

ETAPOVÉ HRY

HRANIČÁŘŮV UČEŇ

PETRA BRABCOVÁ A KOLEKTIV



Hraničářův učeň

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 svojí prací plně dostát významu tohoto pojmu.

POZNÁNÍ

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

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

Samostatně se soutěž etapových her v Pionýru vyhláší od roku 2003. Hry do ní může přihlásit každá pionýrská skupina. Protože nechceme do rukopisů zasahovat více než je nezbytné, je základní podmínkou přihlášky zpracování hry do obecně srozumitelné podoby. Publikaci je možno užít jen jako námět. Realizace hry musí vycházet z konkrétních podmínek. Je třeba zohlednit podobu tábořiště, skladbu účastníků, oddílové a táborové tradice... Konečnou podobu hry musí vytvořit tým vedoucích a instruktorů a přizpůsobit ji vlastním podmínkám. Mimo jiné i proto, aby ji mohli považovat za výsledek vlastního úsilí. Ať vám tato publikace pomůže poznávat nové věci a hledat nové nápady.

Česká rada Pionýra vyhlašuje každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 31. 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 10 000 Kč. Pokud se rozhodnete zpracovat etapovou hru, doporučujeme držet se vyhlášené osnovy.

1) ÚVOD

- a) jméno a příjmení autora;
- b) pionýrská skupina;
- c) 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, zauzení a jejich vyzkoušená řešení;
- c) dokumentace (fotografie, diplomy, denní rozkazy, kroniky, táborové občasníky, webová prezentace a podobně).

OBSAH

ÚVOD	8
PARAMETRY HRY:	8
CÍL HRY:	8
POPIS HRY	8
PŘÍBĚH:	9
Poznámka autorů hry:	9
Výklad průběhu hry:	10
Rozdělení do skupin:	10
Bodování:	10
Dramatizace:	11
Specializace:	11
Specializace – popis:	12
Stínové divadlo:	13
Čtení:	14
Diplomy:	14
Dubové listy:	14
Zakončení hry:	14
Táborový stejnokroj:	14
Pomůcky na hru:	15
POPIS JEDNOTLIVÝCH DNŮ	15
PŘÍLOHY	46
Hraničářské testy	46
Bodovací terč s mapou	48
Rozpis specializací	49
Ukázka diplomu	50
Ukázka glejtu	51
Haltova pochvala	52
Návod na ušití pláště	53
Plánek ke hře Prozkoumání terénu, hledání jmen skupiny	54
Pokyny pro hru Strategie dobývání hradu	55
Plánek ke hře Strategie dobývání hradu	56
Rozpis kruhů a znaků pro hru Hledání jídla	57
Informace pro hru Výprava do tábora Temudžajů	58
Seznam věcí pro hru Vyfoťte se s...	59
Průvodní lístek k hraničářským zkouškám	60
Text táborové hymny	61
Program dne	62
Jídelní lístek	63

ÚVOD

Autor: Petra Brabcová a kolektiv,

Pionýr, 27. pionýrská skupina, Kladno-Švermov

Místo a typ tábora: Pionýrská základna Švermováček, Mrtník u Komárova

PARAMETRY HRY:

Hra je koncipována pro letní dvoutýdenní dětský tábor.

Počet dětí: od 30 výš (hrána v počtu 50–60 dětí)

Věková skupina: 7–15 let

Počet pořadatelů: Tým autorů hry a zároveň organizátorů čítal 10 vedoucích a 12 praktikantů.

CÍL HRY:

Cílem celotáborové hry Hraničářův učeň je vedle získávání bodů za jednotlivé hrací dny naučit děti zábavnou a soutěživou formou tábornickým dovednostem, soběstačnosti, poskytování první pomoci, vybudovat vztah k přírodě a k sobě samým, ukázat úlohu a místo jedince v týmové práci a rozvíjet tak jednotlivé stránky jejich osobnosti a jejich dovedností zábavnou a hravou formou, plnou dobrodružství a fantazie.

POPIS HRY

Inspirace:

Pro etapovou hru 2. běhu letního tábora 27. pionýrské skupiny pro rok 2012 jsme hledali novou inspiraci, která poskytuje prostor pro uplatnění všech stránek táborového programu a zároveň by byla pro děti atraktivní. Našli jsme ji v knižní sáze australského spisovatele Johna Flanagana Hraničářův učeň (Ranger's Apprentice), konkrétně v prvních čtyřech dílech, jejichž děj jsme společně s hlavními postavami prožili i my.

Konkrétně se jednalo o knihy:

- Flanagan, John: Hraničářův učeň, Rozvaliny Gorlanu; Egmont 2008.
- Flanagan, John: Hraničářův učeň, Hořící most; Egmont 2008.
- Flanagan, John: Hraničářův učeň, Ledová země; Egmont 2008.
- Flanagan, John: Hraničářův učeň, Nositelé dubového listu; Egmont 2009.

PŘÍBĚH:

V království Araluen, v lénu Redmont žije mladý hraničář Will. Než se ale hraničářem stal (a byla to dlouhá a dobrodružná cesta), byl jen sirotkem, který si nedokázal vybrat budoucí povolání. K ničemu se nehodil, svým malým vzrůstem se nemohl stát rytířem, neměl sílu pro chov koní, ani obratný jazyk pro diplomacii. Přesto něco uměl, i když to neviděl – uměl skvěle šplhat, byl mrštný, bystrý, měl chuť stále se učit a zdokonalovat. Toho si všiml tajemný hraničář Halt. Abyste rozuměli, hraničáři jsou elitní královskou jednotkou. Každý z nich střeží jedno královské léno (celkem jich je 50), jejich hlavní zbraní je luk, jsou skoro neviditelní, protože nosí speciální maskovací pláštěnku, pohybují se jako stín, jsou rychlí a inteligentní. Díky těmto schopnostem pomáhají střežit svou zemi Araluen a jejího krále. Halt vzal Willa do učení, a tehdy začala všechna jejich dobrodružství. Nejdřív musel Will bojovat sám se sebou a také se svým bývalým protivníkem Horácem – který se po jednom nevydařeném lovu stane jeho nejlepším přítelem. Zanedlouho poté se Will utkal s příšerami z dávných věků, kalkarami, před kterými zachránil svého mistra. Tak prožil svůj první rok. Protože ale hraničáři jsou stále ve službě, musel Will cestovat do sousední země Celtiky, protože hlavní nepřítel Araluenu, Morgarath, se opět chystal povstat. Willovi a jeho přátelům Horácovi a princezně Evanlyn (kterou potkají za velmi dramatických okolností) se podaří překazit Morgarathův plán – zničit most, po kterém chtěl převést svá vojska do Araluenu, ale Will i Evanlyn jsou zajati Skandijci, bojovníky ze severu, a odvezeni do jejich mrazivé země. Osudy našich hrdinů se dělí – Will a Evanlyn mají svůj příběh, musí utéct z tamního otroctví, stejně tak jako Halt a Horác, kteří se okamžitě vydávají Willa zachránit. A to jen proto, aby v okamžiku shledání museli čelit novému nebezpečnému nepříteli, Temudžajům, kteří, kdyby ovládli Skandii, mohou zničit i Araluen. Halt a Will se musí spojit se skandijskými nepřáteli ve společném boji proti těmto nájezdníkům a svedou velkou bitvu. Všechno ale dobře dopadne, Will, Horác, Evanlyn i Halt se vrátí do Araluenu a Willovi se nakonec podaří úspěšně složit hraničářské zkoušky a vysloužit si tak svůj stříbrný dubový list, odznak hraničářů.

POZNÁMKA AUTORŮ HRY:

Děj možná na první pohled vypadá komplikovaně, což je ovšem způsobeno tím, že se jedná o zpracování hned 4 dílů jedné ságy. Od pořadatelů se tedy očekává, že tyto 4 díly přečtou a v ději se zorientují (realizace bez toho není možná). Přečíst 4 knížky se někomu může jevit jako noční můra, vezměte však v úvahu, že jsou to dětské knihy, a potom... každý, kdo připravuje program pro děti, by měl být schopen nejen se orientovat v dětské popkultuře (a sága Hraničářův učen do ní určitě patří), ale zároveň by měl být tak trochu dítětem, otevřeným krásnému světu fantasy, plnému dobra bojujícího se zlem, hrdinů,

přátelství, lásky, intrik a dobrodružství. Věříme, že vás knihy zaujmou a přípravu i samotné provedení tohoto programu si užijete stejně jako my.

VÝKLAD PRŮBĚHU HRY:

Každý herní den (celkem 14) se hlavní postavy představované jednotlivými vedoucími a s nimi zároveň jednotlivá družstva posouvají v ději tak, že na každý díl jsou vyhrazeny 3 hrací dny. Jeden den je vyhrazen na celodenní výlet a poslední den na závěrečné hraničářské zkoušky.

ROZDĚLENÍ DO SKUPIN:

Děti jsou rozděleny do družin podle počtu účastníků a věku tak, aby družiny byly vyrovnané. Je třeba, aby počet družin byl SUDÝ, protože některé aktivity a hry probíhají půleně (jedna půlka dělá tohle a druhá tamto a pak se vymění, nebo hrají proti sobě).

Jednotlivé skupiny se jmenují podle araluenských lén (tj. družinu tvoří hraničářští učni zastupující jedno léno země Araluen). A to takto:

- léno Meric
- léno Araway
- léno Greenfeld
- léno Seacliff
- léno Redmont
- léno Norgate

Rozpis materiálu, pravidla a časy jsou vykládány pro počet šesti skupin v počtu 9–11 dětí!

BODOVÁNÍ:

Boduje se každý den zvlášť. Bodování je prováděno systémem 1–6 bodů (pro 6 skupin), kdy prvnímu místu připadne bodů 6, druhému místu bodů 5... šestému místu 1 bod. Pokud se dvě skupiny umístí na stejném místě, rozdělují se body následovně: první místo dostane 6 bodů (případně první dvě místa),



druhé místo / místa dostanou každý 5 bodů... šesté místo dostane 2 body (1 bod se neudílí). (Vždycky rozdělujeme od šesti bodů, kam až to jde). Znázornění bodů probíhalo na speciální bodovací listině, terči, zapíchnutím šípů vyrobeného ze špejle a barevného papíru do příslušného políčka. Pro lepší orientaci měly šípů každý den jinou barvu. Mapa je převzata z knihy Hraničářův učeň, Ledová země; Egmont 2008. (Příloha 4.2.)

DRAMATIZACE:

Protože tým organizátorů této hry se drží hesla „jedna scénka řekne víc než tisíc vysvětlování“, je podstatnou součástí realizace hry dramatizace jednotlivých částí děje. Každý z vedoucích (samozřejmě podle konkrétního počtu a potřeby) ztvárňuje v průběhu celého tábora jednu z postav, hlavní postavy Will, Horác a Halt hrají ti sami lidé (děti se tak s nimi mohou ztotožnit) a (opět podle toho, ve které etapě se nacházíme) před každým blokem programu vysvětlují pravidla a co se bude



dít z této pozice. Promlouvají k dětem jako jejich mistr nebo jako starší učedníci. V průběhu tábora jsme zahráli více než 20 scének, které přibližovaly konkrétní dění a etapu. (V praxi to tedy vypadá tak, že pokud jsme v příběhu v místě, kde Halta a Willa zajmou Skandijci a předvedou je před svého velitele, sehráli jsme takovou scénku i my.) Děti tak mají před očima část příběhu, ví, co se stane nebo „jak to bylo“ a díky tomu chápou dějovou linku celého příběhu. Zároveň tímto způsobem lze vyplnit tzv. hluchá místa v ději (když se to nedá zrealizovat, nebo na to není čas, nebo je to moc komplikované na vysvětlení, tak se to zahraje).

SPECIALIZACE:

Knížní předloha přinášela možnost specializací, které nám bylo líto nevyužít. Jedná se o skutečnost, že Willovi kamarádi ze sirotčince byli vybráni do rozličných cechů, aby se tam vyučili řemeslu (stejně jako si Halt vybral do učení Willa). Otázku, jak toto rozšíření zahrnout do programu, jsme využili následovně. Vybrali jsme 6 velitelů a podle předlohy jim vytvořili 6 cechů / specializací, na kterých se jednotlivé družiny každý den střídaly – za 6 dní projdou všichni všechno. Specializace vypadaly následovně.

- Rytířská škola (vede Horác)
- Diplomatičká škola (vede lady Paulina)
- Písařská škola (vede mistr Nigel)
- Kuchaři (kuchyně jmenuje léno do denní služby)
- Chov koní (vede mistr Ulf)
- Hraničářská škola (vede Halt)

Každá specializace měla určitou dobu trvání a každá měla svou vlastní náplň – některými prošel každý oddíl dvakrát za tábor a trvaly hodinu, některých se účastnily pouze jednou a délka byla dvounásobná. Na konci tábora tak každý oddíl prošel stejným počtem specializací.

SPECIALIZACE – POPIS:

Jeden vedoucí měl vždy na starost jednu specializaci (celkem 6 vedoucích), pro kterou si připravil konkrétní program. Každý den (celkem 6x) jsme se dvě hodiny věnovali specializacím. Aby se děti mohly stát plně vycvičenými hraničáři, musely společně se svou družinou absolvovat všechny tyto kurzy (dle rozpisu). Specializace jsou důležité, neboť z nabytých dovedností se na konci budou skládat zkoušky.

- Mistr písař Nigel: Učil děti psát starými písmy za pomoci inkoustu a brku, nebylo to snadné, protože písmo se muselo přesně dodržovat. Děti se také měly naučit některé termíny z této disciplíny.
- Mistr kuchař Chubb: Tato specializace probíhala na pozadí tábora a spočívala v tom, že každý den byl vybrán jeden oddíl jako služba do kuchyně.
- Lady Paulina, velitelka diplomatického sboru: Na první hodině se učňové nejdříve dozvěděli, kdo to je diplomat, co je jeho úkolem a jak vypadá – každý namaloval vlastního diplomata. Poté se učili tajný diplomatický signální kód (Obléhání Mcindawu). Nakonec děti k sobě skládaly správné čtveřice stát – památka – osobnost – jídlo. Druhá hodina začala kurzem etikety – děti si to prakticky zkoušely a potom družina projednávala, jaké formality by měla mít smlouva (časem zúročí v diplomatické škole).
- Mistr chovu koní Ulf: Tuto specializaci s Ulfem jsme upravili na jakousi hodinu přírodovědy. Družina nejprve vařila na ohništi čaj z přírodnin, přitom děti měly za úkol poznávat zvířata, květiny, stromy a stopy z připravených přehledů, učily se vyhledávat v biologických klíčích apod. Na konci lekce dostala družina sešit a úkol, aby do konce tábora připravila herbář s deseti rostlinami, které děti dokážou poznat v přírodě. Tento herbář byl použit ke složení závěrečné „zkoušky“ u mistra Ulfa.
- Halt, hraničář: Halt měl celkem dvě jednogodinovky (jeden den se u něj vystřídaly dvě družiny). První hodina baly věnována vrhu nožem – tato

disciplína nebyla bodována, družiny mohly trénovat, hledat styl, který jim vyhovoval. Druhá hodina byla věnována orientaci v mapě pomocí buzoly. Helt nejprve vysvětlil, jak se s buzolou zachází, vyložil základní topografické značky a poté děti určovaly na mapě azimuty, nebo podle azimutů místa.

- Horác, bojová škola: Horác měl za úkol dát hraničářům základy šermu. Ze starých karimatek a několika kobercových pásek jsme vyrobili meče a štíty (byly měkké a bezpečné), které se v bojové škole používaly. Horác měl shodou okolností nějaké šermířské zkušenosti, a děti tak učil různé formy obrany a útoku. Tuto techniku děti v průběhu tábora začaly ovládat natolik, že bylo možné uspořádat turnaj, při kterém se dvojice snažila vzájemně dotknout mečem v oblasti od pasu dolů a zároveň se účinně bránit pomocí štítu. Bojová škola byla nejoblíbenější specializací. U jednotlivých dnů je uvedena položka Specializace (celkem 6x), v programu se tedy počítá se dvěma hodinami, ve kterých tyto specializace probíhají. (Příloha 3.)

STÍNOVÉ DIVADLO:

Z potřeby každý den nějak oficiálně ukončit vznikl náš malý „večerníček“. Jednalo se o krátké (2–5 minut) stínové divadlo hrané těsně před večerkou, které mělo několik výhod. Předně nám umožnilo shrnout, zopakovat nebo doplnit některý důležitý moment či zvrát v příběhu, nebo naznačit, co se bude dít druhý den, a navíc děti si zvykly na tuto pravidelnost a nesmírně je to bavilo.

Tip: Zpočátku toto divadélko nebylo povinné, na večerním nástupu bylo zmíněno jen jako dobrovolná činnost a děti tak mohly poslední minuty před večerkou využít po svém. Od návštěvníků prvního představení se ale rozkřiklo, že je to neuvěřitelná legrace, a tak od třetího dne děti samy čekaly a hlídaly čas, kdy bude tzv. „stínovka“. Samy si tak uvědomily, že je příběh baví a chtějí se v něm orientovat.



U jednotlivých dnů vždy uvedu, jak jsme naší „stínovku“ pojmenovali – z názvu vyplyne, k jaké části příběhu se vztahuje.

ČTENÍ:

Naším cílem zároveň bylo seznámit děti s knižní předlohou. Proto jsme minimálně jednou denně o poledním klidu nebo o večerce pro dobrovolníky předčítaly úryvky z Hraničářova učně tak, aby seděly do příběhu.

U jednotlivých dnů je uvedena položka Čtení, u které je vždy uveden příslušný díl a stránka pro čtení. Tento údaj je pouze orientační.

Někde je uvedeno Čtení pro všechny – jedná se o kapitoly, které jsme předčítali všem dětem.

DIPLOMY:

Na konci tábora dostalo každé dítě nejen diplom s umístěním v celotáborové hře, ale i glejt se svým jménem. Text na něm byl vytvořen podle vzoru z knihy. Mimoto jsme každý den rozdávali malé diplůvky – Haltovy pochvaly. Každé dítě dostalo v průběhu tábora 2–3. Těmito diplůvky je možné vyzdvihnout individuální dovednosti nebo zásluhy. Všechny tyto materiály jsou součástí přílohy. (Přílohy 4., 5., 6.)

DUBOVÉ LISTY:

Každý dostal na začátku tábora bronzový dubový list a na konci při glejtovacím obřadu větší stříbrný (ten byl vypálen z hlíny a měl stříbrnou glazuru).

ZAKONČENÍ HRY:

Samotný příběh končí závěrečnou etapou Bitva s Temudžaji, to však není konec hry samotné. Cílem každého dítěte je se z hraničářova učně stát hraničářem, který má právo nosit stříbrný list, tj. hraničářem vyučeným. K tomu slouží poslední den, kdy se skládají hraničářské zkoušky a večer se koná glejtovací rituál se slibem.

TÁBOROVÝ STEJNOKROJ:

Nejdůležitější součástí hraničářské výbavy je jejich speciální plášť, který splývá s okolím a činí tak svého majitele takřka neviditelným. Tento plášť si musel každý učeň přivést z domova, a to vyrobený z bílé látky, která jde obarvit. (Barvení probíhalo potají.) Plánek na ušití najdete v příloze. (Příloha 7.)



Během jednotlivých hracích dní se samozřejmě odehrávaly i další tradiční táborové aktivity jako táboráky, koupání, diskotéky a výlety do okolí.

POMŮCKY NA HRU:

- mapa země Araluen s přilehlými zeměmi (využili jsme předobraz z dílu Ledová země), společně s bodovací listinou (viz přílohy);
- šípy k bodovací listině (13 x 6);
- dostatečné množství pevnějšího kartonu (na koně, štíty apod.);
- velké krabice (na Koňské rodeo);
- barvy na látky (Duha, Iberia) na obarvení pláštíků (zelená a hnědá);
- svíčky (ploché, větší, popřípadě čajové) a sklenice;
- bambusové pochodně + olej;
- prostěradla na stínové divadlo (alespoň 3, sešitá dohromady) + osvětlení;
- horolezecká lana a pomůcky (sedáky, karabiny...);
- diplomy pro družiny (umístění), glejtovací listiny;
- malé diplůvky (Haltova pochvala);
- terče pro lukostřelbu a vrh nožem;
- sportovní luky a šípy (alespoň 2 sady);
- vrhací nože;
- meče a štíty pro bojovou školu (z měkkého materiálu);
- kostýmy pro všechny hlavní postavy (dle knižní předlohy);
- sportovní náčiní, běžné sportovní vybavení tábora;
- drobný materiál (kancelářské a výtvarné potřeby);
- materiál pro výrobu mečů (kobercová páska, izolapa, izolace na potrubí).

POPIS JEDNOTLIVÝCH DNŮ

PRVNÍ DEN (SOBOTA 14. 7. 2012)

Po příjezdu na tábořiště (kolem poledne) jsme děti ihned rozdělili do skupin (o kterých bylo rozhodnuto už předem, máme štěstí, že většinu dětí známe). Děti na tábor přijely, aniž věděly, jaká je táborová hra. Po ubytování a vybalení následovalo seznámení s táborovými pravidly a nejdůležitější organizační informace. Poté se družiny rozdělily na tři a tři a v tomto počtu hrály několik seznamovacích her.

Ještě předtím jsme od všech vybrali podepsané pláštíky a část vedoucích je odešla tajně obarvit na zeleno-hnědo.

BLOK SEZNAMOVACÍCH HER

Doplňování jména

- Čas na přípravu: 5 min.
- Čas hry: 15 min.

- Pomůcky: bílý štítek a fixa pro každého hráče
Každý má na prsou nalepený bílý štítek a v ruce fixu, vedoucí odstartuje hru. Každý si najde někoho do dvojice a vzájemně si položí tři otázky, aby se o tom druhém dozvěděl co nejlíc. Poté si vzájemně na štítky napíší jedno písmenko ze jména (PETR napíše KARLOVI na štítek K, KAREL PETROVI napíše P), poté se dvojice rozejde hledat si dvojici novou. Opět si položí každý tři otázky navzájem a dopíší si vzájemně další písmenko do jména. Tak to pokračuje, dokud každý nemá kompletně napsané jméno. Od té chvíle má jmenovku a nosí jí až do večera.

Dekáč

- Čas na přípravu: 5 min.
- Čas hry: 15 min.
- Pomůcky: deka

V hracím poli se prochází vedoucí s dekou, na domluvený pokyn se hráči schoulí a „usnou“, zavřou oči, vedoucí přes jednoho z nich přehodí deku a hráče smluveným pokynem probudí (přikrytý hráč zůstane na „bobku“). Ostatní hráči musí co nejrýchleji identifikovat, kdo je schován pod dekou. Hráči, který uhádne, se přičte bod (hezký zvyk je kreslit body na čelo barvou na obličej).

Zvěřinec/se jmény

- Čas na přípravu: 5 min.
- Čas hry: 30 min.
- Pomůcky: ručník nebo šátek

Hra se v originálu hraje s názvy zvířat, seznamovací varianta je ale možná se jmény. Hráči se posadí do kruhu a postupně ještě jednou zopakují svá jména v podobě, ve které si přejí být oslovení (shodná jména vyřešíme tím, že říkáme např. Barča P. a Barča V.). Jeden hráč jde doprostřed a do ruky dostane ručník nebo šátek s uzlem na konci. Jeden z hráčů vykopává – řekne nejprve své jméno a potom jméno některého z ostatních hráčů (např. Petra, Vojta). Hráč uprostřed musí šátkem praštit Vojtu, ale Vojta se může bránit tím, že dřív než to hráč uprostřed udělá, vykřikne nejprve své jméno a potom jméno někoho dalšího (např. Vojta, Lenka). Pokud ho řekne včas (rána ještě nedopadla), musí hráč uprostřed plácnout Lenku atd. Pokud někdo nestihne včas říct další jméno (a přitom zopakovat svoje na prvním místě) a je plácnutý hráčem uprostřed, jde doprostřed sám a na jeho místo si sedne původní hráč, co byl ve středu. Ale předtím než dosedne, musí znovu odstartovat hru tím, že řekne nejprve své jméno a pak jméno jiné. Pokud si sedne a nikoho neřekne, hráč uprostřed ho může plácat tak dlouho, než to řekne. Nesmí být řečeno jméno toho, kdo je uprostřed (v takovém případě ten, kdo ho řekl, jde doprostřed sám).

Poznej svého vedoucího

- Čas na přípravu: 15 min. (+ příprava předem)
- Čas hry: 45 min.
- Pomůcky: fotky vedoucího natisknuté nebo nalepené na volných bílých papírech, lepidlo, vlastnosti vedoucího, každá na vlastním papírku

Hra je zaměřená na lepší poznání vedoucího. Ti již předem napsali každý 5–8 svých typických vlastností, či věcí, které by je charakterizovaly (nesmějí se opakovat) na lístečky (jedna vlastnost – jeden lísteček), tyto lístečky se poté promíchají a ve spravedlivém poměru přidělí každé skupině. Poté začíná hra.

Vedoucí se volně prochází po hracím poli (les, louka), zatímco hráči si mezi sebou rozdělí lístečky a snaží se najít vedoucího, jehož je daná charakteristika. Provedou to tak, že s vedoucího, kterého se chtějí zeptat (např. „hraješ na saxofon?“, protože drží v ruce lísteček s nápisem „hraj na saxofon“), si nejdřív dají kámen – nůžky – papír. Pokud vyhrájí, mají možnost se ho zeptat (ale nemusí se trefit), pokud prohrají, musí to zkusit až za chvíli a nechat vedoucího odejít. Když konečně najdou vedoucího, jehož charakteristiku mají, a on jim to potvrdí, jdou daný lísteček nalepit na papír s fotkou vedoucího. Na konci hry nám tak vykrystalizují „profily“ jednotlivých vedoucího a praktikantů. My jsme si je vstavily na nástěnku a děti si je prvních pár dní rády prohlížely. Vítězem může být skupina, která se nejrychleji zbavila všech lístečků – charakteristik, anebo každý, protože hra slouží k tomu, aby mezi sebou děti a vedoucí komunikovali už od začátku a něco se o sobě dozvěděli.



UVEDENÍ DO HRY:

Ještě před večerí jsme sehráli první scénku: Baron Arald oznámil, že děti dnes čeká důležitý den, protože budou vybrány do cechů, aby se učily řemeslu. Přijdou mistři jednotlivých cechů, představí sebe a svůj cech (Paulina, Chubb, Nigel, Ulf, Rodney) a postupně si vybírají, chodí a hodnotí děti, vyzdvihují přednosti svého řemesla, můžou dětem položit otázky z řemesla, Rodney vyzkouší, jestli umí držet meč aj. důležité je, že si z nich učedníky vybere jen Chubb – tzn. určí na druhý den službu do kuchyně, a Rodney – vybere vedoucího, který bude po celý tábor Horáčem. Během tohoto ceremoniálu se nenápadně k mistrům přidá i Halt. Až když to vypadá, že bude konec, že si mistři nikoho nevybrali, tak Halt promluví (vycházíme z originálního textu), řekne, že je něco, co se týká těch dětí tady a že by to měl



Arald vědět, podá mu papír, Arald si ho přečte, zeptá se, jestli to Halt myslí vážně, ten přikývne a na to Arald ukončí vybírání s tím, že třeba budou mít děti štěstí příště.

Před večerním slavnostním ohněm praktikanti pořád „ryli“ do dětí, jestli je náhodou nezajímá, co se psalo na tom tajemném papíře, co ho měl ten tajemný Halt, vždyť se to týkalo jich a mají právo to vědět... připravili jsme tak půdu pro večer

U slavnostního ohně se poprvé představil Halt, nejdříve přečetl prolog první knihy (Rozvaliny Gorlanu, s. 5) a později kapitolu, která odpovídá tomu, co se bude dít za tmy (Rozvaliny Gorlanu, s. 38), pak už jsme jen zpívali, čekali na tmu a někdo připravoval večerní hru.

Co bylo na papíru

- Čas na přípravu: 30 min. (+ příprava předem)
- Čas hry: neurčen (záleží na počtu hráčů)
- Pomůcky: svíčky, sirky, sklenice, papír s nápisem „staneš se hraničářem“, připínáčky
- Lidé: stráže ke svíčkám (nemusí být u všech), Halt, bezpečnostní hlídky na cestu, organizátoři na start a cíl

Will se samozřejmě rozhodl, že zjistí, co je na tom papíře, v noci se proto vydal do Araldovy věže. Lesem jsme připravili stezku po svíčkách, u kterých byly stráže – děti musely tuto cestu projít, ale tak, aby je strážní neviděli a neslyšeli – tzn. nesmí se přiblížit ke světlu, musí obejít jeho rádius. Na konci cesty byl na stromě nasvětlen pověšený onen papír a na něm bylo napsáno: STANEŠ SE HRANIČÁŘEM. Taky tam ale byl schovaný Halt, který na děti vyskočil a „nachytl je“, pak ale připustil, že když se dokázaly nepozorovaně dostat až sem, jsou vážně dobré, a tak je tedy, jak je psáno, vezme do učení. (Scéna opět vychází z knihy.) Děti se tedy až teď dozvídají, že budou hraničářovi učni. S touto vidinou jdou spát.

DRUHÝ DEN (NEDĚLE 15. 7. 2012)

Správný hraničář musí nejprve poznat své okolí, tak začalo i naše čtrnáctidenní dobrodružství.

Prozkoumání terénu, hledání jmen skupin

- Čas na přípravu: příprava předem, podle vzdálenosti stanovišť
- Čas hry: 2–3 h (podle vzdálenosti)
- Pomůcky: jakákoli psací potřeba, bodovací arch, mapa 6x – originál pro každý oddíl (druhá strana se liší heslem léna), 6x tangram, 6x obálka / sáček s názvy lén – stanovišť



Začátek hry: oddíly dostanou ke složení tangram, v té chvíli se spouští čas. Po správném složení obdrží oddíl vždy originál mapu Araluenu, Pikty a Celtiky (příloha 4.8.). Mapa ale zároveň odpovídá v pozadí reálnému terénu v okolí tábora. Na mapě vidí oddíly 7 pojmenovaných lén (= hradů) a červené symboly, které mají napovědět skutečnou polohu stanoviště. Kromě zdůraznění pokynu, že cíl bude v táboře u ohniště, se veškeré informace dozvídá oddíl ze zadní stránky své mapy. Popis hry vychází ze skutečného terénu a reálií v okolí našeho tábořiště.

Příklad: Pokyny pro léno Araway:

Na druhé straně vidíte mapu Araluenu, Pikty a Celtiky, kde je vyznačeno 7 královských lén: Araluen, Greenfeld, Redmont, Norgate, Araway, Meric a Seacliff. Vy se nyní nacházíte v Araluenském lénu (= tábor). Z něj startujete a také se do něj opět navrátíte se splněnými úkoly. Musíte projít všechna zbývající léna, abyste se dozvěděli, do kterého jste byli přiděleni k výcviku. K tomu slouží vaše heslo: PŘES PROPASTI STEZKA VEDE!

V každém lénu najdete vzkaz (obálku), kde kromě hesla a jména bude i bodovaná otázka. Odpovědi zapisujte do bodovacího archu. Každá správná odpověď je ohodnocena 3 body. Nemusíte zodpovědět všechny otázky, ale přijmete tím o cenné body.

MUSÍTE VŠAK ZJISTIT, KE KTERÉMU LÉNU NÁLEŽÍTE, JINAK SE VRÁTIT NEMŮŽETE.

- Bonus 2 body dostanete za každé doplněné heslo u „cizích“ lén.
- Bonus 3 body dostanete, pokud si v průběhu výpravy budete psát cestovní deník, který na konci své cesty odevzdáte.
- Celá průzkumná výprava bude na čas: kdo dorazí zpět do Araluenského léna – první získá 3 body, druhý 2 body a třetí 1 bod.

Díky správné orientaci v mapě byste měli nalézt bez problémů všechna stanoviště. Červené obrázky vám mají pouze napovědět, kdybyste si nebyli jistí. Indicie k obrázkům červeným:

- I propast lze překonat.
- Jídla a pití pro každého dosti!
- Kopyta burácí na zelených pláních.
- Žádné schody do nebe nevedou.
- Naši kocábku už nic nespasí.
- Voda padá do hlubin.

Z obálky si vezměte pouze jeden list papíru!

S celou výpravou musí jít alespoň jeden vedoucí, výprava se nerozděluje!

Čas se zastaví jen v případě, že do cíle dorazil celý oddíl!

CÍL BUDE U OHNIŠTĚ.

U každého stanoviště je již zmíněný úkol, který oddíl pro získání bodů musí správně vyplnit. Seznam stanovišť a otázek:

NORGATE

Heslo: DRSNÝ SEVER NEPŘÍTEL NEPŘEKONÁ.

Otázka: Kolik schodů je na horní přehradě?

ARAWAY

Heslo: PŘES PROPASTI STEZKA VEDE.

Otázka: Jaké číslo popisné má dům naproti hospodě v Ptákově?

GREENFELD

Heslo: HLUBOKÉ JEZERO JE NAŠÍ OBŽIVOU.

Otázka: Jaký letopočet je na schodech pod kostelem (naproti táboru)?

MERIC

Heslo: NA PLÁNÍCH SE HROZBA SKRÝVÁ.

Otázka: Jaká ulice vede podél dolní přehrady (na mapě protíná léno Greenfeld)?

SEACLIFF

Heslo: NESTOUPEJ PŘÍLIŠ VYSOKO.

Otázka: Jaký obrazec jste mohli vidět v dolíku?

REDMONT

Heslo: KŘÍŽOVATKA OBCHODNÍCH CEST.

Otázka: Co je napsáno na kříži u rozcestí mezi táborem a hřbitovem?

Závěr hry: Oddíly odevzdají vedoucímu svůj „Bodovací arch“ a cestovní deník (pokud jej psaly) v cílovém místě, tím se stopuje čas a zapisuje jejich pořadí. Protože se stane zřídka, že by dva oddíly dobíhaly zároveň, stopky nejsou bezpodmínečně zapotřebí. Po skončení hry vedoucí vyhodnotí dle uvedených kritérií body jednotlivých oddílů.

Výroba vlajek a vymýšlení pokřiků

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 45 min.
- Pomůcky: nastříhaná látka (cca 40x30 cm) pro každou družinu, výtvarné potřeby (fixy na textil)

Když už každá družina ví, do jakého léna náleží, vyrobila si svou skupinovou vlajku a vymyslela náležitý motivační pokřik.

Stavba pevností a boj o vlajku

- Čas na přípravu: 30 min.
- Čas hry: 1–1,5 h
- Pomůcky: dřive vyrobené vlajky, barevné papírky, píšťalka

První prověření spolupráce skupin proběhlo formou známého boje o vlajku (hadrovou část bez žerdi). Hrály proti sobě 3 skupiny po dvou oddílech. Děti dostaly 30 minut, aby si na daném území (v nepřehledném terénu, v lese, kde je hodně stromů, křoví a jiných terénních nevyrovnaností) postavily svou pevnost. Jednalo se o kruh o průměru cca 3 metry, ohraničený větvemi, dobře schovaný a uprostřed byly umístěny vlajky družin, které pevnost brání. Hráči vyfasují po jednom lístečku své barvy (3 různé barvy) coby životy a pak startují na povel píšťalky ze své pevnosti. Cílem je najít pevnost protihráčů, připlížit se co nejbližší a pak se do ní nějak dostat. Kruh je území, kde jsou vlajky, ale obránci pevnosti do ní nesmějí, jen útočníci, aby si vlajku vzali, odpočinuli si, případně vymysleli strategii, v tomto prostoru nesmějí být chyceni. Aby družina získala bod, nestačí jen dostat se do kruhu protivníka, ale vlajku z něj vynést a dopravit ji do své vlastní pevnosti. Taková vlajka se poté umístí do středu kruhu a stává se novým cílem, může být opět uloupena. Vlajky se smí nosit jen po jedné. (Tedy družstvo po dvou oddílech mělo vlajky dvě a 4 potencionální body za soupeře.) Ovšem, pokud do pevnosti proniknou např. dva hráči od jednoho družstva, může každý z nich vzít jednu vlajku. Pokud je nějaký hráč chycen s vlajkou a prohraje svůj život, odevzdá s ním i vlajku, ta přechází na výherce, pokud vyhraje, nechává si jí. Lze vyhrát

nazpět vlastní uloupenou vlajku, nebo i cizí. Obránci samozřejmě mohou postavit okolo pevnosti hlídku, která ji jednak brání proti útočníkům zvenčí, ale i znesnadňuje únik útočníka, který se už dostal do kruhu. Většinou se tak družina dělí na obránce, kteří zůstávají u pevnosti, a na útočníky, kteří se snaží loupit vlajky ostatním družinám. Každý hráč má jeden život, snaží se proto vyhnout chycení od jakéhokoliv protihráče. Pokud jsou hráči chyceni, dají si mezi sebou kámen-nůžky-papír, kdo prohraje, ztrácí život (nemusí to tedy vždy být ten, kdo byl chycen), tímto pravidlem jsme se snažili zvýhodnit menší a pomalejší děti, které jsou často cílem rychlejších a větších dětí. Kdo nemá život, jde si pro nový na nějaké univerzální místo, bez života samozřejmě nesmí hrát. Družiny sbírají životy a na konci se uloupené životy sčítají. Hra končí ve chvíli, kdy jedna z pevností nemá ani jednu vlajku, která by mohla být uloupena, tedy ani svojí, ani uloupenou protihráčům.

Setkání s Haltem v lese

Družiny se setkaly s Haltem a Willem (postava Willa, kterou hraje jeden z vedoucích, normálně účinkuje ve scénkách, Halt s ním celý tábor mluví jako s učněm, poučuje ho, ale v podstatě jsou Will všechny děti, prožívají Willova dobrodružství) na speciálním slavnostním místě, Halt je pochválil za jejich bojovnost a vyzval je, aby se představily, řekly, ke kterému lénu oficiálně náleží, předvedly svůj pokřik a prezentovaly vlajku. Poté jim Halt slavnostně předal hraničářskou výzbroj, kterou tvořily pláště (už nabarvené), luky se šípy a vrhací nože – ty jsme samozřejmě dětem nedali, jenom jim je ukázali a poděkovali za ně baronu Araldovi.

Specializace (1. kolo)

Čtení: Rozvaliny Gorlanu, s. 18

Stínovka: „Cvik dělá mistry“

TŘETÍ DEN (PONDĚLÍ 16. 7. 2012)

Hraničářský výcvik

Systém stanovišť po táboře, jednotlivé družiny postupně obejdou všechny

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 2–3 h
- Pomůcky: dle potřeb jednotlivých stanovišť

Střelba z luku (na siluetu nepřitele)

Vrh nožem – tato aktivita byla v průběhu tábora celkem pravidelná, jako terč jsme používali staré dřevěné dveře opřené o strom na bezpečném místě

v lese, házelo se vrhacími noži, které jsme pořídily v Army Shopu. Pokud vedoucí tohoto stanoviště přesně dodrží všechny bezpečnostní pokyny, není důvod se této aktivy bát. Děti to nesmírně bavilo a v průběhu tábora se i zlepšovaly.

Tip: je dobré si vrhací techniku předem nastudovat (např. na internetu), můžete tak dětem radit, co dělají špatně a opravdu to funguje.

Plížení – Na louce jsme vyrobili z kolíků koridor a nahoru zavázali provázek. Družina se musí tímto koridorem proplížit co nejrychleji, s co nejmenším počtem dotyků.

Rovnováha – z většího špaluku a pevného dlouhého prkna se vyrobí houpačka. Celá družina se na ní postaví. Vedoucí pak vydá pokyn, jak se na houpačce mají co nejrychleji seřadit – podle výšky, délky vlasů, barvy trička ... žádný z členů by samozřejmě neměl spadnout.

Opičí dráha v přírodě – hraničáři často musí opustit nějaké místo co nejrychleji, ale brání jim v tom příroda sama. Využili jsme proto opět rozmanitého terénu lesa a vytvořili opičí dráhu tak, aby se muselo kličkovat mezi stromy, prodírat se kopřivami, přelézat padlé klády, přeskakovat z pařezu na pařez aj.



Hon na kance

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 2–3 h (záleží na počtu družin)
- Pomůcky: lano, kladka, kanec nakreslený na tvrdém kartonu, nože na přiosření kopí
- Lidé: 2 osoby pro obsluhu kance, Horác

Nejdřív jsme sehráli scénku, ve které se Halt s Willem chystají na lov kance s baronem Araldem, tu se na scéně objevil Horác. Will se ho zeptal, co tam jako dělá, a Horác odpověděl, že byl taky pozván, aby se honu zúčastnil. Ani jeden z chlapců z toho, že jde i ten druhý, není nadšený, Will argumentuje tím, že Horác je v rytířské škole a není to jeho starost, Horác tím, že hraničáři přeci nedokážou lovit jako páni. Pohádají se a Halt je od sebe musí roztrhnout.



Aby bylo možné jít lovit, dostaly družiny 30 minut na to, aby si v lese našly pořádné kopí a udělaly na něm špičku (jedno do družiny), poté se postupně vydávaly na cestu. Asi tak v půlce trasy jsme na příhodném místě vyrobili kance na kladce (kanec namalovaný na kartonu byl umístěn na kladkovém systému,



na každé straně stál jeden člověk, který tak kancem pohyboval dopředu a dozadu, přitom chročtal). Když družina přišla na dané místo, potkali vyděšeného Horáce, který je doprovodil do doupěte kance. Kanec na ně vyběhl z křoví. Každý hráč měl jeden pokus, pokud trefil karton, dostal bod, pokud kance, tak dva body. Kanec ale samozřejmě běhal sem a tam, nebylo tedy možné stát na jednom místě, lovec musel s kancem běžet podél vyznačené hranice tak, aby ho měl vždy na dostřel a mohl vybrat správnou chvíli.

Hra se saxonským nožem

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 15–45 min.
- Pomůcky: saxonský nůž z tvrdého kartonu, rovný a prázdný prostor na hřišti (louka)
- Lidé: rozhodčí

Družiny, které po lovu dorazily na konec trasy, hrály hru se saxonským nožem, nůž byl vyroben z tvrdého kartonu.

Proti sobě stojí dvě družstva, každé na daném hřišti (cca 15x10 m) hájí svou branku. Hraje se s jedním saxonským nožem. Družstvo, které má nůž, se ho snaží dostat do branky protihráče tak, že si ho vzájemně přehazují. Kdo má nůž, nesmí běžet, jen přihrávat. Druhé družstvo útočníkům brání v přehození. Pokud nůž spadne na zem, nerozehrává družstvo, které se ho poslední dotklo, ale naopak, rozehrává družstvo druhé. Počítají se branky.

Lov kance lukem

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 2–3 h (záleží na počtu družin)
- Pomůcky: lano, kladka, kanec nakreslený na tvrdém kartonu, luk, šípy
- Lidé: 2 osoby pro obsluhu kance

Protože podle příběhu byl kanec loven nejen kopím, ale hraničáři na něj stříleli i lukem, nasimulovali jsme tuto situaci také. Kance jsme přenesli k táboru do lukostřeleckého cvičiště a opět ho umístili na kladkový systém. Každý člen družiny měl 2 rány, bodování bylo stejné.

Čtení: kap. Rozvaliny Gorlanu, s. 131

Stínovka: „Horác a Will přátelé“

ČTVRTÝ DEN (ÚTERÝ 17. 7. 2012)

Výroba koně

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 2 h
- Pomůcky: kartony na hlavy koní, nože na seříznutí „těla koně“, výtvavné potřeby (nůžky, pastelky, vodovky, provázky), lepidlo Herkules (nebo podobné), kolíčky, sešíváčka

Hraničáři mají své speciálně vycvičené koně, kteří jim pomáhají v plnění všech úkolů. I naši hraničářští učni je dostali – vyrobili si je. Podle předlohy si každé dítě vystříhlo dvě hlavy koně a vyzdobil je podle své představy. Každý si v lese našel klacek – tělo, který poté vlepil mezi ony dvě půlky (chce to klacek před tímto úkonem zbavit překážejících a nebezpečných suků a větviček, poté ho na jedné straně zploštit a při lepení chvíli pořádně držet, případně dopomoci si sešíváčkou).



Starání se o koně

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 15 min. na družinu
- Pomůcky: lístečky s předměty v příslušných barvách, lístečky s různými kombinacemi, stopky

Během vyrábění se jednotlivé oddíly prostřídaly u této krátké hry na rychlost a logiku. Na herním území byly poházené lístečky s natištěnými předměty v příslušné barvě: kůň (bílý), mrkev (oranžová), podkova (hnědá), seno (žluté), kartáč na hřebelcování (modrý) – celkem 10 (každý 2 x) + 5 špatných kombinací (např. modrý kůň). Družině byl vždy ukázán lísteček, na kterém byly v různých kombinacích dva z daných předmětů v různých barvách.

Deset z těchto lístečků odkazovalo ke správným předmětům v herním poli (tzn. z kombinace modrý kůň + žlutý kartáč je jediná správná možnost volby – oranžová mrkev – barva ani předmět nejsou užity v dané kombinaci, nebo z kombinace modrý kůň a žluté seno – správně je seno – seno je přeci žluté). Je tedy nutné najít vždy kombinaci barvy a předmětu, který není užít na zadání, nebo je užít ve správné barvě. Družina měla za úkol, co nejrychleji vyhodnotit, ke kterému předmětu kombinace odkazuje (předmět i jeho barva zároveň na papíře chybí), a pro tento obrázek vyslat posla – samozřejmě cílem bylo přinést všech deset papírků co nejrychleji, vždy po donesení je jim ukázána nová kombinace. Hra tematicky vychází ze společenské stolní hry Duch.

Abychom se posunuli v ději, připravili jsme dramatizaci „nevyslaného sněmu hraničářů“ s velitelem Crowlym, zároveň jsme přečetli část knihy, kde jsou popisovány kalkary (díl 1., str. 164).

Stopování kalkar

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 2 h
- Pomůcky: dle potřeb jednotlivých stanovišť

Cestou za kalkarami musely jednotlivé družiny absolvovat několik stanovišť. Družiny z tábora vyrážely v intervalu 10 minut. Cestovali jsme samozřejmě na koních.

Plaváček – do kelímku vhodíme pingpongový míček, děti z určité vzdálenosti nosí v lžičkách vodu a snaží se naplnit kelímek tak, aby pingpongový míček co nejrychleji vyplaval.

Potápěč – každý člen družiny se snažil co nejdéle zůstat ponořený hlavou ve škopku s vodou. Časy se sčítaly.

Přebíjení karet – jeden člen oddílu vykládá karty proti vedoucímu, kdo má vyšší kartu, bere si ji. Vyhrává, kdo má více karet.

Zatáčky – ze dvou stuh jsme vytvořili trasu s několika zatáčkami, kterou musel projet každý člen družiny co nejrychleji a bez přešlapů. Vtip byl v tom, že se směl koukat jen do zrcátka, které měl opřené o čelo. Aby děti nepodváděly, na krku měly zdravotnický límec, který znemožňoval pohled dolů.

Mince mezi půlkami – každý má svou minci, kterou si dá mezi





půlky, běží k nočníku a musí se mincí trefit do nočníku, pak běží zpět a předá štafetu dalšímu. Čas se měří celému oddílu.

Střelba z praku – střílí každý z oddílu do různě vzdálených stromů a obodovaných podle obtížnosti. (strom nejbliže 1b., strom dál 2b., a strom nejdále za 3b.), každý měl dva pokusy.

Běh v holínkách – družina se musela co nejrychleji postupně vystřídat v běhu v holínkách (pánská velikost 48), každý musel proběhnout určitou trasu.

Lov kalkar

- Čas na přípravu: žádný
- Čas hry: 45 min.
- Pomůcky: lístečky se životy pro kalkary

Lov kalkar probíhal v lese s vysokými stromy, a tudíž přehledným a bezpečným terénem. Všechny děti se rozdělily do dvojic – lovit samostatně nelze. Vedoucí, představující kalkary, se rozprostřeli po herním území (cca 400 x 400 m). Na povel se dvojice vydaly lovit. Kalkaru šlo ulovit a získat od ní život tak, že se jí dotkly oba dva hráči, a to do deseti vteřin od prvního kontaktu. První z dvojice se tedy dotkne kalkary, ta se dává na útěk a při tom hlasitě počítá do deseti. Než napočítá, musí ji chytit i druhý z dvojice. Teprve pak byla kalkara ulovená (a vydala lovcům jeden svůj život).

Tip: Kalkary mohou lovce poprvé kontaktovat samy a tím je vyprovokovat k lovu.

Zpráva pro krále

- Čas na přípravu: 10 min., příprava předem
- Čas hry: 15 min.
- Pomůcky: zpráva napsaná na papíru, prázdné papíry a tužky

Kalkary byly poraženy a bylo potřeba o tom podat zprávu králi. Každou družinu jsme rozdělili na 5 částí, 4 jsme poslali vždy s jedním vedoucím cestou k táboru (vždy cca po 200 m se jeden vedoucí a s ním 1/5 každé družiny zastavila – vytvořili tedy stanoviště po 200 m). První skupině jsme dali přečíst text poselství, zástupci družin se ho museli co nejrychleji naučit nazpaměť a v momentě, kdy si byli jistí, že ho umí, vyrazit za svou skupinou na další stanoviště. Tam daný text naučit spoluhráče a tak dále, až k poslednímu stanovišti, kde poslední pětina musela co nejpřesněji text zapsat. Pokud skupinky už jednou vyběhly, nešlo se vrátit.

Text poselství: „Králi Duncane, zpráva od hraničářského učně Willa z léna Redmont. Kalkary byly dnes vystopovány. Čekali jsme na posily, ale nedora-

zily. V noci nás kalkary vlákaly do pasti a byli jsme nuceni s nimi bojovat. Všechny kalkary byly zničeny. Hraničář Halt je lehce zraněn. Úkol splněn, míříme na Redmont.”

Večer jsme jednu ulovenou kalkaru symbolicky spálili.



Specializace (2. kolo)

Čtení: Rozvaliny Gorlanu, s. 239

Stínovka: „Wargalové a Morgarath – odhalení plánů“

PÁTÝ DEN (STŘEDA 18. 7. 2012)

Ráno Will, Horác a Halt sehráli scénku, ve které na cestě do Celtiky cvičili a byli při tom příliš hluční a nepozorní, Halt jim za to vynadal – v cizí nepřátelské zemi se přeci musíme chovat tiše.

Dopoledne jsme se vydali na procházku do okolí – šli jsme do Celtiky – družiny šly po dvou a cestou hrály hru Karavana.

Karavana

- Čas na přípravu: žádný
- Čas hry: 1–2 h
- Pomůcky: žádné

Hru karavana hrají dvě skupiny proti sobě. Je to hra určená pro cesty nebo výlety. První družina se stane loupežníky, běží napřed a cestou se na nějakém příhodném místě schovává. Druhá družina se stává karavanou, která pokračuje v cestě. Úkolem loupežníků je vyčkat, až kolem jejich stanoviště půjde karavana, a poté ji „přepadnout“. To se uskuteční tak, že se kolem karavany shromáždí všichni loupežníci. Karavana má ovšem možnost se ubránit. Po zahlédnutí prvního loupežníka se hráči semknou do jednoho chumlu (je proto výhodnou strategií se cestou neroztahovat) a hlasitě počítá do deseti. Pokud se do deseti dostanou ke karavaně všichni loupežníci, vyhráli, pokud to nestihnou, vyhrála karavana. Poté se role obrátí.

Wargalové prochází

- Čas na přípravu: žádný
- Čas hry: 60 min.
- Pomůcky: různě barevné lístečky

Kvůli bezpečnosti na cizím území je nutné být absolutně zticha, protože krajem se pohybují skupiny wargalů. Z tohoto důvodu byla na hodinu přijata

bezpečnostní opatření. Všichni se všude museli pohybovat ve skupinkách po třech, mít na sobě pláště a přitom mluvit šepem. Každý dostal papírek jako život (každé družstvo jinou barvu) a pokud tato pravidla porušil, přišel o život a na předem určené místo si musel dojit pro nový.

Přepálení mostu

- Čas na přípravu: 45 min.
- Čas hry: 1–1,5 h
- Pomůcky: ohniště s vidlicemi, přírodní provázek, dřevo, sirky, injekční stříkačky, škopek s vodou
- Lidé: co nejvíc vedoucích

Hra probíhá ve dvou fázích, příprava obnáší postavit pro každou družinu ohniště s dvěma vidlicemi, mezi kterými je ve výšce 75 cm natažen provázek, a připravit několik stanovišť se dřevem.

a) Will se rozhodl přepálit most a zkazit tak Morgarathovy plány. K tomu ovšem potřeboval dřevo. V lese bylo několik speciálních míst, ze kterých bylo možné toto dřevo brát (vytvořili jsme je tak, že na jedné celtě bylo chrastí, na dvou větší kousky dřeva posbírané v lese a nalámané a na jedné celtě bylo na menší kousky nasekané palivové dřevo). Zásoby byly ale hlídané stážemi – vedoucími. Na celý sběr měly děti 15 minut. Na pokyn družiny začaly sbírat dříví (je nutné strategicky se rozhodnout, kolik se jim vyplatí brát chrastí a kolik většího dřeva), přičemž je honí vedoucí. Každý chycený musí udělat deset dřepů, ale nechá si dřevo (pokud nějaké nesl). Cílem tedy je nanosit co nejvíc dřeva ke svému ohništi (větší dřevo se smělo nosit po jednom, chrastí po malých otýpkách).

b) Když Will postavil na mostě hranici, zbývalo už jí jen zapálit. Ale v tu chvíli si ho všimli wargalové – začal boj, ve kterém museli naši přátelé být opravdu rychlí. Druhá fáze začíná tak, že družiny stojí každá u svého ohniště. Dřevo, které před chvílí nasbírali, musí ležet vedle něj, nesmí být připravena žádná vatra. Každá družina dostane krabičku sirek se třemi sirkami. Když hra odstartovala, musela každá družina co nejrychleji zapálit oheň a udržovat ho tak dlouho, aby co nejrychleji přepálili provázek – most. Nesmělo být použité jiné dřevo, než nasbírané v předchozí části hry. Nebylo to ale tak snadné. Zatímco družiny rozdělávaly ohně, ohrožovalo je 6 wargalů, kteří měli injekční stříkačky (samozřejmě jen ty plastové bez špiček) naplněné vodou, kterými mohli namáčet dřevo a zhasínat plamínky. Obranou proti wargalům bylo vytvořit barikádu z těl – nesměli se tedy chytat, dotýkat se jich, obrana spočívala pouze v tom, že se hráči sami postavili do cesty proudu vody. Wargalové museli pro novou dávku vody běhat do škopíku s vodou vzdáleného cca 300 m od ohnišť. Občas se stalo, že někomu došly sirky (nebo byly zmáčené wargaly) – v takovém případě se sirky přidělovaly po jedné, a to pouze za písničku.

Scénka – „Kdo bude poslem?“

Na večer si měly družiny připravit scénku. Když král Duncan vypravoval poselstvo do Celtiky, musel pečlivě vybrat tři posly – ne dva a ne čtyři (to by Celtický král považoval za urážku), museli být tři. Hraníčářští učni se ve scénce museli rozhodnout (a pohádat), kdo má pro tento úkol nejlepší vlastnosti, kdo z nich je ho více hoden.



Specializace (třetí kolo)

Čtení pro všechny: Hořící most, s. 249

Čtení: Hořící most, s. 41

Stínovka: „Já tě najdu, Wille“

ŠESTÝ DEN (ČTVRTEK 19. 7. 2012)

Budíček: Toto ráno nás čekal speciální budíček. Děti vzbudily zvuky bitevní vřavy – chystala se bitva s Morgarathem v Souťesce tří stupňů. Bylo zformováno vojsko a vypravilo se na bojiště. Tam na nás již čekal sám Morgarath se svým dábelským plánem. Chtěl vyzvat na souboj Halta, aby se mu pomstil, ale předběhl ho Horác, mrštil Morgarathovi do tváře rukavicí a vyzval ho na souboj. Následoval napínavý boj a užuž to vypadalo, že Horác prohraje, nakonec ale Morgaratha porazil.



V této chvíli se příběh rozdělil na dvě linie:

1) Will (s Evanlyn) ve Skandii

2) Horác a Halt na cestě

Pro udržení příběhu sledujeme obě dvě.

Na skandijské lodi

Systém stanovišť po táboře, jednotlivé družiny postupně obejdou všechny.

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 2–3 h
- Pomůcky: dle potřeb jednotlivých stanovišť

Uzlování – Hrají dvě družiny proti sobě – jeden člen vyběhne k vedoucímu vzdálenému cca 50 m, u něj se naučí na uzlovačce uvázat jeden uzel dle výběru (liščí smyčka, lodní uzel, dračí smyčka, ambulantní uzel), když si je jistý, že ho umí, běží zpět, kde uzel předvede vedoucímu. Pokud je vše v pořádku, vybíhá další.

Námořnická pitka – Každý z družiny dostane panáka s vodou, na start ho každý musí co nejdříve postupně vypít.

Vlny – k této zážitkové aktivitě potřebujeme pevnou a velkou plachtu, nebo celtu a dostatek silných paží. Doprostřed plachty si lehne jeden člověk, ostatní plachtu chytanou okolo a houpou s ní, vyhazují člověka uprostřed do vzduchu a podobně. Při hře jde o důvěru v ostatní, že mě nepustí, a zároveň je to perfektní zážitek, jako kdybyste se opravdu houpali na vlnách.

Haltovo vyloučení ze sboru hraničářů: V průběhu oběda jsme sehráli scénku, ve které Halt seděl uprostřed jídelny, popíjel se svým přítelem. Z ničeho nic začal Halt nadávat na krále a pomlouvat ho. Došlo to tak daleko, že si pro „opilého“ Halta musela přijít stráž... následně bude vyloučen ze sboru (o což mu také šlo) a bude moci jet zachránit Willa. (Ledová země, kap. 4)

Průzkum Skorghijlu

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 2–3 h
- Pomůcky: sada fotografií pro každou družinu

Po nucené zastávce na Skorghijlu se Will a Evanlyn rozhodli celý ostrov prozkoumat – co kdyby byla možnost úniku. To nás čekalo také. Předem jsme nafotili výrazné detaily různých míst, kam v průběhu tábora chodíme, celkem jich bylo 30 (například chodíme okolo skály, na které je mosazná tabulka s letopočtem). Z těchto fotografií jsme vytvořili černobílá alba a každému družstvu jsme přidělili jedno. Úkolem družin bylo identifikovat co nejvíce těchto míst v určeném limitu. U některých fotografií děti neváhaly, jinde si musely svou domněnku potvrdit a u části nezbyvalo nic jiného, než se vydat na cestu do okolí a mít „oči na stopkách“.

Galičtina

- Čas na přípravu: příprava předem
 - Čas hry: hra na pozadí táborového dne
 - Pomůcky: papír s francouzskými frázemi pro každou družinu
- Halt a Horác své putování počínají v Galice, kterou musí projít. V Galice se samozřejmě mluví galicky (francouzsky), proto je nutné si tento jazyk procvičit. Každá družina dostala soupis několika základních francouzských frází a českých překladů, které ale byly promíchané. Během dne měly český překlad přidělit k francouzskému a do večere odevzdat.

Blok her „na důvěru“

- Čas na přípravu: žádný
- Čas hry: 1–1,5 h
- Pomůcky: stůl

Naši hrdinové se ocitli v situacích, kdy si musí vzájemně důvěřovat. Zkouška důvěry, formou několika aktivit, čekala i nás. Družiny jsme rozdělily po třech, aby pro aktivity bylo dost hráčů, postupně každý vyzkoušel všechno.

Prkno – Stoupneme si do co nejtěsnějšího kroužku a jeden odvážlivec se postaví doprostřed, zavře oči, sepne ruce, zpevní se jako prkno a padá... ostatní jej zachytí a posílají si jej po kruhu. Bez mluvení, bez naschválů. Po chvíli jde doprostřed někdo jiný, vystřídat by se měli všichni.

Ulička – Po dvojicích se postavíme do špalíru, otočíme proti sobě, natáhneme ruce (rozestup takový, abychom se dotýkali konečky prstů) – měla by vzniknout ulička z lidských těl přehrazená napjatýma rukama. Na jeden konec uličky se postaví první odvážlivec, zavře oči a rozběhne se uličkou. Těsně před ním se zdvihají všechny ruce tak, aby se neuhodil. Když proběhne, zařadí se nakonec a běží další.



Výrobní pás – Hráči si lehnou proti sobě na zem tak, aby se na střídačku dotýkali hlavami (hlavami z boku, jako zip). Vytvoří se špalír – výrobní pás – kde všichni zvednou ruce před sebe do vzduchu. Jeden odvážlivec se na jednom z konců propne (jako u prkna) a za pomoci vedoucího, který ho za ruce spustí, si lehne na natažené ruce. Pak už ho výrobní pás posunuje na druhý konec.

Specializace (čtvrté kolo)

Čtení: Ledová země, s. 40

Stínovka: „Crowley bere Haltovi hraničářský odznak“

SEDMÝ DEN (PÁTEK 19. 7. 2012)

Sedmý den jsme prožili s Haltem a Horácem v Galice. Po střetu s loupeživými rytíři jsme se nejprve cvičili v pravých rytířských dovednostech, poté nás čekal rytířský turnaj s Deparnieuxem.

Rytířské dovednosti

Systém stanovišť po táboře, jednotlivé družiny postupně obejdou všechny.

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 3–4 h
- Pomůcky: dle potřeb jednotlivých stanovišť

Strategie dobývání hradu – pro tuto disciplínu jsme použili mírně pozměněnou situaci z knihy, John Flanagan, Králové Clonmelu, Egmont, 2010, kap. 2, družiny dostaly náčrt hradu (John Flanagan, Obléhání Macindawu, Egmont, 2010, s. 5) a terénu a podrobné pokyny o situaci. Úkolem bylo naplánovat co nejlepší a nejrychlejší dobytí hradu Mcindaw, důležité bylo rozvržení rolí, času apod. Večer svou strategii prezentovaly ostatním. (Přílohy 4. 9., 4. 10.)

Společenský tanec – je nedílnou součástí rytířské výchovy. Na středověkou hudbu jsme děti učili jednoduchý kolový tanec. Tanečníci se v kruhu drží za ruce. Nejdříve jdou tanečníci 8 kroků doprava, poté 8 kroků doleva. Pak se rozpojí, stojí na místě a udělají jeden poskok doprava, potom doleva, a otočí se kolem své osy za pravou nohou. Při druhé sloce jdou 8 poskočných kroků doprava a 8 poskočných kroků doleva, pak se opět rozpojí a udělají jeden poskok doprava, potom doleva, a otočí se kolem své osy za pravou nohou. Při třetí sloce se všichni drží za ruce, jdou 8 kroků doprostřed (zakřičí hej) a jdou 8 kroků zpět. Následuje poskok doprava, poskok doleva a otočka za pravou nohou. Celý proces opakujeme ještě jednou.

Střelba ze vzduchovky – kterou ovládá každý moderní rytíř.

Skládání básně – základní dovednost kurtoazního chování. Družina dostala zadaná slova, která měla použít v oslavné básni na Horáce.

Nakrm se vidličkou – jako hold Horácovi a jeho apetitu jsme zařadili tuto zvláštní svačinku. Každý měl co nejrychleji sníst velmi tekutý jogurt z misky pomocí vidličky.

Šplh po žebříku – je důkazem rytířovy fyzické zdatnosti. Na větev ve výšce cca 6 m jsme umístili lanový žebřík. Cílem bylo co nejrychleji vylézt nahoru.

Lanové aktivity

Systém stanovišť po táboře, jednotlivé družiny postupně obejdou všechny.

- Čas na přípravu: 2–3 h
- Čas hry: 2–3 h
- Pomůcky: lana, karabiny

- Lidé: na každé stanoviště nejméně 2 vedoucí jako jističe

Lanové aktivity procvičují a testují dovednosti každého bojovníka. Několik takových překážek jsme pomocí lan a karabin vytvořili v okolí tábora. Družiny je volně procházely.

Sít – viz foto

X-ko – ve výšce cca 0,5 m od země napneme proti sobě mezi stromy dvě lana (do výšky cca 2–2,5 m). Lana již nijak nespojujeme. Vytvoříme x-ko. Které se snažíme přelézt z jedné strany na druhou.

Přitahování – ve výšce 1 m napneme mezi stromy lano. Další dlouhé lano přivážeme na strom vzdálený alespoň 5 m od nataženého lana, aby při natažení přetínalo lano natažené. Lezec pak přechází napnuté lano pomocí přitahování se k druhému lanu.

Pomoc – mezi stromy napneme lano ve výšce 1 m. Druhé lano necháme volné. Lezec se snaží přejít lano natažené, a to za pomoci dvou lidí, kteří po stranách drží napnuté volné lano a vytváří tak oporu pro lezce.



Rytířský turnaj

- Čas na přípravu: 30 min.
- Čas hry: 3–4 h
- Pomůcky: dle potřeb každého stanoviště

Na louce jsme vytvořili několik turnajových koridorů. Jezdci nastupovali k turnaji s koněm.





Boj s kopím – Jako kopí sloužil pěnový válec (původně plavecká pomůcka), protihráči se za jízdy proti sobě v koridoru snažili zasáhnout toho druhého.

Škopkovaná (bez koní) – Každý hráč si na hlavě drží prázdný škopok a v ruce má míček (např. z ponožek, nebo z novin). Po rozběhnutí proti sobě se hráči snažili protivníkovi umístit do škopku svůj míček a zároveň v tom zabránit protihráči.

Přetahování lanem

Soutěž v lukostřelbě – Družina vybrala dva své nejlepší zástupce.

Soutěž ve vrhu nožem – Družina vybrala dva své nejlepší zástupce.

Ukradení klíče (Noční hra)

- Čas na přípravu: 1 h
- Čas hry: 1–2 h
- Pomůcky: svíčky, klíče, provázek, sklenice na svíčky, sirky
- Lidé: 4–6 vedoucích jako strážce

Hra je inspirována scénou z knihy, kdy Evanlyn získala klíč a mohla tak s Willem utéct z Halasholmu. V našem případě ho ale nedostala od Eraka, ale musela si ho ukrást. Aby hra byla rychlejší, vytvořili jsme dvě hrací místa, na každém se tedy zároveň vystřídaly 3 družiny. Ve vzdálenosti asi 500 m od tábořiště (na dvou různých místech) jsme zřídili strážnici, kde byli 3 strážci a klíč. Cesta byla určena svíčkami. Úkolem družiny bylo se co nejnenápadněji přiblížit ke strážím a ukrást klíč, který opodál visel na stromě. Strážce dělaly hluk, popíjely, ale přesto bylo nutné být velmi opatrný a tichý – nikdo si nemohl být jistý, kdy strážce začnou dávat pozor, nebo si půjdou pro další pití. Když družina získala klíč, vrátila se opět potichu a nenápadně zpět do tábora.

Čtení: Ledová země, s. 173–177, 188–195

Čtení pro všechny: Ledová země, s. 261

Stínovka: „Pasování Horáce na rytíře dubového listu baronem Araldem“

OSMÝ DEN (SOBOTA 21. 7. 2012)

Osmý den začal ve Skandii – protože je tam obrovská zima, bylo nutné se teple obléci. Celé ráno všichni vedoucí chodili v čepicích, šálách a rukavicích. I když na nás děti koukaly jako na blázny, použili jsme tuto legraci jako ántré pro první hru tohoto dne.

Svlékací honička

- Čas na přípravu: žádný
- Čas hry: 45 min.
- Pomůcky: žádné

Na začátku hry dostaly děti limit 10 minut, aby na sebe oblékly co nejvíce svého oblečení. Poté byly náhodně rozděleny do tří skupinek – červená, modrá a zelená, aby se spoluhráči poznali, dostal každý na čelo kousek lepenky ve své



barvě. Každá barva si musí pamatovat, která ze zbylých barev je jejich kořist a která jejich lovec. Např. červení honí modré, modří zelené a zelení červené. Jakmile nějaký zelený chytne červeného, dají si kámen-nůžky-papír. Když prohraje ten, kdo byl kořistí, svléká si jeden díl oblečení a pokračuje ve hře (oděv odnese na shromaždiště své barvy). Když ale ten, kdo byl kořistí, vyhraje, nic se neděje. Hráči se tedy snaží chytat zadanou barvu a hráče zbavovat oblečení. (Svlékání samozřejmě probíhalo do vhodné míry.)

Výroba postav z Hraničářova učně

- Čas na přípravu: 10 min.
- Čas hry: 1 h
- Pomůcky: keramická hlína, špejle, nástroje na opracování
- Z hlíny si každý vyrobil jakoukoliv postavu z příběhu.

Hledání jídla

- Čas na přípravu: 1,5 h
 - Čas hry: 1 h
 - Pomůcky: kolíky označené danými znaky, skládačky se znaky, provázky
- Po útěku se Will a Evanlyn museli o sebe postarat, najít si jídlo a přístřeší. Hledání potravy čekalo i nás. Hrály proti sobě vždy dvě družiny. Příprava hry pro jednu dvojici vypadala následovně. Z kolíků jsme v lese vytvořili kruh o průměru 7 m. Na každý kolík jsme umístili jeden znak (celkem jich bylo $7 = 7$ kolíků). Poté jsme pro každou družinu vybrali dva a dva znaky tak, aby pokud budou spojeny přímkou (dvojice a dvojice), vznikl průsečík. Právě ten průsečík byl důležitý. Znaky, které jsme vybrali, jsme natištěné na papíře roz-

stříhali a vytvořili tak skládačky. Každý kousek skládačky byl pečlivě označen jménem družiny (léna), aby si je poznaly, a očíslován. Poté byly kousky rozházeny po lese. Na start děti musely najít všechny kousky skládaček určené pro ně (tedy kousky k 4 různým skládankám). Následně skládanky musely složit a v kruhu propojit dané znaky provázkem (tedy dva znaky a dva znaky), přičemž ještě musely najít správnou kombinaci. Na správném průsečíku dvou provázků, byla zahrabaná svačina pro družinu. Na jednom kruhu spolu hrály dvě družiny – byly v něm tady na dvou různých místech zahrabány dvě svačiny. (Příloha 11.)

Na skládačky jsme použili rodové znaky ze seriálu Game of Thrones.

KRUH Č. 1
 PROTI SOBĚ TITOÍ LÉNA: REDMONT X NORQATE

PTÁK VLK
 OUIEN X RYBA
 X X
 LEV X JELEN
 DRAK

ZNAKY PRO REDMONT: VLK A JELEN } 4 SKLÁDAČKY
 RYBA A PTÁK }

ZNAKY PRO NORQATE: OUIEN A JELEN } 4 SKLÁDAČKY
 DRAK A PTÁK }

⇒ KOMBINACE PTÁK A OUIEN + DRAK A JELEN
 BY NEFUNKČOVALA - MENÍ PRŮSEČÍK

Koňské rodeo

- Čas na přípravu: 30 min.
 - Čas hry: 1,5 h
 - Pomůcky: velká krabice pro každou družinu, molitan, 6 různých barev rozředitelných ve vodě, bílé archy papíru, štětce, izolepa, lepidlo, nůžky
- Každá družina dostala krabici, ze které si vyrobila vozidlo (koně) pro dva jezdce, uprostřed byl klacek obalený molitanem. Stěny krabice musí být čisté. Každý oddíl dostal přidělenou barvu, do které si namočil molitan. Na start vyrazilo každé vozidlo s dvěma jezdci a na hracím území (cca 50x50m) se střetlo s ostatními vozidly. Cílem bylo označkovat svou barvou co nejvíce vozidel na co nejvíce místech. Každé kolo trvalo 5 minut. Poté se spočítaly zásahy a vozidla dostala nový přebal z čistého papíru pro další kolo.

Specializace (páté kolo)

Čtení: Nositelé dubového listu, s. 5

Stínovka: „Shledání Halta s Willem“

DEVÁTÝ DEN (NEDĚLE 22. 7. 2012)

Nedělní dopoledne patřilo výletu. Vydali jsme se na nedalekou zříceninu hradu Valdek, kde děti čekalo překvapení. Objednali jsme šermířskou skupinu, která nás na cestě zpět „přepadla“ a předvedla krátké vystoupení. Ukázky bojové techniky krásně zapadly do našeho příběhu.



Skupinová drezúra koně

Družiny měly za úkol nacvičit si se svými koňmi synchronizovanou drezúru, kterou poté večer předvedly.



Čtení: Nositelé dubového listu, s. 61

Stínovka: „Únos Evanlyn a její záchránění“

DESÁTÝ DEN (PONDĚLÍ 23. 7. 2012)

Z předchozí stínovky jsme se dozvěděli, že Evanlyn unesli Temudžajové a díky její záchraně se opět všichni naši přátelé setkali. Ihned se rozhodli zakročit proti Temudžajům, a tak jim nakonec přišel dobrý Erak, který je zatkнул a odvedl před svého oberjarla Ragnaka. Tak mu halt konečně mohl vyjevit svůj plán o vzájemné pomoci. Touto scénkou jsme začali den.



Útok na temudžajskou hlídku

- Čas na přípravu: 10 min.
- Čas hry: 10 min. jedno kolo
- Pomůcky: míčky (z ponožek nebo novin), poklice jako štíty

Hrají vždy dvě družiny proti sobě (systémem každý s každým). Jedna družina jsou útočníci, druhá obránci. Obránci se stáhnou do ohraničeného pole (my používáme přirozené náměstíčko lemované podsadami, ale je možné vytvořit nesouvislé hranice ze stolů, lavic apod., obránci potřebují hradbu, za kterou se schovají). Družiny si rozdělí míčky a poklice a útočníci se roze-

stoupí kolem pole a hradeb. Na pokyn začne pětiminutový boj, družiny se snaží vzájemně vybit míčky, každý má dva životy. Obránci samozřejmě nesmí opustit své pole a útočníci nesmí vkročit za hrady. Míčky je možné ve svém poli sbírat libovolně. Po pěti minutách se družiny vystřídají.

Koňské polo

- Čas na přípravu: žádný
- Čas hry: 10 min. na zápas
- Pomůcky: kriketový nebo tenisový míček, páčky z kriketu, branky, koně (vyrobení)

Opět proti sobě hrají dvě družiny. Každý hráč sedí na svém koni a má v ruce kriketovou páčku. Družstva se snaží pomocí pálek dostat míč do brány soupeře.

Turnaj v deskových a stolních hrách

Např. Česko, Bang, Time's Up, aj.

Specializace (šesté kolo)

Čtení: Nositelé dubového listu, s. 119–134

Stínovka: „Dohoda Halta a Ragnaka – spolupráce proti Temudžajům“

JEDENÁCTÝ DEN (ÚTERÝ 24. 7. 2012)

1. Výprava do tábora Temudžajů

- Čas na přípravu: 20 min.
- Čas hry: 1, 5 h–2 h
- Pomůcky: žádné
- Lidé: 3 strážé do každého ležení, 1 koordinátor na start

Proti nepříteli se dá lépe bojovat, když o něm něco víme. O Temudžajích bylo nutné zjistit co nejvíce – kolik jich je, jakou mají válečnou strategii apod. Hraničářští učni se proto vydali na průzkum temudžajského ležení. Podobně jako u noční hry Ukradení klíče jsme zřídili dvě různá temudžajská ležení ve vzdálenosti zhruba 500 m od tábořiště – v každém se vystřídají tři družiny (probíhá zároveň). V ležení seděli tři Temudžajové a nahlas se bavili o svých válečných plánech. Družiny je nejprve musely najít – podle hluku (znaly jen přibližný směr), poté se k nim přikrást a vyslechnout co nejvíce informací a zapamatovat si je, přitom se snaží být co nejnenápadnější a využít svých hraničářských pláštů. Co se dozvěděly, zapíšu na papír, až při návratu do tábora. (Příloha 12.)

Temudžajské počty

- Čas na přípravu: 10 min.
- Čas hry: 30 min.
- Pomůcky: lístečky s čísly od 1 do 100

Na louce jsou náhodně rozmístěny lístečky s čísly od 1 do 100. Družiny mají za úkol donést vedoucímu lístečky, jejichž součet dává číslo, které vedoucí vyhlásil. Bod dostává pouze ta družina, která přinese správný součet první. Ostatní pak musí lístečky vrátit na louku. Ohlásí-li některá družina, že požadované číslo nelze získat, a je-li to pravda, získává 2 body. Avšak není-li to pravda a některá jiná družina toto číslo získá, dostává 2 body tato družina a první družině se 2 body strhnou.

Vyfoť se s...

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 2–3 h
- Pomůcky: fotoaparát a seznam věcí, se kterými se mají vyfotit pro každou družinu

Družiny dostaly seznam 35 věcí, se kterými se mají vyfotit, a časový limit, do kdy se mají vrátit. Poté vyrazily do terénu do okolních vsí a osad. Nechali jsme děti, aby samy kreativně vyřešily způsob, jak se s čím vyfotí, některé věci ze seznamu byly dvojznačné (např. vyfoťte se s dvěma litry). Na fotografii musela vždy být celá skupina a daný předmět nebo postava. (Příloha 13.)



Čtení: Nositelé dubového listu, s. 97

Stínovka: „Temudžajský velitel se zlobí“

DVANÁCTÝ DEN (25. 7. 2012)

Výroba mečů a štítů

- Čas na přípravu: žádný
- Čas hry: 1–1,5 h
- Pomůcky: kartony, výtvarné potřeby, nůžky, izolace, kobercové pásy, obvazy, provázky

Pro nadcházející střet s Temudžaji bylo důležité opatřit si speciální zbraně. Družiny měly za úkol vyrobit si meče a štíty tak, aby polovina družiny měla štít a polovina družiny meč. Meče se vyráběly z izolace, aby byly bezpečné (my jsme konkrétně použili kaučukovou izolaci kaiflex na potrubí). Každý meč musel být zakončen jakousi boulí z obvazu, zajištěného lepenkou (bude se namáčet do barvy). Štíty si družiny mohly vyzdobit podle svého, podmínkou bylo, že nesměly zakrývat celou postavu.

Porad se s koněm

- Čas na přípravu: 10 min.
- Čas hry: 45 min.
- Pomůcky: seznam otázek pro každou družinu

Před bitvou je nutné nejen se pořádně se všemi poradit, ale i důvěřovat svému koni, tato hra kombinuje obojí. Hrací plocha je rozdělena třemi vodorovnými čarami na 2 pásma. Na první čáře jsou v zástupu seřazena jednotlivá družstva, v nichž jsou hráči rozděleny do dvojic – každý má svého koně. Na prostřední čáře je stáj pro koně, na koncové čáře pak stojí vedoucí, který klade připravené otázky. Na povel vyrazí dvojice ze základní čáry vpřed. Jeden jezdec zůstane ve stáji (na prostřední čáře), druhý si běží k vedoucímu pro otázku. Pokud jezdec umí otázku zodpovědět přímo na místě u vedoucího, dostává 3 body, vrací se ke druhému jezdcovi a společně „ujíždí“ zpět k oddílu a pokračuje druhá dvojice. Pokud odpověď neví, vrací se pro radu k jezdcovi ve stáji. Pokud druhý jezdec zná odpověď, běží první jezdec zpět k vedoucímu a odpovídá za dva body. Když na otázku neodpoví správně, vrací se jezdec i se druhým jezdcem k oddílu, dávají hlavy dohromady a znovu pak první jezdec ujíždí k vedoucímu zodpovědět otázku za jeden bod (zanechav druhého jezdcem ve stáji). Pokud ani tehdy otázku nezodpoví správně, vracejí se ke svému oddílu bez získaného bodu a vyráží druhá dvojice pro novou otázku.



Turnaj bojové školy

- Čas na přípravu: žádný
- Čas hry: 1–1,5 h
- Pomůcky: meče a štíty z bojové školy, barevné korálky

Před každou bitvou se v táboře vždy pořádal turnaj, aby muži předvedli svou sílu a umění. Po skončení specializací vybral Horác z každé družiny 2 nejlepší šermíře. Ti se poté utkali v turnaji bojové školy. Svého soupeře si každý vylosoval pomocí barevných korálků. Boj probíhal na 3 zásahy mečem od pasu dolů, každý bojovník měl štít a meč. Nejlepšího šermíře jmenoval baron Arald čestným členem královské gardy.



Na jména (Noční hra)

- Čas na přípravu: příprava předem
 - Čas hry: 30–45 min.
 - Pomůcky: cedule se jmény, spínací špendlíky, papíry, tužky, baterky
- Na záda každého hráče připevníme pomocí spínacích špendlíků cedulku se smyšleným legračním jménem a příjmením (např. Antonín Kolenatý, Mikuláš Ztratilplášť) tak, aby to ostatní spoluhráči neviděli. Hráči s cedulkami se přemístí do lesa, mají u sebe baterku, tužku a papír. Po zvukovém signálu si rozsvítí baterky a mají za úkol zaznamenat na papír co nejvíce jmen a příjmení spoluhráčů. Bodování: Za celé jméno a příjmení 2 body, za jednu část 1 bod. Pozor! Jména a příjmení nutno vymýšlet s citem, nepoužívat nic vulgárního. Čtení: Nositelé dubového listu, s. 258
Stínovka: „Rozhovor velitele Chazkama s Nitzakem o kajdžinech“

TŘINÁCTÝ DEN (26. 7. 2012)

Zásobování

- Čas na přípravu: 1 h
- Čas hry: 1–1,5 h
- Pomůcky: lístečky s potravinami, papírové peníze (nebo něco, co slouží jako platidlo – čím víc, tím líp)
- Lidé: 10 vedoucích na stanoviště



Před samotnou bitvou bylo nutné se zásobit. Nejoblíbenějším hraničářským nápojem je káva, proto bylo nutné se touto strategickou surovinou zásobit. Nejdříve měly družiny 5 minut na to, aby po lese nasbíraly co nejvíce lístečků se surovinami (Káva Arabica, Brasil, Colombia, mléko, cukr, med, smetana). Tyto suroviny byly vytištěny v šesti různých barvách – pro každou družinu jedna. V druhé fázi hry se hráči snažili prodat co nejvíce surovin s co nejlepším kurzem – v kupeckých krámcích (4), v přístavech (2), na černém trhu (4), tato stanoviště byla rozmístěna po lese. Kupecké krámky vykupovaly zboží, ale za různou hodnotu (ta se v průběhu hry mohla měnit). V těchto krámcích šlo ale prodat jen legální zboží – tedy zboží své barvy. Ostatní zboží šlo poslat lodí do ciziny. Tento podnik byl ale riskantní. V přístavech mohli prodavači vsadit jeden druh zboží jakékoliv barvy plus jakoukoliv částku. Pak házeli dvěma kostkami. Pokud padla sudá, vyhráli prodejci své peníze zpět a k tomu ještě tolik, kolik vsadili (zboží se nevracelo). Pokud padl součet lichý, přišli prodejci o vše. Další možnosti, kde prodat cizí zboží, byl černý trh. Černých trhů pobíhalo několik po lese v podobě vedoucích. Aby s ním člověk mohl obchodovat, musel si černý trh chytit, poté s ním usmlouvat

cenu, za kterou černý trh vykoupí zboží – pokud prodejce na kostce hodí víc, než černý trh. Pokud ale prodejce prohrál, přišel o smluvené peníze i zboží. Každý hráč musel prodat co nejvíce zboží za co nejvíce peněz. Na konci hry se sečetly částky, které každý z družiny vydělal, dohromady.

Bitva s Temudžaji

- Čas na přípravu: 1 h
- Čas hry: 1 h
- Pomůcky: bílá a červená barva (např. tempery), bílé a červené papírky formátu A6, připínáčky, míčky, poklice a štíty, meče a štíty vyrobené předtím
- Lidé: všichni vedoucí proti dětem

Před bitvou má Halt proslov, kterým motivuje bojovníky. Pak započne samotná bitva. Na bitevním poli jsou rozmístěni obyčejní vojáci – bílé papírky – a kajdžinové – červené papírky – v poměru 300:100 a další vojáci, prezentovaní vedoucími. Ti mají u sebe veškerou zásobu míčků (čím víc, tím líp) a štíty (např. poklice). Družiny čekají na startovní čáře, rozděleny do dvojic, ve kterých budou zneškodňovat protivníky. Dvojice mohou vypadat následovně:

- Šermíři: Jeden má meč a druhý štít, kterým kryje oba dva před míčky.
- Lukostřelci: Jeden v budoucnu bude házet míčkem po vedoucích, druhý má štít.

Pouze šermíři mohou zneškodňovat kartičky, které visí na stromech, a to tak, že mají meč buď namočený do bílé barvy, kterou se značkují červení kajdžinové (za 3 body), nebo do červené barvy, kterou se značkují obyčejní bílí vojáci (za 1 bod). Jeden člověk s mečem je kryt jedním štítonošem. Barvy na mečích nelze smíchat dohromady. Družina by si tedy předem měla domluvit strategii, kolik mečů bude namáčet do bílé barvy a kolik do červené. Pokud se dvojici podaří označit kartičku příslušnou barvou, může si jí sundat a odnést na své předem určené sběrné stanoviště. Lukostřelecká dvojice může ze hry vyřazovat vedoucí. Ti od začátku hry hází míčky po dětech, pokud kohokoliv trefí, udělá on i jeho partner z dvojice 10 dřepů. Nesli-li nějaký označený lísteček, přijdou o něj. Spadlé míčky mohou sebrat lukostřelci a házet je po vedoucích zpět. Vybitý vedoucí musí běžet pro nový život na předem určené místo. Cílem tedy je pro svou družinu nasbírat co nejvíce označovaných kartiček.



Záchrana raněných

- Čas na přípravu: 2 h
- Čas hry: 1 h
- Pomůcky: zdravotnický materiál, maskovací materiál
- Lidé: figuranti (podle počtu družin)

Po bitvě je vždy nutné postarat se o padlé a raněné. Pro družiny byla připravena cesta pomocí azimutů, na jejímž konci čekalo 6 raněných Skandijců. Družina, která dorazila na místo, musela jednoho z nich příslušně ošetřit (čím dřív, tím větší výběr). Na konci následovalo krátké shrnutí od paní zdravotnice o tom, kde děti chybovaly a jak to mělo být správně.

Čtení: Nositelé dubového listu, s. 274

Stínovka: „Návrat domů“

ČTRNÁCTÝ DEN (27. 7. 2012)

Skládání zkoušek

Děti postupně projdou systémem stanovišť, u kterých se skládají jednotlivé části zkoušek. Pro záznam toho, jak si vedl, má každý vlastní „průvodku“. (Příloha 14.)

- Písařská škola – učeň napíše vlastní jméno písmem, které se ve škole učili.
- Vrh nožem – horší studenti trefí terč, lepší studenti zapíchnou nůž.
- Lukostřelba – čím víc učeň trefí, tím líp.
- Přírodověda – učeň určí rostliny, které se svou družinou dal do herbáře.
- Diplomatická škola – učeň zodpoví několik otázek od lady Pauliny.

Slavnostní obřad glejtování

Celotáborovým cílem hraničářských učňů bylo nejen přežít všechna dobrodružství, ale hlavně se stát plnohodnotným hraničářem. Po úspěšném složení zkoušek zbývalo jen složit slavnostní slib a dostat glejt podepsaný Haltem a velitelem sboru hraničářů Crowleyem.

Večer začal v tábořišti u ohniště, kde jsme čekali na soumrak. Mezi tím jsme vyhlásili vítěze celotáborové hry. Poté, co jsme si zazpívali hra-



ničářskou hymnu (příloha 15.), se družiny seřadily do špalíru, který uzavírali světloňoši s pochodněmi, a v tichosti se přesunuly na obřadní místo. Tam jsme již předem připravili scénu – stůl a židle pro Crowleyho a Halta, dubový list, který jsme z plochých kamenů vyskládali před tento stůl a na strategická místa upevnili pochodně, aby scéna byla nasvícená. Předem každý dostal svíčku, kterou si nesl s sebou.

Světloňoši přivedli mlčící zástup učňů na glejtovací místo, kde už na ně čekal Halt i Crowley. Rozmístili se podél scény a poté byli vyvoláváni jednotliví učňové – každý vyvolaný přistoupil se svíčkou k pochodni a zapálil jí. Pak ji umístil na jeden z kamenů dubového listu a odříkal svou přísahu. (Tu děti měly za úkol naučit se nazpaměť v průběhu dne).

„Ať tento plamen navždy září v službě králi Duncanovi a zemi Araluen.“

Pak se slibující obrátil na Halta s Crowlym, kteří mu předali pověřovací glejt a přívěsek se stříbrným hraničářským listem, odznakem úřadu. Po skončení obřadu Halt pronesl pár slov, ke svým bývalým učňům. Po skončení obřadu se hraničáři opět v tichosti vydali zpět do tábora. Den ale ještě neskončil...

Velké divadlo

Jako překvapení pro děti jsme přichystali velké stínové divadlo. Celý příběh Hraničářova učně, tedy jeho hlavní momenty, jsme přeřáli od začátku do konce. Využili jsme pro to dřívějších „stínovek“, které jsme již jednou hráli a zkoušeli (a některé momenty z nich byly evergreeny), plus jsme přidali nové momenty, například setkání krále Duncanu s Haltem a mnoho jiných.



Příběh nám dohromady spojoval vypravěč. Celé divadlo jsme proložili hudebními výstupy s flétnami a kytarou. Děti dostaly popcorn, aby si připadaly jako v kině. Celý výstup trval skoro přes hodinu a na děti udělal veliký dojem. Byla to opravdu krásná tečka za celým táborem, děti odcházely spát plné dojmů.

Tak se z učňů stali hraničáři, připravení na další dobrodružství, která je ve světě čekají. Domů si každý odvážel nejen „stříbrný“ dubový list na krku, ale i spoustu krásných vzpomínek na celý tábor. Halt, Will, Horác a všichni ostatní nám přirostli k srdci a doufáme, že i čtenáři a případní realizátoři hry Hraničářův učeň si je zamilují.

PŘÍLOHY

1 – HRANIČÁŘSKÉ TESTY

Sloužily jako jedna z našich „mokrých“ variant.

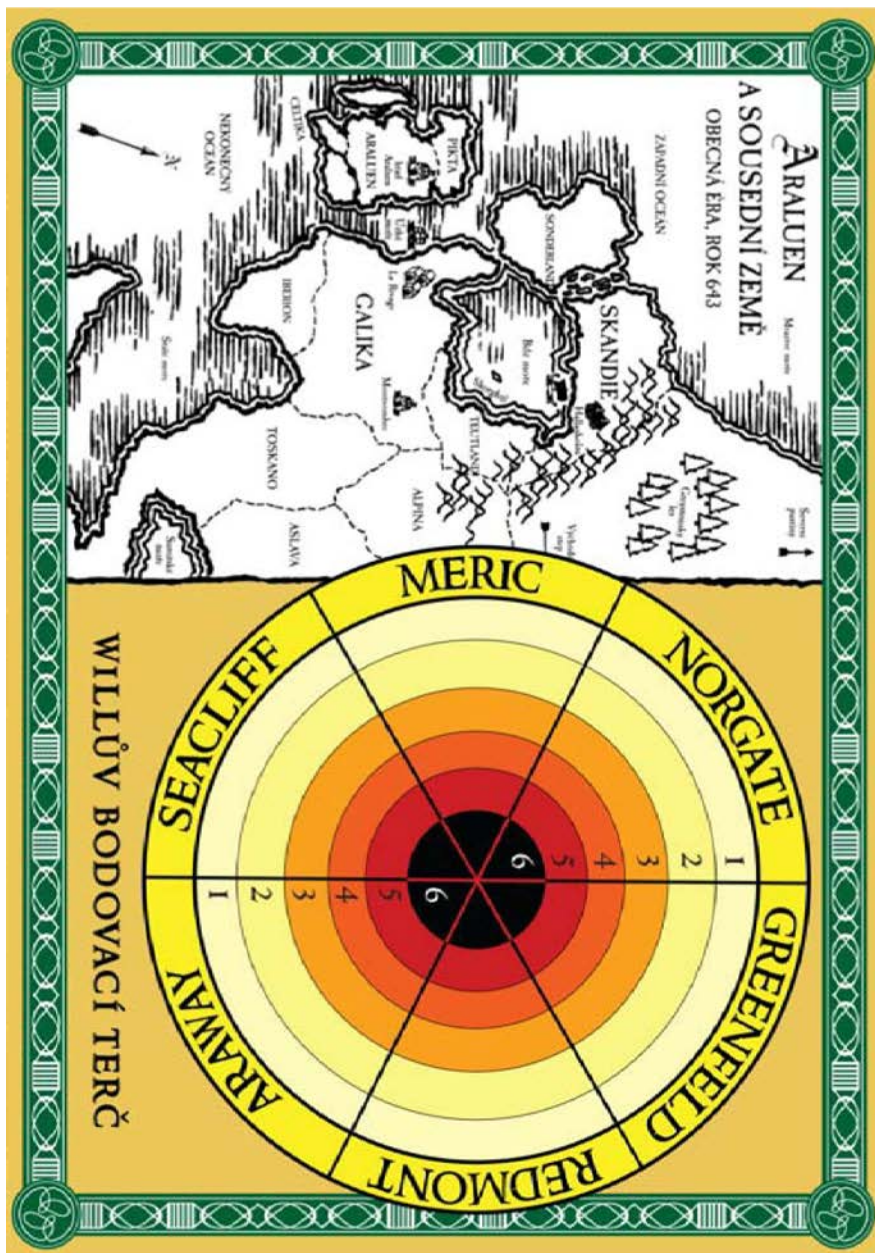
Jak dobře znáte náš příběh?

- 1) Do jaké školy se přihlásil Horác a kam se chtěl také původně přihlásit Will?
- 2) Jak se jmenoval kamarád Willa?
- 3) Jak se jmenoval pán Redmontského léna?
- 4) Kdo si vybral Willa do učení?
- 5) Vyjmenuj zbraně hraničářů.
- 6) Jak se jmenoval Willův poník?
- 7) Kdo to byla kalkara?
- 8) Čeho se bála kalkara nejvíce?
- 9) Kdo zabil poslední kalkaru?
- 10) Jaký je znak hraničářů?
- 11) Jakou barvu má hraničářský znak učňů?
- 12) Jakou barvu má hraničářský znak mistrů?
- 13) Kdo to byli wargalové?
- 14) Co nosí hraničáři, aby byli co nejméně nápadní?
- 15) Jak se jmenoval Araluenský král?
- 16) Jak se jmenovala princezna, která se vydávala za svou komornou Evanlyn?
- 17) Kdo to byl Morgarath?
- 18) Jaký je oblíbený nápoj hraničářů?
- 19) Byl Morgarath zabit?
- 20) Kdo odvezl do zajetí Willa a Evanlyn?

Hraničářův učeň, testík

- 1) Jak se jmenoval kůň hraničáře Halta?**
 - a) Dagobert
 - b) Abelard
 - c) Adalbert
- 2) Jak se jmenovala skandijská loď, která patřila Erakovi?**
 - a) Vlčí hnát
 - b) Vlčí mlha
 - c) Vlčí vítr
- 3) Kdo pomohl Willovi a Evanlyn utéct z otroctví?**
 - a) Halt
 - b) Horác
 - c) Erak
- 4) Jak se jmenoval bývalý učeň Halta?**
 - a) Arald
 - b) Gilan
 - c) Glendyss
- 5) Kdo zabil v souboji Morgaratha?**
 - a) Halt
 - b) Gilan
 - c) Horác
- 6) Co zapálil Morgarathovi Will a Evanlyn?**
 - a) Obydlí
 - b) Most
 - c) Zbraně
- 7) Kdo při ničení mostu Willa zajal?**
 - a) Skandijci
 - b) Wargalové
 - c) Morgarath
- 8) Jak se jmenoval otec princezny Kasandry?**
 - a) David
 - b) Arald
 - c) Duncan
- 9) Jak vypadá wargal?**
 - a) Jako malý drak
 - b) Jako velký medvěd
 - c) Znetvořená bytost s rysy napůl člověčími, ale s dlouhým zvířecím čenichem a tesáky jako medvěd
- 10) Čeho se bála kalkara**
 - a) Ohně
 - b) Vody
 - c) Bouřky

2 – BODOVACÍ TERČ S MAPOU



3 – ROZPIS SPECIALIZACÍ

ČECH, ŠKOLA	HORÁC, BOJOVÁ ŠKOLA	PAULINA, DIPLOMATICKÁ ŠKOLA	NIGEL, PÍŠAŘSKÁ ŠKOLA	ULF, PŘÍRODA	HALT, HRANIČÁŘSKÁ ŠKOLA
DEN	Doba trvání: 2 x 1 h střídání s hraničářskou školou	Doba trvání: 2 x 1 h	Doba trvání: 1,5 - 2 h	Doba trvání: 1,5 - 2 h	Doba trvání: 2 x 1 h střídání s rytířskou školou
1.	Araway, Greenfeld	Norgate, Seacliff	Redmont	Meric	Greenfeld, Araway
2.	Norgate, Seacliff	Redmont, Meric	Araway	Greenfeld	Seacliff, Norgate
3.	Redmont, Meric	Araway, Greenfeld	Norgate	Seacliff	Meric, Redmont
4.	Greenfeld, Norgate	Araway, Seacliff	Meric	Redmont	Norgate, Greenfeld
5.	Seacliff, Redmont	Meric, Norgate	Greenfeld	Araway	Redmont, Seacliff
6.	Meric, Araway	Coledale, Redmont	Seacliff	Norgate	Araway, Meric

4 – UKÁZKA DIPLOMU



5 – UKÁZKA GLEJTU



Pověřovací glejt



JAKUBE BEDNÁŘI

Prokázal jsi potřebnou úroveň
dovedností při zacházení se zbraněmi
luk, saxonský nůž, vrhací nůž.

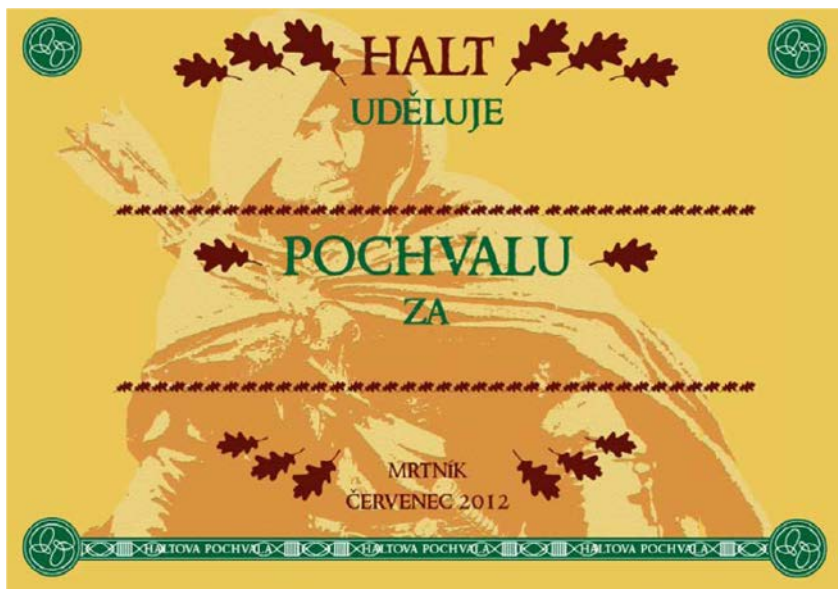
Dnešním dnem se stáváš
HRANIČÁŘEM
s právem nosit stříbrný dubový list.

Cowley H&C

MRTNÍK 27. 7. 2012

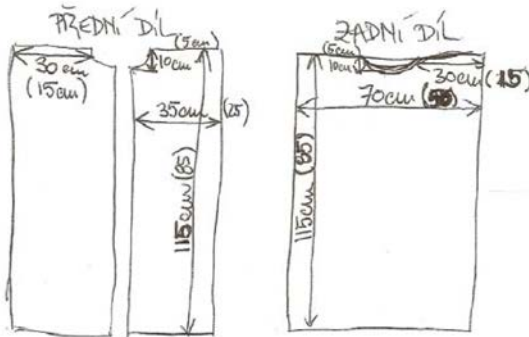


6 – HALTOVA POCHVALA

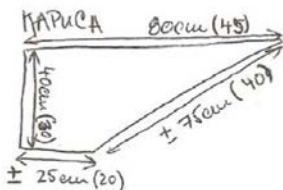


7 – NÁVOD NA UŠITÍ PLÁŠTĚ

1. Naměřit délku od ramene ke kolenu (to je délka pláště).
2. 1 x zadní díl obdélník = délka + šíře cca 70 cm
3. 2 x přední díl délka + cca 35 cm
4. Průkrčník (PD, to co je u krku) na ZD oblouček 2,5 cm, uprostřed do délky pláště a asi 10 cm do šířky vystřihnou. U PD do délky tak 8 cm.
5. Sešít ramena a boky PD a ZD. Bez části průramků (to je, kde se prostrčí ruka).
6. U kapuce se sešije k sobě to, co je označené 65 cm. To 40 cm je otvor pro hlavu. Takže těch 30 je $\frac{1}{2}$ od středu ZD krku směrem k PD (našijeme) na pravou i na levou polovinu. Protože průkrčník je menší než kapuce, tak v místě ramene složíme na kapuci záhybky.



- MĚRA V ZÁVORCE JE PRO MALÉ DĚTI



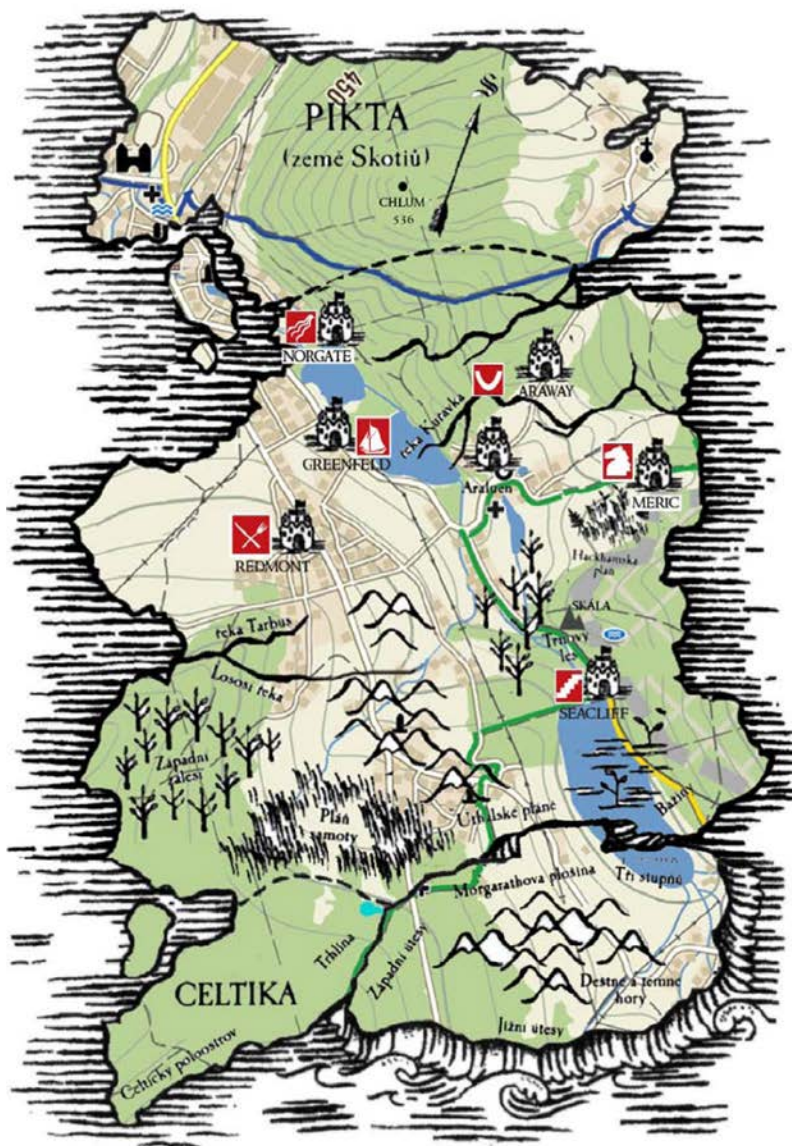
- DRUHÝ DÍL KAPUCI STEJNĚ
(POUZE OPACNĚ PŘEVEDENÍ - RŮBALICÍ)
- K PLÁŠTÍKU PŘÍŠIJEME NEJHRAŠĚJŠÍ
STŘANU
ZNEJDEŠÍ STRANU SEŠIJEME

7. Pláštěk by měl mít pod krkem jeden knoflík na zapnutí (jako staromódní pršipláště).

8 – PLÁNEK KE HŘE PROZKOUMÁNÍ TERÉNU, HLEDÁNÍ JMEN SKUPINY

ARALUEN, PIKTA A CELTIKA

OBECNÁ ÉRA, ROK 643



9 – POKYNY PRO HRU STRATEGIE DOBÝVÁNÍ HRADU

HODINA STRATEGIE

Zadání pro dnešní den

Vaším úkolem je vyřešit nastalou situaci: při plnění mise v severní části Araluenu jste se ocitli sami před hradbami pevnosti, uvnitř je jako rukojmí držena členka diplomatického sboru. Musíte hrad dobýt a osvobodit ji.

Situace: viz situační plánec, cesta pro posily a zpět minimálně 6 dní.

Hrad a okolí: viz situační plánec, výška hradeb 5–10 metrů, jediná brána s padacím mostem, v každém rohu opevněná bašta, nepřetržitě a pravidelné hlídky, počet obránců cca 100–120 mužů + původní personál hradu, o kterém nic nevíme.

Prostředky a zdroje: vaše hraničářská skupina, 40 mužů bývalé posádky roztroušených po okolních vsích, potulný kejklíč, skupina akrobatů, provazolezců a chodců – nevojáci, jeden rytíř na koni, lidé z místní vesnice – prostí rolníci.

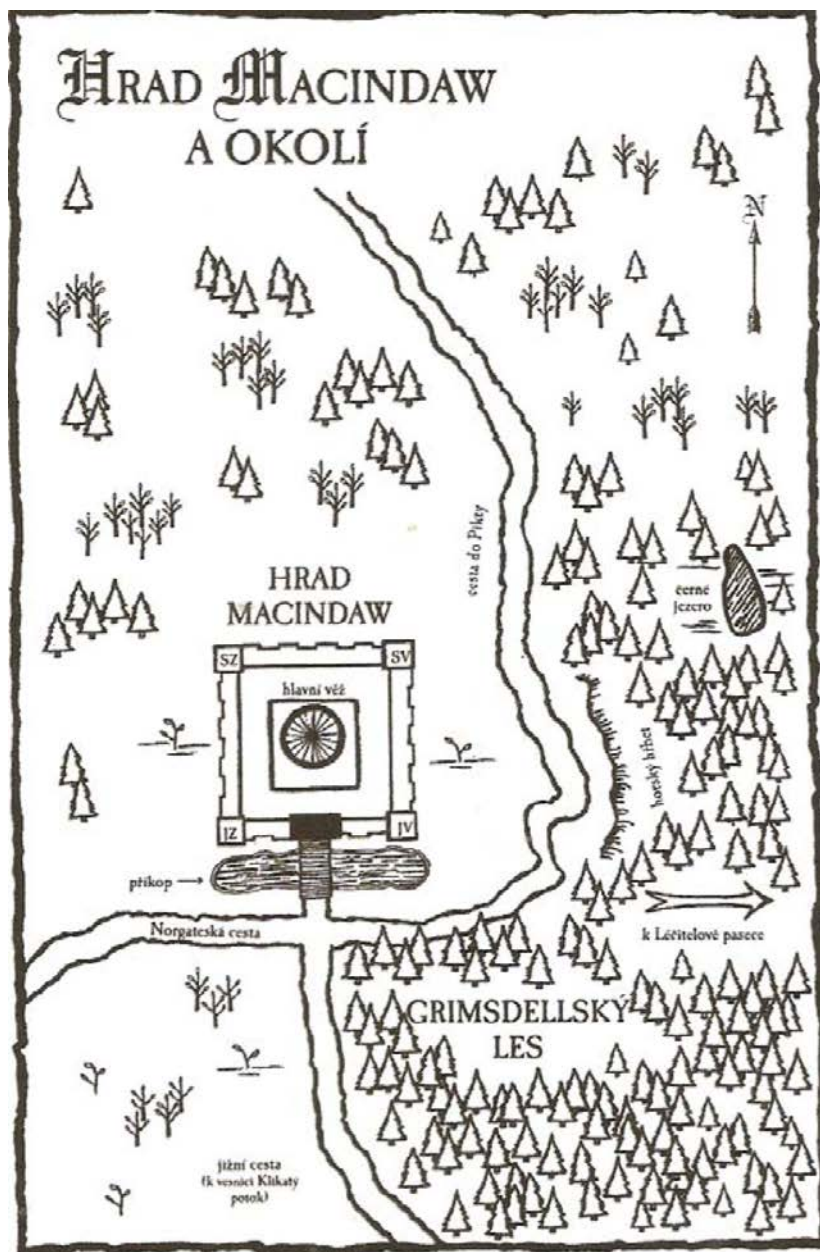
Povětrnostní podmínky: zimní období, sníh (sněhová pokrývka 10 cm), mráz.

Čas na vyřešení: 4 dny.

Body k promyšlení:

- Strategický plán celé akce (čas, místo, počty a jiné okolnosti útoku);
- co útoku předchází (minimálně početní vyrovnání);
- situace po útoku, zajištění bezpečnosti;
- co dělat v případě nezdaru, plán B;
- materiální zajištění akce;
- rozvržení funkcí.

10 – PLÁNEK KE HŘE STRATEGIE DOBÝVÁNÍ HRADU



11 – ROZPIS KRUHŮ A ZNAKŮ PRO HRU HLEDÁNÍ JÍDLA

Kruh jde jako hodiny: vlk, ryba, jelen, drak, lev, oliheň, pták,

KRUH Č. 1

vlk a jelen
ryba a pták

oliheň a jelen
drak a pták

KRUH Č. 2

drak a oliheň
lev a ryba

oliheň a ryba
jelen a pták

KRUH Č. 3

lev a jelen
drak a vlk

ryba a drak
pták a jelen

12 – INFORMACE PRO HRU VÝPRAVA DO TÁBORA TEMUDŽAJŮ

- 10 TISÍC MUŽŮ SCHOPNÝCH BOJE;
- 8 TISÍC KONÍ;
- 500 ZÁSOBOVACÍCH VOZŮ, DALŠÍCH 200 DORAZÍ DO TÝDNE;
- 20 TISÍC MEČŮ A 10 TISÍC LUKŮ + ŠÍPY K NIM;
- 100 KAJDŽINŮ (ZVLÁŠTNĚ VYCVIČENÍ LUKOSTŘELCI, POZNAJÍ SE PODLE ČERVENÉHO ZNAMENÍ NA RAMENI);
- HLAVNÍ TÁBOR ZŮSTANE HLÍDÁN 1000 MUŽI, ZÁSoby V NĚM ZŮSTANOU;
- ÚTOK POVEDE VELITEL NITZAK;
- JEDNOTLIVÉ ÚTOČÍCÍ ODDÍLY SE JMENUJÍ ULANY (JE JICH 1000);
- ÚTOK BUDE VEDEN;
- ÚTOK BUDE SMĚŘOVAT PODLE SKANDIJSKÉ LINIE, KTERÁ BUDE ROZBITA, A PAK BUDOU SKANDIJCI ROZDĚLENI NA MALÉ SKUPINKY A POBITI, BUDE SOUSTŘEDĚN NA JEDNO MÍSTO, SNAHA VYLÁKAT SKANDIJCE Z JEJICH POZIC;
- ÚTOK BUDE PODPOROVÁN NEPŘETRŽITÝM DEŠTĚM ŠÍPŮ, BUDE VEDEN Z JIHOVÝCHODU NA HALASHOLM;
- HLAVNÍ CÍL BUDE ZABÍT OBERJARLA RAGNAKA.

13 – SEZNAM VĚCÍ PRO HRU VYFOŤTE SE S...

fotí se celý oddíl (bez fotografa)

- 1.** se sáňkami
- 2.** s pánem v klobouku
- 3.** se psem a jeho majitelem
- 4.** s chcípou rybou
- 5.** s číšnicí
- 6.** s Vietnamcem
- 7.** s policistou
- 8.** s pračkou
- 9.** ve vaně (zde stačí jeden z oddílu)
- 10.** s pohádkovou knihou
- 11.** se slepicemi
- 12.** s traktorem a traktoristou
- 13.** s rybářem
- 14.** s řezníkem
- 15.** s fotbalovým míčem
- 16.** s kráječem na chleba
- 17.** s cedulí Ptákov
- 18.** s dívkou s culíkem
- 19.** s vousatým pánem
- 20.** s dvěma tácy
- 21.** s černochem
- 22.** s hvězdou
- 23.** se sokolem
- 24.** s historií
- 25.** na gauči (zde stačí jeden z oddílu)
- 26.** se solí, cukrem a pepřem
- 27.** s potápěčskými brýlemi
- 28.** s motykou
- 29.** s papouškem
- 30.** s lešením
- 31.** s litrem
- 32.** s duchem
- 33.** s měsícem
- 34.** s tříkolkou
- 35.** s houpací sítí

14 – PRŮVODNÍ LÍSTEK K HRANIČÁŘSKÝM ZKOUŠKÁM

PRŮVODCOVSKÝ LIST ZÁVĚREČNOU HRANIČÁŘSKOU ZKOUŠKOU	
JMÉNO	
DISCIPLÍNA	HODNOCENÍ
STŘELBA Z LUKU	
VRH NOŽI	
DIPLOMACIE	
PŘÍRODOVĚDA	
PÍSAŘSKÁ ŠKOLA	
CELKOVÉ HODNOCENÍ	
Každý hraničář se naučí svůj slib: AŽ TENTO PLAMEN NAVŽDY ZÁŘÍ V SLUŽBĚ KRÁLI DUNCANOVI A ZEMI ARALUEN	

15 – TEXT TÁBOROVÉ HYMNY

Nositelé dubového listu

1. Jsme štít v rukou krále, sloužíme své zemi,
každý svůj úkol patřičně vyplní,
jsme očima dravce a tesáky šelmy,
jsme strážci, co bdí, když Araluen sní.

Rf: S námi si není radno zahrávat,
podlehne každý wargal, kalkar i Morgarath,
porazíme Skandijce i Temudžaje,
kapuce nám za pláštíkem hrdě vlaje.
Každý nepřítel pozná, není radno se „plíst“
do cesty těm, co nosí dubový list.

2. S lukem vládnem skvěle, jako žádný jiný,
u boku vždy nosíme svůj saxonský nůž,
kdekdo si nás plete s pohyblivými stíny,
hraničář to není obyčejný muž.

16 – PROGRAM DNE

DENNÍ PROGRAM



DOPOLEDNE

.....

.....

ODPOLEDNE

.....

.....

VEČER

.....

.....

17 – JÍDELNÍ LÍSTEK

SPECIALITY Z KUCHYNĚ MISTRA CHUBBA

SNÍDANĚ

SVAČINA

OBĚD

SVAČINA

VEČEŘE

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 2012:

1. místo: Hraničářův učeň, 27. PS Kladno-Švermov
2. místo: Naruto – příběhy nindžů, 1. PS Podskaláci
3. místo: Harry Potter, PS Ivanovice na Hané

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 + kolektiv vedoucích)
- Tajemství Saturového města (Jiří Zaplatílek a kolektiv)
- Cesta kolem světa za 80 dní (kolektiv vedoucích 1. běhu LPT Mrtník 2007)
- Námořníci jejího veličenstva (Daniel Jankovský a kolektiv vedoucích 109. PS Vyšehrad)
- Elixír pro zemi Zlozemi (Jiří Zaplatílek a kolektiv, 27. pionýrská skupina, Kladno-Švermov)
- Rok na vsi (Štěpánka Ševčíková, David Svoboda, PS Beroun 1)
- Tajemství kapitána Snakea (Marie Zpěváková, 27. pionýrská skupina, Kladno-Švermov)
- Harry Potter (Marie Protivová, 27. pionýrská skupina, Kladno-Švermov)
- Hollywood (Marie Protivová a kolektiv)

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na vnitřních stránkách sdružení Pionýr servis.pionyr.cz.

Hraničářův učeň

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2013

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

www.pionyr.cz

Neprodejné, účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autor: Petra Brabcová a kolektiv

Vydání 1.

Ve hře Hraničářův učeň se děti vydávají do fantasy světa vytvořeného spisovatelem Johnem Flanaganem, ve kterém nejen prožívají dobrodružství v boji proti zlu, ale snaží se také stát plnohodnotnými členy „cechu“ hraničářů – potulných bojovníků, kteří brání přidělené území proti úkladům nepřátel. K tomu musí projít řadou zkoušek. Ač děti soutěží mezi sebou, mají také společného nepřítele, kterého porazí jedině bok po boku.