

Cesta kolem světa

- tábor 2014



neděle 17. srpna 2014

Po obědě

- rozdělení triček+ podpis, představení skupin + vedoucích a instruktorů
- podpis táborového řádu

Odpoledne:

- **1. klobouk**, každé družstvo si obatikuje klobouky dle barvy svého družstva. Klobouk podepsat fixkou na textil.
- **2. tričko** – nástřik symbolů zemí + jméno fixkou na textil, na bílé tričko podle šablony (noviny pro všechny obstará Verča) – nezapomeňte si triko – vedoucí a instruktoři!
- **Rekognoskace terénu** :o) = poznávačka okolí. *Okruh – velký trojúhelník kolem tábora, cestou zastávky:*
- **3. Altán – Zeměkoule** s vyznačenými místy, kudy povede cesta (Haňďa), na stěnách velké **obrazy** – symboly zemí (Domča), u každého obrázku – **popis** = údaje o zemích, kde budeme (Míša).
- **4. Hymna** (nácvik), název družiny + pokřik
- **5. Deka** (poznávací hra na jména) Děti se nejprve v kruhu představí : já jsem Mazaná Monika, Popletený Pepa...., pak si to po kruhu opakují, včetně vedoucích a instruktorů. Potom si děti sednou jako obecnstvo. Před nimi se do dřepu posadí 2 děti tak, aby na sebe vzájemně ti dva neviděly, mezi nimi je deka. Když deka spadne musí co nejrychleji vykřiknout jméno toho, kdo sedí naproti němu, vyhrává ten, kdo si vzpomene první. (deku drží vedoucí a instruktor)
- **6. Buzola** (nácvik)
- **7. První pomoc** zdravotní sestřička Romča
- **8. Mazaná liška** – rozesmívací hra. Družina leží na zemi, mají zavřené oči, tváří se netečně. Jeden je myslivec, přijde k ležícímu a řekne – pif paf a seš mrtvá. Nesmí se jí dotýkat, pokud se rozesměje stává se taky myslivcem. Vítězem je mazaná liška, která vydržela nejdéle.
- **Pokud nám zbyde volný čas** – společné hry – družina s vedoucím a instruktorem, **velcí kluci** – **Příprava slavnostního táboráku**

Večer u ohně:

- představení země: **instruktor a vedoucí v kostýmu**, hudba té konkrétní země (Jirka), jednoduché představení, které si představí vedoucí a instruktor sám; takto se představí všechny země. Lze využít poznatku dětí – z odpoledne v altánu (viz zastavení č. 3) .
- Každý vedoucí slavnostně rozdá svému týmu Zeměkouli na krk a představí ostatním název své družiny, jména, předvedou pokřik, případně nějakou kuriozitu.

Na závěr potmě všichni po družinách obejdeme velký trojúhelník (trasa známá z odpoledne) – a ještě něco k tomu??

Francie pondělí 18.8.

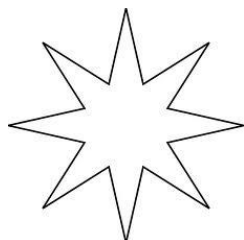
Verča+Domča

Na ranní rozcvičku by nám mohla (a i dnem nás provázet) hudba Francie, třeba Edit Piaf, soundtrack z Emílie z Monmártu apod.

Dopoledne:

Každá družina si v lese postaví svou základnu a cíl. Použijte přírodniny.

Plán: **Základny** budou ve středu hracího území, situované do kruhu, ne daleko od sebe – tak na 15m. **Cíle** = cizí území budou ve vzdálenosti 300m paprskovitě od základen.



Na Uprchlíky

Hráče rozdělíme do několika skupin. Tyto skupiny představují jakési ilegální organizace, které tajně převáží lidi přes hranice. Každá skupina vybere ze svých hráčů jednoho - celníka (musí být označen šátkem).

Každá skupina si vytvoří **základnu** (např. kruh ohraničený toaletním papírem), kam nemohou vstupovat cizí celníci. Jednotlivé základny by měly být jen několik metrů od sebe. Ve vzdálenosti cca 300 metrů od **základen** se vytvoří **cíl (cizí země)**- do tohoto místa opět nesmí celníci (cíl může být zase kruh z toaletního papíru).

Skupina má za úkol dostat do cíle co největší počet "uprchlíků". Uprchlíky symbolizují kartičky. Převozník (hráč) může nést jen jednu kartičku. Každý tým na své základně má:

- neomezený počet kartiček s 1 uprchlíkem
- 20 kartiček s 2 uprchlíky (na kartičce je napsáno číslo 2)
- 10 k. s 4 uprchlíky (na kartičce je napsáno číslo 4)
- 5 k. s 8 uprchlíky
- 2 k. s 15 uprchlíky

Hráč se snaží přenést 1 kartičku ze základny do cíle. Je-li hráč chycen celníkem (celník ho plácne), musí mu kartičku odevzdat. Celník chytá jen hráče z cizích skupin a "ulovené" kartičky dodává na svou základnu, kde je mohou jeho spoluhráči dále "pašovat". Kartičky jsou pro všechny družiny stejné, nezáleží na tom, v kterém území se nalézají. Každá družina má za úkol propašovat do cizí (SVÉ) země co největší počet kartiček uprchlíků. V cizí zemi může být jeden hráč, který uprchlíky – kartičky, hlídá – chvíli si odpočine. Každá družina má tedy jednoho celníka, který prohání ostatní družiny a bere jim kartičky, které pak přinese na základnu – do svého území, odkud ty samé kartičky mohou být po jednom kusu propašovány do „cizí země“

Vítězí ta skupina, která má na konci hry v cíli – v „cizí zemi“ nejvíce uprchlíků, bodové hodnoty se sčítají.

Hrají i instruktoři a vedoucí (pokud se nedohodneme jinak 😊)

Hra je omezena časem (1,5-2 hodiny). Pro dosažení poctivosti a nepodvádění při hře: instruktoři jsou všichni „šerify“ – pobíhají v území a kontrolují, jestli mají hráči v ruce jednu kartičku. Při zjištění podvodu se nešťastník dostává do vězení, kde je po celý zbytek hry. Tím oslabí svoje družstvo, vykoupení není možné.

-děti jako Vili Fogove s přáteli(místo ilegálních organizací) a budou přenášet přes hranice (státu z minulého dne) peníze (místo uprchlíků) do naší Francie, aby mohli pokračovat v cestě kolem světa.

Odpoledne už máme děti ve Francii, tak by si mohla každá skupina postavit z přírodních materiálů a provázku vlastní **Eifelovu věž** - musí udržet jednoho z nich min. jednu min..

V případě deště – **módní přehlídka**

Družiny postupně startují na Epidemii. Kdo čeká, staví Eifelku

Odpoledne: EPIDEMIE

Příběh:

Družina se nakazí záhadnou epidemií - někteří členové oslepnou, někteří zchromnou, další oněmí, některým se udělají takové boláky na ruku, že se nemohou nikoho dotknout a někteří ohluchnou. Potřebují se proto dostat co nejrychleji zpět do tábora, aby jim mohla být poskytnuta pomoc.

Průběh hry:

Družina je odvedena na parkoviště za potom, kde je seznámena s uvedeným příběhem.

Rozdělení bude provedeno podle věku. (1 – nejstarší, 11 – nejmladší)

- Chromý – svázané kotníky a kolena (pozor na přílišné utažení) – 10 , 11
- Slepý – nevidí, páska přes oči – 9 , 7 , 5
- Němý – páska přes ústa, nesmí promluvit – 3 , 8
- Hluchý – Špunty v uších (+ sluchátka přes uši) – 4 , 6
- Nakažený – svázané ruce, případně strčené do nějakého pytle atp. – 1 , 2

Každý tým dostane kartičku, na které bude zapsán čas východu a kolonky pro následující stanoviště. Na daný povel se družina musí dostat celá co nejrychleji do tábora, hodnotí se čas posledního. Okruh bude velký okruh kolem tábora. Po cestě budou asi 4 stanoviště, na kterých bude muset skupina provést dané úkoly, které budou moct být také bodovány.

První stanoviště:

Vyberou se 2 slepí a oba němí (aniž by věděli, co budou dělat) a instruktor (nebo vedoucí na stanovišti) je odvede k místu, kde otočí oba němé zády k dalšímu místu, kam odvede slepé. Na místě pro slepé budou 2 deky, na kterých budou přikryté předměty. (na každé dece asi 2) Slepý předměty ohmatá a podle jeho zjištění němým vysvětlí, co asi tam leželo. (samozřejmě potichu, aby to neslyšel zbytek týmu) Němí potom přejdou ke zbytku týmu a pomocí pantomimy vysvětlují zbytku týmu (opět nesmí němí, jako u aktivit, naznačit ani přitakáním, když se tým trefí, nebo netrefí – jinak se předmět nebude počítat). Potom co se dohodnou, co to bude za předmět, ho nadiktují instruktorovi a ten ho zapíše na papír.

Za každou správnou odpověď na papírku se na konci bude odečítat 30 sekund z celkového

času.

Druhé stanoviště:

Dva hluší, dva chromí a dva nakažení. Zbytek týmu do hry nezasahuje, posadí se někde mimo. Hluší se postaví vedle sebe a dostanou opět kartičku, na kterou budou zapisovat. Chromí se postaví naproti nim asi ve vzdálenosti 10 metrů. Nakažení musí v oblasti (v lese) najít schovaná písmena. Budou pod kameny, na stromech apod. U každého písmene bude číslo od 1 do 10. Tyto písmena budou postupně diktovat chromým a Ti musí pomocí jejich těl toto písmeno vytvořit. Hluší mají funkci jasnou, musí zapsat správně písmena na papír.

Každé správné písmeno odečítá 10 sekund z celkového času.

Poslední stanoviště – léčení:

Celý tým přijde na stanoviště, okolo kterého budou v různých vzdálenostech viditelně označené místa, kde jsou medicíny. Tým běhá štafetově postupně na každé stanoviště, kde bude „medicína“ pro následujícího běžícího. Na začátku vybíhá jeden z němých, donese medicínu a vyléčí libovolného člena týmu, který poběží na další stanoviště a činnost se opakuje, dokud není vyléčený i němý, který běžel první. Je jedno, kterou medicínou který hráč koho vyléčí. Tým by si měl pouze dobře rozhodnout na které stanoviště, jaký člen poběží.

Medicína = plastový panák se šťávou (pokud panáka cestou rozlije, musí běžet zpátky na stanoviště a doplnit si)

EGYPT úterý 19.8.

Barča+Honza

na každém stanovišti 2 družiny

1. Chytači vody (hra k bazénu, pokud bude dobré počasí)

V určité vzdálenosti od okraje bazénu napneme mezi dva kolíky rovnoběžně s bazénem ve vzdálenosti cca 15 m provázek. Od tohoto provázku napneme druhý provázek ve vzdálenosti asi 2 m. Před prvním provázkem (blíže k vodě) umístíme družstvo házečů vody. Za druhým provázkem umístíme chytače.

Družstvo házečů má k dispozici ešus. Chytač má k dispozici dva kýble. Jeden kýbl drží v ruce a druhý má za sebou ve vzdálenosti 5 – 10 m.

V družstvu se určí jeden chytač a ostatní jsou házeči. Hra spočívá v tom, že v daném limitu je třeba, aby družstvo nasbíralo co nejvíce vody. Určí se první z házečů, který po odstartování nabere vodu do ešusu a běží k napnutému provázku, který je pro něj hranice. Jakmile doběhne k provázku, hází vodu z ešusu směrem na chytače, který stojí za druhým provázkem. Jeho úkol je zachytit do kýble co nejvíce vody (chytač se nesmí s kýblem naklánět za provázek. Házeč může. Pokud se za provázek nakloní i chytač, musí vylít chycenou vodu a čekat na další várku). Jakmile chytač chytí vodu, odběhne k druhému kýblu si vodu odložit. Házeči se po každém hodu vodou vyměňují.

Po odpískání limitu končí kolo. Pokud má chytač v kýblu vodu, může ji ještě odložit do druhého kýble. Jakmile zachytí vodu po ukončení kola, musí vodu vylít.

Dle prostorových možností je dobré hrát hru s více družstvy najednou - asi dvě družstva. Nasbíraná voda se ihned po ukončení kola odměří a zapíše se výsledek. Vyhrává družstvo s nejvíce nacytanou vodou.

Limit jednoho kola je okolo 2-5minut.

2. Valivé saně

Prostředí: rovná plocha

Materiál: široké prkno, 2tyče, 12petlahví

Lahve naplníme vodou až po okraj, poslouží jako válečky. Dva závodníci z každého družstva stojí na prknu podloženém petlahvemi. Ti se snaží pomocí tyčí řídit a pohánět vozidlo, přitom nespadnout. Ostatní ve směru jízdy co nejrychleji podkládají petlahve. Posádky se pravidelně střídají. Jedině tehdy se mohou dotknout země. Neplánovaný dotyk terénu je penalizován 15vteřinami nucené nečinnosti. Dráha je zajímavější, je-li na jejím konci otočka. Pro hodnocení – čas.

3. Mumie

Materiál: toaletní papír, izolepa, nafukovací balonky,

V družstvu se v mumie promění dva. Na každého dostanou 4roličky toaletáku, 1malou izolepu. Mumie musí za doprovodu svého družstva projít trasu, kde jsou nachystány nástrahy – mumie musí splnit úkol. Za každý splněný se počítá bod, za dračí vejce dva. Úkoly: sníst suchý rohlík zavěšený ve výši ramen, napít se ze zavěšené plastické láhve, podepsat se tužkou na karton zavěšený na stromě. Na konci trasy visí dračí vejce. Visí ze stromů, houpají se nad hlavami mumií. Lze je zasáhnout např. hrotem tužky. Balonky jsou naplněné vodou. Hodnotí se: za každou splněnou disciplínu bod, za dračí vejce dva, čas.

4. Stanoviště nám chybí – vymyslet!

Odpoledne do svačiny

Památky - (obrázky zajistí Bára)

Družina (tábor) se rozdělí na dvě skupiny. Jednu tvoří 2 malíři a sochař.

Ostatní jsou poslíčci. V lese najdeme místo, které ohraničíme například prostěradly, aby malíři a sochař neviděl ven a obráceně. Záleží na počtu umělců. Umělce posadíme dovnitř kruhu z prostěradel. Po lese rozmístíme jednoduché obrázky a několik soch z plastelíny. Poslíčci vyrazí do lesa. Když najdou obrázek, tak se snaží si ho vrýt do hlavy. Nesmí si ho obkreslit, vyfotit atd. Když si poslíček myslí, že má obraz v hlavě, běží k prostěradlu a přes zed' popisuje malíři obraz. Ten ho podle vyprávění a popisu kreslí. To samé dělá sochař. Hodnotí se věrohodnost kopie. Vše je na čas.

„My to hráli na 6 družin. Takže v kruhu bylo 18 umělců a kolem běhalo přes 70 dětí. Byla to jedna z nejlepších her léta. Člověk pozná, jak málo se umí vyjádřit a naopak jak šikovné jsou ruce umělce.

Náročnost určíme složitostí obrázků, soch a vzdáleností obrázkem a umělcem

Po svačině – příprava věcí na puťák, volno

Večerní hra:

Faraonovo oko

Na strašidelném místě se rozmístí vedoucí, každý si připraví nějaké hrůzu nahánějící zvuky

(třepání plechovou deskou, hrkání plechovkami, ...) nebo tahání za končetinu.
Postupně se každému hráči zaváže oči a řekne se mu, že je výprava, která hledá faraóna.
Průvodce – instruktor - ho provádí všemi nástrahami a říká mu, co za „hnusáky“ kolem jsou (schovaní vedoucí) a na konci trasy mu řekne, že našel mumii faraóna a nechá ho ohledávat jednotlivé končetiny.

Tady je potřeba připravit 11 objektů k „osahávání“

Pak družině řekne: „A tady je faraónovo oko,“ a strčí prst do krabičky s Indulonou.

Řecko středa, čtvrtek 20.-21.8.

Láďa + Míša

Puťák

Každá družina si najde místo na spaní, pak zapálí olympijský oheň – pozor na bezpečnost!!!
Bylo by dobrý zjistit historii olympijského ohně a říct ji dětem. Ten děti nakreslí a přinesou zpátky do tábora.

Vezměte si s sebou karty, hry, případně mrzněte na hry, které jsme hráli na víkendovce v květnu (jsou na Táborové sešlosti)

Po návratu:

Sportovní den – čtyřboj

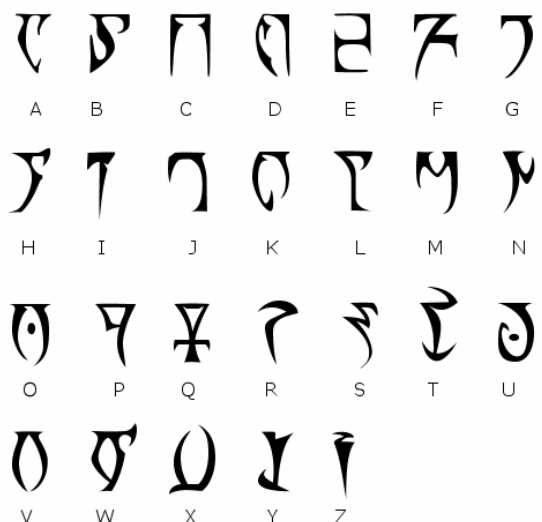
1. děti si vymyslí tanec, který předvedou večer na diskotéce
2. Šplh po provazovém žebříku, lanová lávka...kolík na štafetu ?????
3. Vozík: děti budou táhnout vozík (doufám, že ho na víkendovce najdeme a opravíme) s jedním dítětem z družiny. Každé dítě je na vozíku 1min, zbytek družiny ho táhne. Měří se vzdálenost, do jaké se družina dostane (po silnici – stačí zapíchnout kolík se jménem družiny) pokud nebude vozík – bude kolo (Lampion)
4. Vybíjená: 15 min, počítá se, kolik lidí zůstane na hřišti. Starší děti mají handicap – přivázanou pravou ruku k tělu

Čína pátek 22.8.

Lenka a Martin

Dopoledne:

-Bude 8 stanovišť, každé družstvo bude na jednom a budou se plnit úkoly. Točit se budou po cca 20 minutách. Začalo by se od 8:30-09:00 podle toho jak by se stihl nástup a příprava stanovišť. Hrál by se do cca 12:00 hodin.



1. Pěstování rýže

Vedoucí:

Tým dostane vyznačenou trasu a bude se jim stopovat čas. Od bodu A budou muset doběhnout do bodu B kde bude připravený lavor s vodou kalnou a v něm nasypaná rýže kterou budou muset přes cedník vytěžit. Naberou ji do ruky a běží s ní zpět. Přendání jí do misky (kbelíku). Tým na to má určitý čas(na tom se domluvíme). Problém mají v to, že když doběhnou k lavoru s vodou tak mohou nabrat rýži jen jednou a buď naberou dostatek rýže a nebo také nic.

(My to pak převážíme, kdo bude mít nejvíce vyhrává, je možné si skoré vylepšit)

2.

Vedoucí:

Tým dostane dvoje čínské hůlky (starší, mladší). Budou muset určité předměty z jedné misky do druhé misky přendat. K tomu určitý limit (domluva). Zkouška žádná k přendání předmětu

3. Hledání

Vedoucí, který bude na stanovišti seznámí tým, jak se používá buzola. Po té tým dostane buzolu a papír na kterém budou instrukce. Musí najít člena týmu, kterého unesl ninja.

4. Synchronizace

Udělají si v týmu dvojce. Dostanou provaz a sváží si právě nebo levé nohy k sobě. Od místa A musí dostat do bodu B. Každá dvojce půjde dvakrát. Stopovat čas se bude.

5.

Dostane každý z týmu brčko. Na čas budou muset určitý počet lentilek přendat do misky bez pomoci rukou. Každý z týmu a stejný počet lentilek musí přendat.

6.

Na stůl se položí různé předměty a jeden po druhém z družstva chodí a mají 20 sekund na to, aby si zapamatovali, co tam je. Pak to musejí odříkat. Nakonec se sečte celkový počet věcí, které si zapamatovali jako družstvo.

7.

Stavba Čínské zdi v lese- vedoucí si to následně ohodnotí, až si každé družstvo postaví vlastní zeď

8. Panna nebo orel

Vytyčí se trasa v lese. Na ní je 6 stanovišť (kolíků, faborů..) musí být dokola vedoucího – na doslech. Na prvním je vedoucí – mince – panna nebo orel. Když hráč řekne panna a panna padne, běží dál. Když ne, vedoucí hází mincí dál do doby, než se hráč trefí. Účel hry je dokončit trasu za co nejkratší čas. Až dokončí, napíše se čas, kdy doběhl. Vyráží další člen družiny. Na závěr se škrtne nejlepší a nejhorší čas a zbytek se sečte.

Odpoledne:

Bude rozdělena do dvou částí v první trochu pohybu pro všechny a druhá na přemýšlení.

Ninja

1. Vedoucí a instruktoři se převlečou do černých věcí. Hra spočívá v tom, že v určitém terénu, který se vyznačí o poledním klidu rozhodí na poslední chvíli abeceda čínská. Každý tým bude mít určitou barvu, kterou si vyberou, před zahájením hry. Úkol vedoucích a instruktoru : Rozmístěny po vyhraněném území budou chytat děti a dávat jim trestné body. Každý instruktor vedoucí bude mít lihovku a udělá mu čárku. Děti si průběžně budou počítat abecedu a po uplynutí času už nemohou zpět na

území s papírky. Když bude chtít nějaké dítě si odebrat jeden trestný bod budou muset zajít k léčiteli a tam mu přenést vodu z bodu A do bodu B a jeden trestný bod bude smazán.

- Když nestihnout najít celou abecedu trestné body

co k tomu: lepidlo, papír, barvu abecedy

Po svačině:

2. Budou muset najít svitek s barvou jejich abecedy. (tam bude muset někdo stát a předat jím ho) Tu abecedu budou muset mít nalepenou na papíru správně, jak jde za sebou. To musí předložit a jedině po té dostanou svitek.

Na svitku budou různé čínské zajímavosti (zašifrované) – zeměpisné, kulturní..

Je potřeba připravit si více zpráv, k hodnocení děti předají rozluštěné zprávy, hodnotíme jejich počet a přesnost.

OCEÁNIE sobota 23.8.

Michael Lembej a Terežka Dvořáková

Každý družstvo musí najít schovanou hádanku v táboře a tu když uhádnou, nebo rozluští tak budou znát první stanoviště. Když splní úkol na stanovišti tak dostanou od dané osoby na stanovišti pergamen s další otázkou, kterou když uhádnou tak je dovede na další stanoviště a takhle to pokračuje až k posledními stanovišti a tam dostanou zase za splnění úkolu klíč ke skřínce co je schovaná po táboře a tam je schovaná poslední hádanka. Kdo ji vyluští tak je vítěz. Družiny nejdou po stanovištích za sebou systém je rozhází aby pokaždé byli jinak a jinde.

8 hádanek 8 kopií hádanek 8 skříňek

V zašifrovaných zprávách by se měla objevit zeměpisná data z cesty přes oceán (Velikonoční ostrovy, Indonésie...)

Úkoly:

1 cesta přes bazén

2 naplnit belík vodou pouze z oblečení co mají na sobě (hráli jsme to ve Zdoňově)

3 vodní cesta dole u potůčku. Bude natažená cesta z provázku a team bude mít zavázané oči až na jednoho, který je musí provést a nikdo se nesmí pustit provazu.

4 bahenní lázeň (v bahně budou schované předměty a tým je bude muset najít

5 přeplavat, přejít bazén s pergamenem, aby se nenamočil (bude jich víc).

6 Lžičkování : bude belík s vodou a budou muset lžičkou přenášet do druhého belíku nebude to na čas ale n množství štafetově

7 vytáhni si svou píšťalu nebo jablko : bude lavor s vodou na dně bude píšťala nebo jablko a budou ho muset vytáhnout pouze pusou ruce budou mít za zádama štafetově

8 vedle bazenu budou postaveny prázdně plechovky na dřevě a team se je bude muset schodit vodou z hadice (sestřelit)

1. Najdi místo je to velké, ale zas ne tolik, je to hluboké, ale ne všude a pro vás jen levá půlka.
2. Najdi místo je to písčové, ale není to pláž, je tam síť, ale není to na ryby.
3. Najdi místo, je tam provaz, ale ten nevidíte, je tam voda, ale není to bazén.
4. Najdi místo, je tam voda, ale není to bazén a je to vlevo asi 200 kroků od mostu.
5. Najdi místo, je velké, ale ne zas tolik, je to hluboké, ale ne všude a pro vás je jen pravá půlka.
6. Najdi místo, je to prostor, ale né na hraní, ale jen na stání, ale né pro lidi.
7. Najdi místo je to prostor, ale né zas takový a je ohraničen něčím a v prostoru je velký strom.
8. Najdi místo je to vysoké, ale není to panelák, má to né stříbrnou střechu a není to u parkoviště a není to v tom ale okolo.

Odpoledne:

Námořní bitva – napadení piráty.

Palety dole na louce, vlaječky, hrají děti proti vedoucím a instruktorům
Pomůcky: hadrové koule, vlaječky se znakem družiny – papír pohlednicového formátu, opatřený lepicí hmotou.

Je loď. V ní je malá hrstka mužů – vedoucích. Kolem jsou zdivočelí piráti. To jsou všechny děti. Palba se vede jen hadrovými koulemi. Letící střelu nelze chytat do ruky. Cílem útočnicků je vetknout na boční stěnu praporek své družiny. Stěny pevnosti jsou rozděleny na díly. Díl, který se podaří zabrat je ten, který má přilepený praporek a ten tam drží. V jednom dílu jeden praporek. Když tam jsou dva, nepočítá se ani jeden. V bitvě útočí všichni najednou. Hadrákem zasažený útočník musí upustit municí a běží si na vzdálené stanoviště pro život. Počet životů není omezen, hraje se „Kostěj nesmrtelný“. Na tomto „Nabíjecím místě má i družina připravený dostatečný počet praporek, smí se ale odnášet jen po jednom. Jsou –li zasaženi hadrákem obránci lodi, 30sekund ochrnou. Obránci z lodi mohou vyjždět na trestné výpravy. Drtivá přesila je ale spíš udržuje v bezpečí lodi. Hraje se 40min.

Peru – Jižní Amerika neděle 24.8.

Jirka+Kuba

Dopoledne:

4 kusy lana zajistí Verča

4 družiny uzlují 4 družiny staví sluneční hodiny – předem připravit!!!!

Pak se vystřídají

UZLOVÁNÍ

Potřeby: dlouhé lano pro každou družinku

Všichni členové družstva se drží jednoho lana, na kterém mají uvázat zadaný uzel.

Pravidla

Hráči se rozdělí na stejně početné týmy, každý tým dostane jedno lano.

Družinka se v pravidelných vzdálenostech chytne lana, během hry už nesmí nikdo své místo změnit (ani přehmátnout!).

Jejich úkolem je na laně uvázat uzel: jednodušší verze spočívá ve vytvoření obyčejného uzlu (=očko), zdatnějším můžeme zadávat i obtížnější uzly (např. osmičku, volné poutko, ambulantní a křížovou spojku...).

Můžeme povolit puštění lana jednou rukou, ovšem i tak musí být výsledný uzel mezi členy družinky a ne jen uvázaný někde na konci.

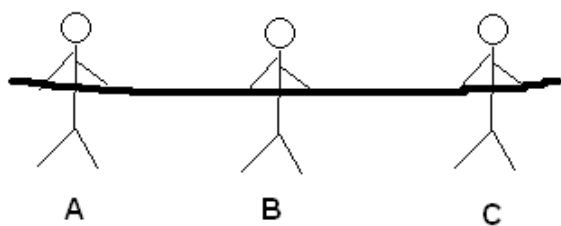
Je třeba dát družinkám dostatečně dlouhý provaz (všem stejně)!

Jako reakci na dotaz, jak lze vlastně dospět k výsledku, přidávám dva instruktážní soubory. :-D

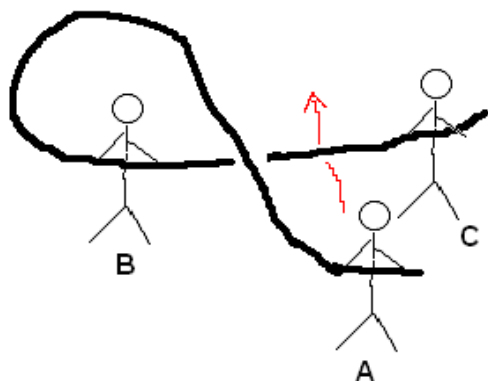
Osmička



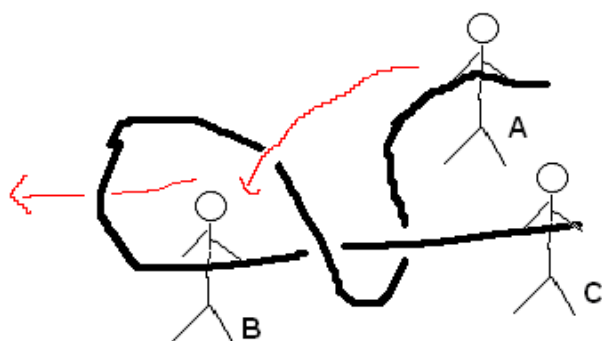
Výchozí pozice:



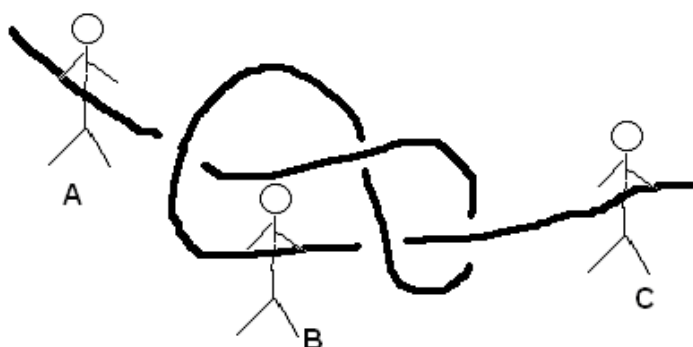
1. krok: osoba A přeže horem lano mezi osobami B a C



2. krok: osoba A podleze pod lanem mezi osobou C a překřížením (viz šipka)



3. krok: osoba A proleze smyčkou, nejdříve vchem, pak vyleze spodem (viz šipka)

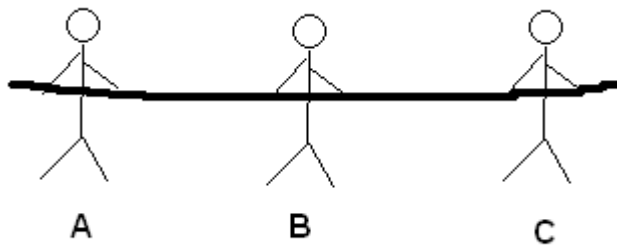


Po utáhnutí vznikne osmička. Někdy je ještě třeba, aby osoba B vylezla z uzlu ven (jakoby směrem k osobě C)

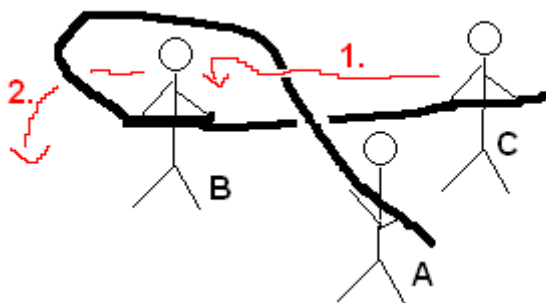
Očko



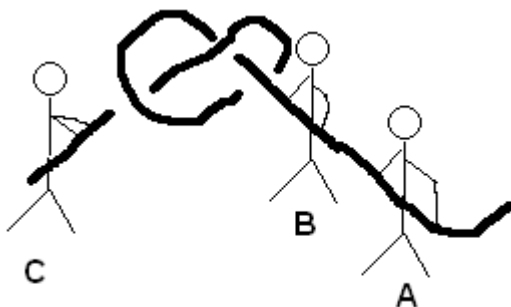
Výchozí pozice:



1. krok: osoba A přeleze horem lano mezi osobami B a C



2. krok: osoba C proleze smyčkou, nejdřív vrchem přes lano, vyleze spodem (viz červená šipka)



Nyní už stačí lano jen trochu poutáhnout a vytvoří se na něm uzel, tedy očko. Osoba B někdy musí ještě vylézt ven z uzlu (směrem k osobě A), čímž vlastně uzel také utáhne.

+ Výroba slunečních hodin, uzlování – druhy uzlů

Odpoledne:

Magie – hraje celý tábor

Pomůcky: 20desek s kouzly, krepáky na vymezení území, větve na magický kruh
převlečení na černého, bílého a žlutého mága

Indiáni žili v souladu s přírodou, čerpali z ní obživu, rozuměli chování zvířat, dovedli předpovídat počasí. Když je ráno rosa, bude hezky, když není, dá se očekávat déšť. Znali rostliny, které jsou jedovaté a ty, které jsou naopak prospěšné.

Protože příroda jim poskytovala vše prospěšné, uctívali ji jako svou mocnou ochránkyni a poskytovatelku obživy. Zároveň si byli vědomi, že příroda rozhoduje o jejich životě a smrti.

Mnoha věcem nerozuměli, ale někteří „vyvolení“ byli chytřejší, vnímavější a dokázali leccos z přírody vysvětlit. Byli to mágové, šamani a měli v kmenech výsadní postavení a vážnost. Uměli čarováním a kouzly přivolat déšť, zahnat nemoc, vzbudit lásku... A o čarování je naše hra.

Každý kmen se rozdělí na 2 skupiny, které jsou přibližně stejně silné, tyto skupiny budou chodit pořád spolu a dělat kouzla spolu.

Ve hře mají důležitou roli Mágové.

Černý mág (ve hře budou 2) sesílá na hráče ochrnutí. pokud někoho chytne, musí celá skupinka provést 3krát speciální ozdravné kouzlo. *Všichni se společně naučíme na začátku hry*

Bílý mág je velmi hodný. Když někoho chytne, hráče nepustí, dokud se od něj všichni nenaučí svoje oblíbené kouzlo. (může je obměňovat). Kouzlo by mělo být komplikované a je hráčům úplně nanic.

Žlutý mág je mírně postižený, protože dostal zásah bleskem. Pokud někoho ze skupinky chytí, musí se všichni naučit nějaké jeho kouzlo, např vyzout si botu, zahodit ji přes rameno a říkat u toho „glo,glo,glo“ ...

Vymezíme území, ve kterém je 20 posvátných desek se jménem kouzla a zašifrovaným pořadím úkonů, ze kterého se skládá kouzlo.

Např.: abra ka dabra, P O U S O O P P K = skupinka desku najde a naučí se zaříkávadlo a pohyby: např. P je poskočit, O je otočit, U je uklonit, S je spadnout, K je klopýtnout.....Desku nechá na místě

Hráči se musí kouzlo naučit vyslovit a synchronizovaně mlčky předvádět, musí se tvářit důležitě a vzájemně se na sebe můžou dívat.. Pak přiběhnou k posvátnému kruhu a sešlou kouzlo do kruhu. Tam je čeká **hlavní mág**, který buď uzná kouzlo a zapíše skupince body nebo je pošle pryč, ať se ho naučí pořádně a přijdou znovu.

VŠICHNI se naučí spolu dělat pohyby kouzel. Kdyby to někdo zapomněl, v táboře bude cedulka a na ní zapsané pohyby a s písmeny.

ÚČELEM hry je nasbírat během 1 hod co nejvíce bodů za kouzla. Situaci budou poněkud mařit mágové, kteří se pohybují v území, kde jsou desky s kouzly.

PŘEDVEDEME kouzlo a jeho seslání do magického kruhu. Pohyby musí zůstat pořád stejné, mění se jen pořadí

Po svačině:

1. Kopací hůlky

pomůcky: kopací hůlky - malá a velká.

Tato hra byla objevena v knihách o Apačích. Malá kopací hůlka je asi 15-20cm dlouhý kolíček, silný zhruba jako tužka. Velká kopací hůlka je asi 1m dlouhá. Na louce vyznačíme trasu.

Družstvo musí štafetově dopravit nejprve malou hůlku na konec trasy a zpátky velkou kopací hůlku. A to způsobem bez rukou a vleže na zádech. Malou hůlku si hráč zandá rukou mezi

palec a ukazováček na noze a vykopne. Pak se zvedne a běží plácnutím ruky předat štafetu. Druhý hráč běží k hůlce, kam dopadla a zase vykopne. Takto pokračuje až k vytčenému cíli na konci trasy. tam leží velká kopací hůlka. Hráč si opět lehne na záda, hůlku si položí na chodidla a zase vykopne. Zvedne se a běží předat štafetu dalšímu hráči. Ten běží tam, kde hůlka spadla a takto se pokračuje do cíle. Měří se čas.

2. Střelba ze vzduchovky,

Anglie, Londýn-SOHO STREET pondělí 25.8. + ukázky alternativní hudby

Petr + Káťa + Pája

- Celý den rozdělený na uličky města Londýna. Na začátku představí den sám Sherlock Holmes a řekne dětem, co mají splnit a že si musí zasloužit pohoštění v jeho zemi. Oběd a večere budou rozdávány za určitý počet splněných stanovišť.

EGYPT

RÁNO

- Pyramidový labyrint – na zemi v horním sále bude nakreslený labyrint (je jedno jaký typ) uprostřed bude poklad, který mají hledači vynést ven (může být i více pokladů podle obtížnosti labyrintu).
- Pyramidy z klacků – postavit pyramidu z klacků alespoň o 5 patrech (měrka),,

ODPOLEDNE

- Postavení pyramidy – je nutné postavit základy pyramidy podle světových stran pomocí buzoly.
- Útěk faraona – svázané kotníky a přeskákat dráhu.

FRANCIE

RÁNO

- Valení sýrového kotouče – Uříznutý kuláč ze špalku a děti ho musí poslat z kopce tak, aby dojel za určitou čáru (velký kuláč).
- Obrazy – Znamé obrázky a obrazy a děti k nim musí přiřadit názvy.

ODPOLEDNE

- Koření – Děti očichají pytlíčky s kořením a říkají co to je za typ koření.
- Vykradená galerie – Rozstříhané obrazy z rána – složit

CHINA

RÁNO

- Čínský oběd – pomocí čínských hůlek přehodit kostku cukru z talíře na talíř
- Bojové umění – děti musí ukázat jakékoliv bojové chvaty s pokřikem

ODPOLEDNE

- Kaligrafie – na stromech budou viset čínská písmena ve znacích a děti musí napsat svoje jméno
- Skládání lodičky – dítě musí složit lodičku

Peru - JIŽNÍ AMERIKA

RÁNO

- Souhvězdí – děti musí najít na mapě daná souhvězdí
- Fotbalový slalom – prokopat míč danou trasou

ODPOLEDNE

- Zlato Inků – donést určitý počet kusů rozsypaného zlata
- Zvuky pralesa – podle zvuků poznat zvířata z pralesa

OCEÁNIE

RÁNO

- Skok dospělosti – ukažte nejšilenější skok do bazénu (Lampion)
- Lov rybiček – ruličky od toaletáku a děti je budou chytat pomocí prutu (vyrobí Kuba Kub.)

ODPOLEDNE

- Plavec neplavec – každý dostane kruh a křídýlka a musí přeplavat bazén lampion (Handa pomůcky)
- Střelba z luku – ulov si oběd (Martin je megaprase)

GREECE

RÁNO

- Běh na Olymp – výběh na kopec a zpátky (papírky s obrázkem ohně)
- Hod – hod hadrákem nebo tenisovým míčkem na přesnost

ODPOLEDNE

- Atlas – držení polene

- LONDÝN

RÁNO

- Kimovka – pamatovačka na čtvercové síti
- Královské klenoty – navlékání korálí (kolínek apod.) na vlasec

ODPOLEDNE

- Londýnská mlha – princip Ariadniny nitě
- Muzeum Madame Taussade – ohmatání předmětů