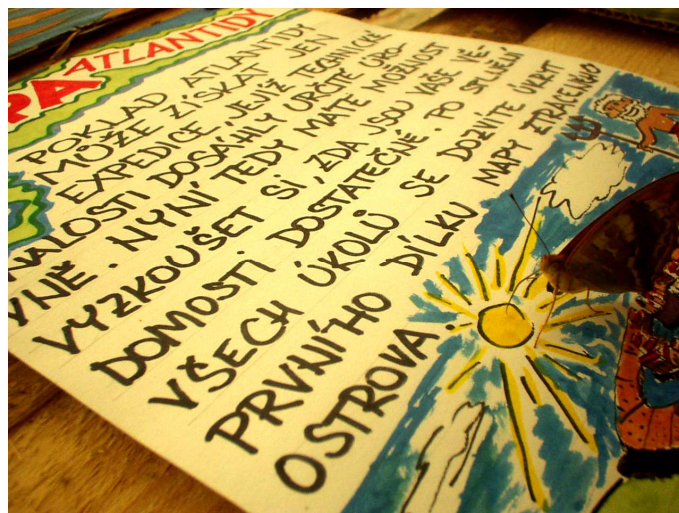
PÁTÁ ETAPA – VZDUCH ATLANTIDY

Průběh:

Vzduchem miníme v této etapě hlavně nebe a na něm hvězdy. Právě na ně je etapa zaměřena. V okolí tábora jsou vybrána místa, kde jsou po setmění umístěny nákresy souhvězdí, případně další pomůcky k jejich nalezení na obloze. Jedná se o cca 10 nejběžnějších souhvězdí, které lze spatřit na červencové obloze z kraje noci (Velký vůz, Malý vůz, Cassiopea, Honák, Severní koruna, Lyra, Labuť, Orel, Herkules, Drak – možná i jiná sestava). Na nákresy je také možné umístit názvy významných hvězd (Alkor, Mizar, Polárka, Arcturus, Gemma, Vega, Deneb, Altair, případně další). Děti mají určený čas, v němž se snaží určit co nejvíce souhvězdí případně hvězd v nich. Úkol plní po družinách a s každou družinou chodí jeden vedoucí, jemuž své objevy říká.

Pomůcky:

Nákresy souhvězdí jsme vyrobili na černé papíry, hvězdy byly nalepené stříbrné samolepky a kresbu souhvězdí, popisky atd. jsme vytvořili pomocí bílé tuše. Je třeba říci, že černé papíry nejsou tak oslňující, když se na ně svítí, a lépe se podle nich hledají souhvězdí ve tmě.



Úskalí:

Na etapu je třeba mít alespoň tolik vedoucích, znalých souhvězdí, kolik je družin. To se samozřejmě dá naučit. Ale rozhodně je třeba sjednotit přístup jednotlivých vedoucích, případně způsob, formu a rozsah nápovědy, pokud ji tedy budou používat. A nutno dodat, že děti bez nápovědy (alespoň drobné) mnoho nenaleznou, pokud ovšem již někdy oblohu nepozorovaly a nemají alespoň základní tuhu.

ŠESTÁ ETAPA – OHEŇ ATLANTIDY

Průběh:

Poslední mapová etapa popisuje element oheň. Kromě skutečného ohně jsme sjednotili element s jakousi duší, jež hoří v každém člověku. Etapa tedy měla dvě části. V té nesoutěžní se družiny seznámí se zvyky Atlant'ánů, které jsou trochu

extravagantní. Lze třeba pro tento den vyhlásit nějaké zvláštní oděvní doplňky, připravit netradiční stolovací zvyklosti, upravit způsob řeči... Soutěžním úkolem je přenést posvátný oheň a zažehnout jej ve své svatyni. Vzhledem k tomu, že oheň nesly družiny na vlastnoručně vyrobených pochodních na vzdálenost cca 500 metrů dosti divokým terénem, nebyl to úkol zase tak snadný. Hodnotí se čas, který družina potřebovala k zapálení ohně ve své svatyni od okamžiku vyhlášení hry.

Pomůcky:

Zvyky Atlant'anů je dobré připravit na nástěnku, aby se na ně děti kdykoli mohly podívat. K přenesení posvátného ohně je potřeba mít tento oheň nějak vytvořen. Lze samozřejmě udělat normální hranici dřeva, zapálit ji a udržovat, my jsme ale vyrobili oheň pomocí lihu v plechovce, která byla zamaskována do kamenné mohyly. Vypadalo to, že oheň hoří přímo v kamení. Vzhledem k tomu, že během etapy se používá otevřený oheň, je nutné mezi pomůckami také jmenovat prostředky pro uhašení neplánovaného ohně a po celé trase mít po dobu hry rozmístěné patřičně instruované vedoucí. Také snad není nutné zdůrazňovat, že trasa přenosu ohně musí vést místy, kde je možnost požáru minimální nebo ještě lépe prakticky nulová.

Úskalí:

První část hry, zvyky Atlant'anů s sebou nese především úskalí, že se při jejich vymýšlení vedoucí nechají unést a děti se pak ve vzniklé směsi těžko orientují. Pro dostatečné zmatení a zábavu stačí jen pár zvyků. Při přenášení ohně je zase třeba upozornit na to, že děti jsou velmi netrpělivé, pro oheň vyrazí klidně s jedinou a velmi nekvalitní pochodní. Tuto chybu jsou navíc schopny několikrát zopakovat (zvláště, když mají pocit, že jiná družina má náskok) a nakonec po pár pokusech celou etapu vzdát. Proto je nutné velmi citlivě děti motivovat a povzbuzovat.

SEDMÁ ETAPA – ZÍSKÁNÍ KRYSTALU

Průběh:

Toto je vlastně již mezihra k započetí druhé části tábora. Družiny získaly všechny díly mapy a jsou schopny je sestavit (nějakou vhodnou formou je upozorníme na symboly, které slouží k sestavení mapy). Nyní se dozví, že na mapě je zakódováno heslo, které právě nyní potřebují rozluštit. Význam run na jednotlivých dílech ale nikdo nezná. Jejich přepis do latinky je v okolí tábora, pro každý díl mapy ve směru, který zastupuje. Děti se podle popisu vydají hledat runové kameny, každá družina se snaží přinést jednu kompletní sestavu a vyluštit co nejdříve heslo, čímž získají posvátný krystal. My jsme použili heslo POSEIDON z 8 písmen a zbylé 4 runy označovaly číslice 1 – 4, které družiny využily ke správnému poskládání písmen.

Pomůcky:

Runové kameny jsou valouny, popsané z jedné strany runou a z druhé příslušným písmenem v latince. My jsme připravili celkem 5 sad pro tři soutěžní družiny, dva runové kameny od každé runy byly tedy v terénu navíc pro jistotu. Také je v tomto okamžiku nutné mít připraven krystal, jeden pro každou družinu. Krystal je dvanáctistěn slepený z tvrdého papíru (ale možná by byl ještě lepší karton) a na každé straně je vyobrazena jedna stavba z následující série etap. Vedle staveb je nutné mít

na každé straně také prostor pro umístění kódů. Kódy jsme měli napsané na malých samolepkách a na krystal se nalepovaly (výběr zcela náhodný). Kódy označují polohu posvátného hada (což ovšem v tuto chvíli děti samozřejmě netuší) a je na nich vlastně souřadnice a číslice od 0 do 3. Číslice udává počet stran, po kterých se vlní tělo hada.

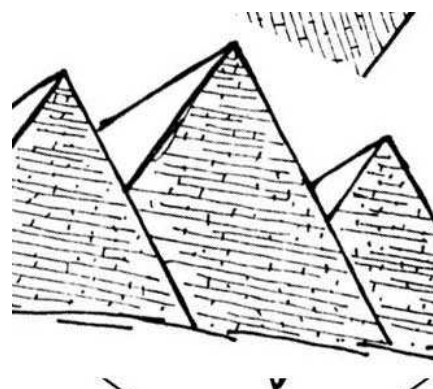
Úskalí:

V této mezihře nejsou žádná větší úskalí. Snad jen to, že musí být místa s runovými kameny dobře popsána a musí se dětem dobře vysvětlit, že od každé runy jim stačí jediný kámen.

OSMÁ ETAPA – PYRAMIDY V GÍZE

Průběh:

Následujících 12 etap lze zařazovat do programu zcela dle libosti. Pořadí uvedení etap odpovídá tomu, jak byly etapy popsány v přípravě. Při realizaci bylo pořadí úplně jiné. Nutno ještě dodat, že počínaje osmou etapou (první stavbou) získávaly družiny 5, 4 a 3 body podle pořadí (oproti 10, 8 a 6, jak to bylo doposud v předchozích etapách), a také získávaly nápovědu (kódy) na krystal. Vítězná družina získala tři samolepky s kódem, druhá dvě a třetí jednu.



Pyramidy v Gíze jsou považovány za hrobku, třebaže se o tom také dosti pochybuje. Děti v první části staví ve stanoveném poměru zmenšení co nejvěrnější kopii Cheopsovy pyramidy. Nemusí ovšem délky přepočítávat, jsou jim zadány délky stran a výška pyramidy. V druhé fázi vyrábí pomocí fáče a dalších pomůcek (třeba i toaletního papíru) z jednoho člena své družiny mumii, kterou následně na improvizovaných nosítkách přenášejí. Mumie má na obličeji masku z alobalu a společně s ní přenášejí děti také různé artefakty, které mají nebožtíkovi sloužit na onom světě (a pro děti být zátěží na cestě). Hodnoceno bylo trefení se co nejlépe do předepsaných rozměrů pyramidy, kvalita postavené pyramidy, kvalita ovázání mumie a rychlost transportu.

Pomůcky:

Na nástěnkou je třeba vyvěsit informace o rozměrech Cheopsovy pyramidy. Ostatně my jsme na nástěnkou vyvěšovali ke každé z následujících staveb různé zajímavosti. Pro výrobu mumii je nutné mít dostatek materiálu (vyřazený obvazový materiál, toaletní papír...), alobalové masky dostaly děti hotové, a pro výrobu nosítek také vše potřebné (my jsme vyráběli nosítka z celt). Jako artefakty jsme použili cihly.

Úskalí:

Jedná se o jednoduchou hru, ale je třeba si dát pozor při hodnocení. Kritérií je poměrně dost a děti se mohou cítit ošizeny, když dáme některému kritériu bez předchozího upozornění větší váhu.

DEVÁTÁ ETAPA – STONEHENGE

Průběh:

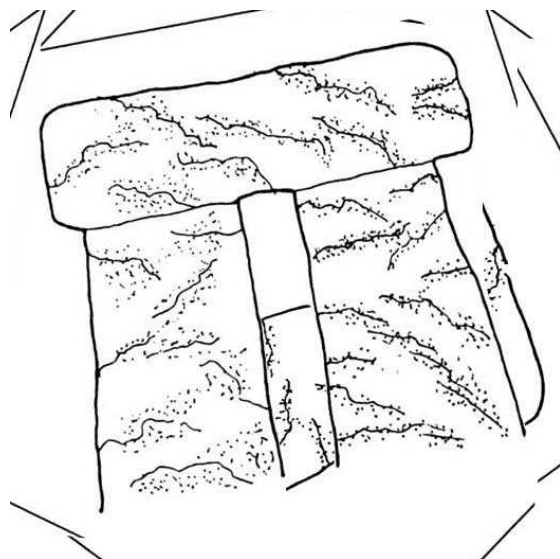
Úkolem dětí je vyrobit funkční sluneční hodiny. Materiály si zvolí samy, ale kromě funkčnosti je hodnoceno také estetické měřítko.

Pomůcky:

Kromě informací o Stonehenge jsme na nástěnku také připravili návod na výrobu slunečních hodin.

Úskalí:

V další etapě se snadno projeví manuální zručnost dětí. Navíc zde vyrábí něco, co si mnohdy jen obtížně představují (proč je osa odkloněna od svislice, proč je ciferník rozdělen na 24 úseků, proč je v létě směrem na jih jedna hodina resp. proč ukazují sluneční hodiny o hodinu jinak...). S trochou trpělivosti jim to lze vysvětlit.



DESÁTÁ ETAPA – ZIKKURAT ETEMENANKI

Průběh:

Pod strašlivým názvem se neskrývá nic jiného než slavná Babylonská věž. Zikkuraty byly patrové cihlové kopce (vzhledem k poměru šířky a výšky nelze zcela jednoduše mluvit o věžích), ovšem dosti impozantních rozměrů. Nejznámější dochovaný zikkurat v Uru měl tři patra a o Babylonské věži se traduje, že měla pater sedm. Její skutečný vzhled však již dnes není znám. Etapa začala předehrou zvanou byrokracie. Družiny obcházely různé úřady, plnily formuláře... a to vše jen proto, aby získaly stavební povolení (a také proto, aby na začátku vznikly časové odstupy mezi družinami). Po získání stavebního povolení ovšem ještě neměly tak docela vyhráno. Stavební materiály byly vyvěšeny jako rébusy a pokud je družiny chtěly použít, musely je vyluštit. Jako dostupné materiály byly nabídnuty špejle, alobal, plastelína, papír, provázek... Ze získaného materiálu již družiny tvořily co nejvyšší věž (stavbu), která ovšem na svém vrcholu unese hrnek vody.

Pomůcky:

V první části hry je třeba mít připravené všechny potřebné formuláře, povolení... Na jednotlivé úřady rozmístit lidi a nezapomenout, že hra musí mít logiku a děti musí zvládnout získat stavební povolení. V druhé části máme připravené rébusy na luštění materiálu a samozřejmě také příslušný materiál v potřebném množství (družina získala od každého vyluštěného materiálu přesně dané množství – počet špejlí, délku provázku, velikost alobalu...). Na závěrečnou zatěžovací zkoušku si připravíme hrnek s vodou. Je dobré, když jej děti vidí dopředu, ale svoje průběžné zatěžovací zkoušky by si měly dělat vlastním hrnkem.

Úskalí:

Jak v luštění rébusů, tak v množství získaného materiálu musí mít děti šanci úkol splnit. Zvláště u rébusů je třeba si uvědomit, že znalosti dětí ještě nemusí být vždy dostatečné.

JEDENÁCTÁ ETAPA – OBRAZCE V NAZCE

Průběh:

Jednoduchá etapa v níž měly družiny sestavit obrazec z přírodnin. Místo pro obrazec si zvolily samy a velikost nebyla nijak striktně stanovena (ale nemělo se jednat o titěrné dílo).

Pomůcky:

Kromě informací na nástěnkou nebyly na tuto etapu potřeba žádné pomůcky. Děti si vše našly samy v lese.

Úskalí:

Žádné větší úskalí hra nemá.

DVANÁCTÁ ETAPA – KŘIŠŤÁLOVÁ LEBKA

Průběh:

Zajímavý předmět nalezený ve střední Americe nás samozřejmě inspiroval k noční etapě. Děti na ni šly po družinách, sledovaly fáborky a svíčky a plnily různé drobné úkoly. Hlavní pro ně bylo setrvat na té správné cestě, protože vyznačená trasa byla tak trochu bludiště. Na konci musely družiny získat trofej – kost – kterou si ovšem musely vylovit z nádoby plné slizu (škrob s vodou).

Pomůcky:

Na trasu jsou potřeba fáborky a svíčky ve sklenicích. Dále několik stanovišť s drobnými úkoly (stačí 3 – 5) a na závěr nádobu se slizem a kostmi. Družiny vyrážejí na trasu vybaveny alespoň jednou baterkou.



Úskalí:

Kromě běžných úskalí noční hry není v etapě žádný zádrhel.

TŘINÁCTÁ ETAPA – ŽELEZNÝ SLOUP V INDII

Průběh:

Každá družina obdrží od vedoucího tyčinku cínu (pájky) a má za úkol co nejlépe odlít logo Atlantidy. Formu si musely družiny vyrobit samy a použily na ni jíl, který si nakopaly u potoka. Pro samotné odlévání ještě vyfasovaly plechovku, protože ešus by se samozřejmě zničil.

Pomůcky:

Pro všechny družiny připravíme jednu plechovku a dostatečné množství cínu. Ostatní materiál si družiny naleznou samy. Na uchopení plechovky jsou vhodné kleště apod.

Úskalí:

Pravděpodobně bude mít většina dětí cín v ruce úplně poprvé a nebudou mít s jeho rozehříváním žádné zkušenosti. Proto je na místě dobrá rada. A také je třeba říci, že během etapy družiny manipulují s ohněm a rozehřátým cínem a je třeba dbát velké opatrnosti.

ČTRNÁCTÁ ETAPA – HADÍ PAHOREK V OHIU

Průběh:

Na tuto etapu jsme zakoupili 10 m dlouhý a 1,5 m široký pruh látky a podélně jej sešili. Tím vznikl látkový tunel. Na jeden konec se seřadila Družina a druhý byl vyveden do stanu, kde byly umístěny různé předměty. Děti si musely vše zapamatovat a co nejdříve odevzdat vedoucímu napsané na papíře. Nebylo to ale tak jednoduché, děti prolézaly tunelem po jednom a další mohlo vyrazit, až když se předchozí vrátilo. Bylo tedy dobré stanovit si nějakou strategii, kterou si předměty ve stanu vhodně rozdělí a zapamatují co nejdříve.

Pomůcky:

Potřebujeme látkový tunel a asi 30 předmětů na zapamatování. Pro realizaci také volný stan, nebo nějaké zakryté místo, kam umístíme předměty, aby nebyly z druhého konce tunelu vidět.

Úskalí:

Hra nemá žádné větší úskalí.



PATNÁCTÁ ETAPA – PYRAMIDY NA KANÁRSKÝCH OSTROVECH

Průběh:

Toto místo bylo k ostatním přidáno mezi posledními, nálezy na Kanárských ostrovech byly publikovány v tisku poměrně nedávno. V blízkém lese bylo postaveno množství malých pyramid (trojnožky z klacků) a do každé pyramidy byly umístěny lístečky. Děti do území pronikaly z hranice, aniž by je dostihli strážci a dotykem vyřadili z boje. Chycené dítě si muselo doběhnout pro nový život. Získané lístečky si družiny shromažďovaly ve své skrýši mimo území pyramid.

Pomůcky:

Jednoduchá bojová hra. Musíme zvolit území, postavit pyramidy z klacíků, umístit do nich zásobu lístečků a rozmístit po území strážce.

Úskalí:

Protože se jedná o bojovou hru v lese, je třeba dbát zásad bezpečnosti.

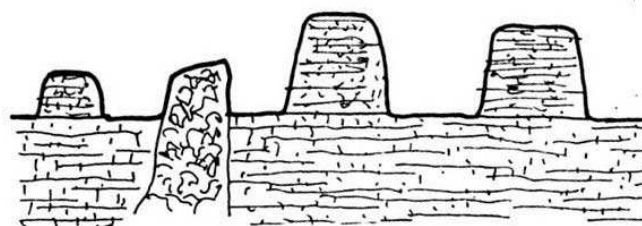
ŠESTNÁCTÁ ETAPA – PEVNOST ZIMBABWE

Průběh:

Někde mimo tábor je zbudována pevnost a v ní jsou umístěna prastará moudra. Děti se vydávají pevnost nalézt, proniknout do ní a zapamatovat si nápisy. Pevnost ovšem brání strážci, kteří nedovolí nikomu vstoupit. Protože strážci vyrazují zásahem míčku, nesmí jich být mnoho a pevnost by měla být poměrně rozlehlá. Zasažené děti se musí odebrat mimo pevnost a na určené místo si dojít pro nový život.

Pomůcky:

Poměrně dost času zabere stavba pevnosti (tedy pokud chceme, aby byla opravdu stavbou, pro hru může posloužit i prostor ohraničený fáborky). Nápisy v ní rozmístěné mohou být napsané na papíře, ale ještě zajímavější je, když je napíšeme přímo na kamení, skálu, kládu... Poslouží nám nějaká méně známá přísloví či výroky. Pro strážce dále potřebujeme míčky.



Úskalí:

Další bojová hra, takže pozor na bezpečnost. Také stavební úpravy pevnosti musí být dostatečně bezpečné, aby se děti nepřerazily, do něčeho nezamotaly... A nakonec také příliš horliví strážci s dobrou muškou mohou hru pro děti ztížit natolik, že ztratí motivaci.

SEDMNÁCTÁ ETAPA – ANGKOR WAT

Průběh:

Kdesi v pralese je ukryt starý chrám. Jeho dávní stavitelé popis cesty k chrámu rozdělili na jednotlivé části a ty umístili na různá místa. Děti nejprve hledají jednotlivé indicie a podle nich následně samotný chrám. Jako indicie poslouží vzdálenost chrámu od tábora, směr k chrámu, přesné umístění chrámu... Nalezený chrám je zmenšeninou skutečného Angkoru z kamínků a jiného přírodního materiálu. Na důkaz nalezení chrámu družiny donesou lístek.

Pomůcky:

Indicie byly napsány na seříznutém kolíku. Stavba chrámu již byla popsána (velikost asi 30 cm) a pro každou družinu před vstup do chrámu umístíme lístek.

Úskalí:

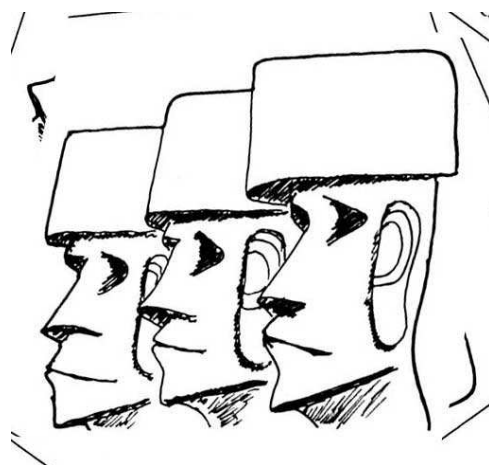
Žádná podstatná nejsou.

OSMNÁCTÁ ETAPA – CHODÍCÍ SOCHY NA VELIKONOČNÍCH OSTROVECH

Průběh:

V této etapě se přímo nabízí, aby děti přesouvaly terénem pomyslné sochy. My jsme hru zrealizovali pomocí námětu z knihy Receptář her od J. Choura. Hra je zde popsána jako „Vrávory“. V první části hry děti sháněly dvoumetrové tyče (na jednu vrávoru je třeba 6 tyčí), které se svázaly do pravidelného čtyřstěnu a do každého vrcholu se navázalo lano o délce alespoň 4 m. V druhé části potom děti vrávoru přemísťovaly, a to pouze pomocí provazů, které navíc mohly držet jen na samém konci (mimo jiné také pro bezpečnost, aby se na nikoho vrávora nemohla skácet).

Nepovolené bylo vlečení vrávory po zemi, přesun musel být prováděn překlápěním přes hrany případně manipulací s vrávorou postavenou na jediný vrchol. Terén, kterým byl přesun realizován, nebyl vůbec jednoduchý, úzká cesta lemovaná vzrostlými kopřivami, přechod potoka, kde vadily jak terénní nerovnosti, tak i větve hustého stromového a keřového porostu.



Pomůcky:

Hlavní pomůckou jsou samozřejmě vrávory. My jsme pro tři družiny vyrobili jednu a každá družina na ni přinesla 3 tyče (6 nejlepších se použilo). Vrávoru mohou svázat děti (na 4 spoje potřeba 4 kusy prádelní šňůry nebo jiného srovnatelného provazu o délce cca 3 m na jeden spoj), ale s ohledem na bezpečnost by měl uzly zkontrolovat také vedoucí. Manipulační provazy o délce 4 m jsou dobré z něčeho trochu tlustšího (my jsme použili lasa, ale dají se použít i horolezecká lana – dlouhé lano se dá použít na dva vrcholy najednou).

Úskalí:

Při hře je třeba dbát na bezpečnost. Vrávora je už docela těžká a pokud by na některé dítě spadla, mohlo by dojít ke zranění. Proto je nutné dohlížet na to, jestli děti drží lana na konci a jestli se nepohybují příliš blízko vrávory. Nebezpečné je také, když se některý spoj rozváže právě v okamžiku, kdy je vrávora překlápěna.

DEVATENÁCTÁ ETAPA – KAMENY BOOYA

Průběh:

Kdo viděl Spielbergův film „Indiana Jones a chrám zkázy“, ví, co jsou kameny Booya zač. Tedy alespoň základní představu si udělá. Kameny jsou ovšem skutečné a mají je v držení šamani na ostrovech mezi Austrálií a Novou Guineou. Krátce je mohli spatřit také Evropané, ale poté, co naplánovali jejich laboratorní analýzu, ukryli je šamani a dnes není jejich úkryt znám. Kamenům se přisuzují různé vlastnosti, včetně toho, že svítí (možné třeba pomocí radioaktivity). V naší hře družiny hledají v označeném území dvojici kamenů, které tvoří vždy celek. Označení kameny je v tomto případě ovšem symbolické, kameny Booya jsme ve skutečnosti vyrobili z cementu nalitého do plastových kelímků od jogurtů a obarvili. Družiny si vylosovaly jeden kámen a v terénu k němu hledaly druhý.

Pomůcky:

Kameny Booya jsem v předchozím odstavci již trochu popsal. Kelímky jsme samozřejmě po zatvrdnutí cementu z kamenů sundali. Vyrobit se ovšem dají i z jiného materiálu, v našem případě šlo o jistou souhru okolností, cement nám zbyl v rámci nějakých oprav v klubovně a cementové bábovičky jsme udělali, aniž bychom v tu chvíli tušili, na co je využijeme.

Úskalí:

Protože si družiny losují, který kámen budou hledat, může být mezi výsledky družin poměrně velký rozdíl, protože některé kameny se určitě budou hledat snáze než jiné. V našem případě se dokonce stalo, že jeden kámen nenalezla nejen družina, ale následně ani vedoucí, který jej schovával (a to, jak uvedl, ten ztrouchnivělý pařez úplně překopal).

DVACÁTÁ ETAPA – ROZLUŠTĚNÍ POLOHY HADA

Průběh:

Po poslední etapě staveb se družiny dozvědí, k čemu slouží ty kódy, které celou dobu dostávaly na svůj krystal a také dostanou prázdnou mřížku pro luštění polohy. Děti si na mřížku nejprve přenesou kódy, které mají a zkusí určit polohu. Pokud potřebují více kódů, můžou je směnit za body z etap, čímž si ale snižují počet písmen do závěrečné šifry. Družina, která je přesvědčena, že polohu hada již odhalila, přistoupí k připravené desce a za asistence vedoucího na ni hada poskládá z jednotlivých dílků. Pokud je poloha správná, rozsvítí se na desce kontrolní žárovka a družina v tu chvíli získává závěrečnou šifru, respektive spíše mřížku pro vyplňování písmen závěrečné zprávy. Děti dostaly mřížku prázdnou a bylo jim řečeno, na kolik

písmen mají nárok. Družiny si následně označily příslušný počet polí tečkou a předaly mřížku vedoucímu, který jim označená pole vyplnil. Počet písmen pro družinu odpovídal počtu bodů za výsledky v jednotlivých etapách plus počet doplňkových bodů, který jsme dělili třemi, mínus počet kódů, který družiny využily navíc pro vyřešení polohy hada. Od tohoto okamžiku již vlastně mohou družiny kdykoli vyluštit zprávu a vydat se za pokladem.

Pomůcky:

Mřížky pro vylustění polohy hada jsou jednoduché mřížky 6x8 polí. Máme jich připraveno více než jednu na družinu, kdyby třeba některá družina při luštění mřížku příliš začmárala a nebylo na ní již možné luštění dokončit. Deska, na kterou následně družiny skládají hada, je vlastně elektrický obvod a jednotlivými dílky hada se postupně spojuje. Když je dílek postaven špatně, nedojde ke spojení a žárovka se nerozsvítí.

Závěrečná šifra je mřížka o takové velikosti, aby se do ní vešlo přesně tolik písmen, kolik má závěrečná zpráva. Protože zpráva popisuje již cestu k pokladu, bude u každého organizátora samozřejmě jiná a tudíž může být jiná i délka zprávy. Protože však každá družina získá kolem 90 bodů za etapy a nějaké ještě za doplňkové bodování (cca dalších 20), musí mít zpráva dostatečnou délku (alespoň dvojnásobnou) a je v ní tedy místo i na různé romantické obraty a jiné výplňové věty.

Úskalí:

Elektronická deska, na kterou se skládá posvátný had, má dosti velký odpor a může být problematické vyrobit ji tak, aby nakonec do žárovčky doteklo potřebné množství proudu a rozsvítilo ji. My jsme to trochu podcenili a na táboře ještě celý obvod upravovali tak, že spojení zajišťovaly jen některé dílky a odpor se tím snížil. Pro ostatní dílky byl do obvodu vložen spínač, který nenápadně zapnul vedoucí, když viděl, že družina položila dílky správně. Jako poslední se musel položit dílek s hlavou hada, který byl zapojen do obvodu, takže žárovka se družinám rozsvítila opravdu v okamžiku položení posledního dílku a děti nic nepoznaly.

ZÁVĚR ETAPOVKY – ZÍSKÁVÁNÍ PÍSMEN, CESTA K POKLADU

Průběh:

V závěru tábora již děti jen získávají písmena do závěrečné šifry a podle toho, jak si zbylá písmena domyslí, vyrážejí za pokladem. Pro organizátora to v tuto chvíli znamená velmi citlivé řízení hry. Je třeba dobře sledovat a sondovat jak na tom jednotlivé družiny jsou a nabízet vhodně možnosti zisku písmen, tak aby si družiny došly pro poklad v časovém rozmezí, které jsme si vymezili. V pokladu děti měly věcné ceny i sladkosti, které si rozdělily, a také v něm byl krystal se zákony Atlantidy (oddílovými zákony).



Pomůcky:

Řadit poklad mezi pomůcky je sice poněkud zvláštní, ale poklad obsahoval i krystal se zákony, který si samozřejmě děti nerozdělily, ale zůstal oddílu a nyní je vystaven v klubovně. Dále bylo potřeba na zabalení pokladu tři látkové pytle (pro každou družinu jeden) a množství igelitů pro obalení věcí, které by se mohly zničit vlhkem (třeba knížky). My jsme totiž poklad zavěsili nad vodopádek na potoce a visel tam dva dny.

Úskalí:

Celotáborovka je u konce a vedoucí si již může oddychnout. Už je potřeba jen zajistit včasné vylštění závěrečné zprávy všemi družinami.

ZÁVĚREČNÉ ZHODNOCENÍ

Největší výhodou celotáborovky je její vysoká variabilnost. Vlastně žádná etapa není časově daná a lze ji zařadit podle potřeby. Důležité úseky hry zase lze snadno sehrát v jakémkoli počasí. Hra se každopádně dětem líbila a hlavní cíl, tedy posílení družinového ducha v oddíle, byl alespoň částečně naplněn.

Přílohy k textu:

- vzory táborové dokumentace

Použitá literatura:

Použitá literatura obsahuje výčet nejdůležitějších zdrojů pro náměty her a pro materiály na nástěnce. Vzhledem k tomu, že se na celotáborové hře podílelo velké množství organizátorů, kteří čerpali z širokého spektra materiálů, není jednoduše možné udělat úplný výpis použité literatury.

Náměty pro hry:

- Chour, Jiří. Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000. 167 s. ISBN 80-7178-388-9.
- Zapletal, Miloš. Velká encyklopedie her sv.1: Hry v přírodě. Vyd. 2. Praha: Leprez, 1995. 623 s. ISBN 80-901826-6-6.
- Kolektiv autorů. Zlatý fond her I. Vyd. 1. Praha: Portál, 2002. 160 s. ISBN 80-7178-636-5.
- Hrkal, Jan; Hanuš, Radek. Zlatý fond her II. Vyd. 3. Praha: Portál, 2002. 165 s. ISBN 80-7178-660-8.
- Bartůněk, Dušan. Kniha her a činností v klubovně i venku. Vyd. 1. Praha: Portál, 2002. 192 s. ISBN 80-7178-618-7.

Téma Atlantidy a dalších záhad použitých ve hře

- Krušina, Zdeněk. Tajné dějiny světa: Atlantis, ztracená perla na úsvitu lidstva. Vyd. 1. Praha: Eminent, 2000. 359 s. ISBN 80-7281-019-7.

Časopisy:

- 21.století.
- Magazín 2000.
- Fantastická fakta.

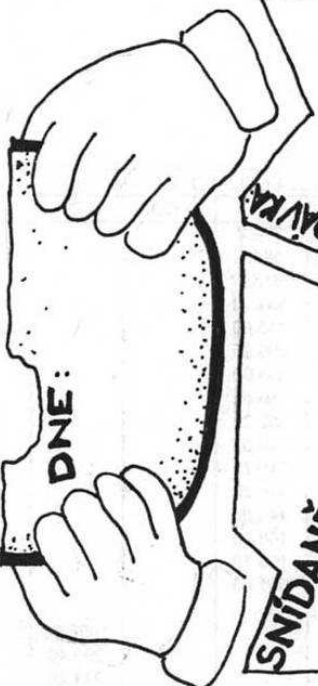
Webové stránky:

- Platonova Atlantida. Dostupné z: <http://www.i-atlantis.com>. Citováno: červen 2006.
- Historická tajemství. Dostupné z: <http://tajemstvi.mysteria.cz>. Citováno: červen 2006.
- Starověké civilizace a jiné zajímavosti: střípky historie od starověku dodnes. Dostupné z: <http://www.civilizace.mysteria.cz>. Citováno: červen 2006.
- Wikipedia. Dostupné z: <http://www.cs.wikipedia.org/wiki/Atlantida>. Citováno: červen 2006.

EXPEDIČNÍ PLÁN AKČNÍ	
NA DEN:	
VEDOUcí DNE:	
STRAVOVÁNÍ:	
NOČNÍ KLID:	
AKCE:	
DOPoledNE:	
ODPOLEDNE:	
VEČER:	
POZNÁMKY:	



JÍDELNÍČEK



DNE:

PRESNIDAVKA

SNÍDANĚ:

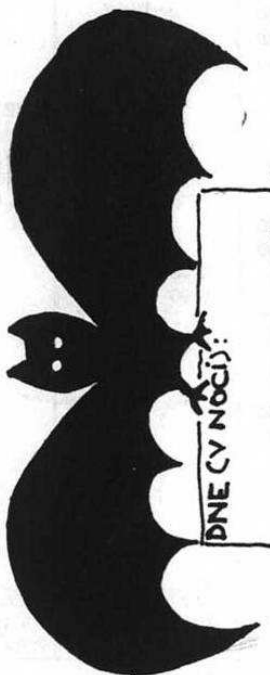
OBĚD:

SVACÍNA:

VEČEŘE:

The page features a decorative border with repeating motifs of grapes and leaves. The central illustration shows two hands holding a plate of food. The word 'DNE:' is written vertically next to the hands. The word 'PRESNIDAVKA' is written vertically inside the top-left section of the grid. The other sections are labeled 'SNÍDANĚ:', 'OBĚD:', 'SVACÍNA:', and 'VEČEŘE:'.

NOČNÍ HLÍDKY



DNE (V NOČI):

OD DO HLÍDA

The page features a decorative border with repeating motifs of skulls and triangles. The central illustration shows a large black bat silhouette. The word 'DNE (V NOČI):' is written vertically inside the bat's body. Below the bat, the text 'OD DO HLÍDA' is written. The page contains a grid of 10 rows and 10 columns for recording night watch shifts.

Úvodní údaje	7
Popis hry	7
Přízpůsobení tábora.....	9
Struktura samotné hry	11
ÚVODNÍ ETAPA – SVATYNĚ ATLANTIDY.....	13
DRUHÁ ETAPA – MAPA ATLANTIDY	14
TŘETÍ ETAPA – ZEMĚ ATLANTIDY	16
ČTVRTÁ ETAPA – VODY ATLANTIDY.....	16
PÁTÁ ETAPA – VZDUCH ATLANTIDY.....	17
ŠESTÁ ETAPA – OHEŇ ATLANTIDY.....	17
SEDMÁ ETAPA – ZÍSKÁNÍ KRYSTALU	18
OSMÁ ETAPA – PYRAMIDY V GÍZE.....	19
DEVÁTÁ ETAPA – STONEHENGE	20
DESÁTÁ ETAPA – ZIKKURAT ETEMENANKI	20
JEDENÁCTÁ ETAPA – OBRAZCE V NAZCE	21
DVANÁCTÁ ETAPA – KŘIŠŤÁLOVÁ LEBKA	21
TŘINÁCTÁ ETAPA – ŽELEZNÝ SLOUP V INDII.....	22
ČTRNÁCTÁ ETAPA – HADÍ PAHOREK V OHIU.....	22
PATNÁCTÁ ETAPA – PYRAMIDY NA KANÁRSKÝCH.....	23
OSTROVECH	23
ŠESTNÁCTÁ ETAPA – PEVNOST ZIMBABWE	23
SEDMNÁCTÁ ETAPA – ANGKOR WAT	24
OSMNÁCTÁ ETAPA – CHODÍCÍ SOCHY NA VELIKONOČNÍCH.....	24
OSTROVECH	24
DEVATENÁCTÁ ETAPA – KAMENY BOOYA	25
DVACÁTÁ ETAPA – ROZLUŠTĚNÍ POLOHY HADA	25
ZÁVĚR ETAPOVKY – ZÍSKÁVÁNÍ PÍSMEN, CESTA K POKLADU	26
ZÁVĚREČNÉ ZHODNOCENÍ	27

Poznámka:

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

Výsledky soutěže v roce 2006:

1. místo: Tajemství Atlantidy (Ladislav „Ráma“ Šimek)
Mimořádné ocenění: Afrikou ...po stopách Livingstona (Veronika a Kristýna Markovy + kolektiv vedoucích)
2. místo: Kouzelná Narnie (Ludmila Šedivá a Robert Maule)
3. místo: Oáza moudrého velblouda Blouda (Eva Bednářová)
4. místo: Po stopách Aztéků (David Svoboda)
5. místo: Dobrodružství ve starém Řecku (Miroslav Dvořák)

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

1. Křemílek a Vochomůrka (Věra Farská)
2. Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
3. Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)
4. Příběh Šedoklenotu (Ivana Průšová)
5. Družina královny Elišky (Božena Klimecká a kolektiv II. turnusu LT Olbramkostel)

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na vnitřních stránkách sdružení Pionýr <http://servis.pionyr.cz>.

Tajemství Atlantidy

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2007

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

www.pionyr.cz

Neprodejně,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autor: Ladislav *Ráma* Šimek – 188. skupina Pionýra T. O. Bobříci

Vydání 1.

Náklad 600 ks

Publikace byla vydána díky podpoře Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy
www.msmt.cz

ISBN 80-87031-09-1

Bájnou Atlantidu se ve svých představách někdy vydají hledat snad všechny děti – tato celotáborová hra je vezme právě na takový výlet za objevy, poklady a starobylými tajemstvími. O existenci Atlantidy zde nepochybujeme – běží jen o to, kdo ji nakonec dokáže nalézt. Děti se vžijí do rolí hledačů a archeologů a, ačkoli o něm zpočátku nic moc nevědí, pátrají po pokladu ztracené Atlantidy. Jak hrou postupují dostávají se blíž nejen k zázračnému bohatství a odkrytí dávných záhad, ale také se dozvídají něco o historii starověkého světa.

Tajemství Atlantidy – etapová hra

Vydal © Pionýr jako účelovou vzdělávací a metodickou publikaci pouze pro vnitřní potřebu

Praha 2007

1. vydání

ISBN 80-87031-09-1