

Příjezd: Představení vedoucích a instruktorů a pohádky – lze pojmout **dramaticky**,

Rozdělení dětí do skupin. – vše v altánu

Po obědě: *na 4 stanovištích se točí skupiny po 2 družinách, Děti jsou se svým vedoucím a instruktorem::*

1. **Kouzelný měšec-**

Každé družstvo si ho vyrobí z látky. Do něj se budou ukládat odměny – prstýnky, drahé kameny. Měšec vyzdobit obrázky, napsat si jméno oddílu a své jméno.

2. Hry na poznávání sebe, děti:

* **První si myslí slovo.** Tajně ho sdělí druhému. Ten je má pomocí tří slov vysvětlit ostatním. Počítají se i spojky, nelze použít stejný slovní základ.

Příklad. První řekne tiše druhému "poleno". Druhý řekne nahlas "malý špalek dřeva". Ostatní hádají. Bod získá ten, kdo uhodne, a zároveň ten, kdo říkal tři slova. Když nikdo neuhodne, bod získá ten, kdo zadával první slovo.

- **Co se změnilo**

Všichni si dobře prohlédnou místnost a pak jdou za dveře. Vedoucí hry zatím v místnosti něco změní – přeřídí hodiny, otočí hrnek, vymění židli za křeslo a podobně. Dovnitř všichni vejdou se zavřenýma očima, na povel začnou hledat změnu. Příště mění ten, kdo si rozdíl všimne jako první.

- **Kdybych byl zvířetem**

Tato hra vyžaduje hodně prostoru, aby se děti mohly volně pohybovat. Každý si vybere zvíře, které ho nějakým způsobem vyjadřuje. Koordinátor rozdělí skupinu na poloviny. Polovina dětí si představí, že je oním zvířetem, a pohybuje se po prostoru, zdraví ostatní zvířata a zjišťuje jejich povahu. Druhá polovina skupiny sedí a dívá se. Jejím úkolem je co nejdřív uhádnout všechna zvířata. Jakmile je nějaké zvíře správně identifikováno, musí se posadit. Až jsou uhádnuta všechna zvířata, děti si role prohodí.

3. Výroba družinové vlajky

Družstvo si pokreslí vlajku motivy své pohádky, použijí barvy, fixy.....

4. Náhrdelník

Děti si navléknou na tenkou gumičku korálky, z fima si vymodelují svůj amulet.

Večer:

Táborák, představení pohádek + hudba.

Pak po družinách odvoz do Martínkovic k oboře, se svým vedoucím a instruktorem, návrat potmě sami.

O princezně Jasněnce a létajícím ševci

Pondělí 17. 8. 2015

Haňďa – Čarodějnice z Černého lesa a Matouš – létající švec



DOPOLEDNE – 8 stanovišť 15 min

1) **Spor o zlatého kohouta** – Sluneční paní a Čarodějnice z černého lesa se hádají, protože čarodějnice zabila zlatého kohouta a v království nevyšlo slunce = spor a soupeření

- 🌍 Dvě družstva spolu soupeří v přetahované lanem. Uprostřed lana upevníme plyšového kohouta, popřípadě slepici či něco takového 😊 Vymezíme časový interval, ve kterém se družstva budou přetahovat, my budeme počítat vítězství.

- 🌍 **Pomůcky:** lano, vytyčená hranice, plyšový kohout

2) **Šití perutěk** – Jíra soupeří s kovářem, kdo vyrobí zajímavější dílo, šije perutky a létá

- 🌍 Připravíme si na louce rozstříhané kousky látek různých barev. Na látkách budou fixou nakresleny symboly – každé družstvo bude mít svůj znak. Po určitý časový limit budou děti hledat a nosit Jírovi (dvě nejstarší holčiny z družstva) látky se symbolem svého družstva. Jíra sešívá kousky látek k sobě a šije tak perutky. Látky musí být sešity tak, aby se neroztrhly. Látky budou poschovávány na dostatečně velkém místě, nebo v lese, aby to neměly děti tak snadné. Po uplynutí časového intervalu změříme, jak dlouhé perutky družstvo ušilo.

- 🌍 **Pomůcky:** 4x jehla, nit, látky se symboly

3) **Osvobození Jasněnky** – Jíra si letí do věže pro Jasněnku

- 🌍 Hrajeme dole na louce. Vytyčíme dráhu jako na skok do dálky – Jíra odletěl z věže s Jasněnkou na zádech – děti budou skákat do dálky tudíž létat. Děti budou skákat jeden po druhém a jejich skoky se budou sčítat (tedy skok z místa). Které družstvo doskáče nejdál, vítězí. Jedno kolo necháme na zkoušku, další započítáváme.

- 🌍 **Pomůcky:** vytyčená dráha na skoky

- **4. Nápoj zapomnění** – Čarodějnice a její dcera chystají nápoj zapomnění, aby Jasněnka zapomněla na Jíru

🌿 V lese schováme nápoj zapomnění (pro každé družstvo bude ukryt na stejném místě, abychom předešli sporům ☺). Bude to láhev, ve které bude zaklínadlo. Děti vypustíme do lesa, kde budou mít za úkol najít nápoj a naučit se zaklínadlo, které bude napsané na papíře v lahvi. Až se zaklínadlo naučí a budou si jisti, že ho umí, přijdou k vedoucímu a všichni sborem ho přeříkají: Kapi, kapi kap, ať má v hlavě mrak, leju, leju víc, ať tam není nic. Pozor, děti mají jen jeden pokus na správné přeříkání zaklínadla. Stopujeme čas.

🌿 **Pomůcky:** láhev se zaklínadlem, stopky



5. Hledání hradu Čarodějnice z Černého lesa – Jíra hledá hrad, kde je jeho Jasněnka uvězněna

🌿 Připravíme si sérii obrázků hradů, které připevníme s čísly na stromy v lese. Pro každé družstvo si připravíme jeden hrad, který musí na trase najít. Necháme jim chvíli na to, aby si svůj hrad zapamatovali. Potom od nejmladšího vychází na trasu, kde jsou hrady. Zkusí najít pod jakým číslem se jejich hrad nacházel. Vrací se zpátky na začátek a napíšou číslo, pod kterým si myslí, že byl ukryt jejich hrad. Počítáme správné odpovědi.

🌿 **Pomůcky:** obrázky hradů, obrázky hradů s čísly (pro upevnění na stromy)

- 6. Jíra zapomíná na Jasnětku** – Jasnětku Jíra vysvobodil, ale je slabý a má žízeň, Jasněnka hledá vodu, ale královský sluha jí odváží na zámek, Jíra omylem pije nápoj zapomnění a na Jasnětku zapomíná

🌿 Hra pamatovací. Připravíme si dvě desky v podobě šachovnic. Vedoucí na jednu desku umístí různé kameny a šišky (podle věku dítěte připravíme obtížnost). Necháme dítětku podle věku čas na zapamatování, potom přikryjeme naši šachovnici a dítě umísťuje šišky a kameny tak, jak si myslím, že je měl umístěný vedoucí. Počítáme trestné body.

🌿 **Pomůcky:** 2 šachovnice, kameny a šišky

- 7. Souboj Jíry a čarodějnického sluhu** – Jíra našel Jasnětku, ale musí o ní bojovat se zlým sluhou

a. Nyní hraje vedoucí – sluha proti všem dětem z družstva. Vedoucí a dítě si vezmou po dvou lžících. Na lžici, kterou drží v levé ruce, položí malou bramboru (nebo balonek) a lžičkami v pravé ruce začnou spolu šermovat. Prohraje ten, komu spadne brambora na zem. Oba tedy podnikají výpady proti soupeřově levé lžici a současně si chrání bramboru na své levé lžici. Přidržovat bramboru rukama je zakázáno. Počítáme trestné body vedoucího nebo dětí. V celkovém hodnocení počítáme trestné body družstva.

b. **Pomůcky:** 4 lžice, 2 brambory nebo balonky (spíše těžší)

8. Hledání druhého Jasněna stříčku – král se nemůže dívat, jak je Jasněnka nešťastná a chce jí provdat, Jasněnka nápadníkům ukládá úkol – musí najít její druhý stříček, který ztratila, když s Jírou utíkali od čarodějnice

- a. Připravíme startovní čáru, kde seřadíme děti do řady. Každý si zuje jednu botu a vedoucí jí odnese po cestě na určitou vzdálenost. Každý člen družstva bude mít jen jednu botu a tu druhou na společné hromadě. Až se soutěž odstartuje, členové družstva jeden po druhém po jedné noze skáčou ke společné hromadě, kde si najdou svou botu, obují si jí a běží zpátky ke družstvu. Postupně se takto celé družstvo obuje. Hra je na čas.
- b. **Pomůcky:** vytyčená startovní čára a místo pro společnou kupu bot


ODPOLEDNE


Celé odpoledne: postřehový závod

Obrázky: tématicky k pohádkám, 20 karet s jednoduchými symboly – A4

Děti, které čekají na čas – na postřehák:

Oprava stříčků Sluneční paní – Jíra hledá Jasněnku a potkává Sluneční paní, která mu přislíbí pomoc s tím, že jí opraví stříče

 Tento úkol plní každé družstvo před startem na trasu nebo až se z ní vrátí. Budou vyrábět stříček – každé družstvo jeden. Na starý škrpál budou aplikovat nastříhané noviny, které se máčí ve škrobu a připevňují se na stříček. Pro každé družstvo budeme mít připravenou jinou mašličku, kterou si po zaschnutí škrobu připevní na stříček.

 **Pomůcky:** škrob, noviny (ne letáky, klasický tisk), škrob, barevné mašličky

Program na táborový den Verča a Míša S ČERTY NEJSOU ŽERTY

Úterý 18. 8. 2015

Dopoledne

4 družiny KOVÁŘ, 4 družiny hra Máchale..... výměna

Máchale spadlo ti to!!! – děti si v lese a okolí najdou materiál na postavení hranice a snaží se jako skupina mít tu nej....

Materiál:

Papírové rule od koberců – na 1 družstvo 6 kusu (?), pilka pro družstvo

Hodnocení:

Časový limit 10 sekund na udržení 1 patra. Pokud se patro udrží, přistaví se další. Vyhrává nejvyšší.

Odpoledne

A to na té vojně vážně není žádné práce? – cca 5 až 10 stanovišť (dle času). Cíl je namotivován na získání vlčího ocasu (nejlepší skupina dostane při večerním nástupu).

1. Uvařit čas z přírodnin
2. Slalom s husím brkem – mince putuje mezi lahvemi od vína
3. Váha hříchu – prkno (to z loňského přesouvání na Petlahví) přes špalek : děti se snaží o vyrovnání vlastním tělem (pět malých na jeden konec a dva velcí na druhý konec).
4. Útěk Máchala před vojáky = opičí dráha: síť, lana, obruče, balanc na kladině, překážková dráha – vedoucí na stanovišti průchod drahou značně stěžuje = on je voják.
5. A který z vás je nejbohatší? – Děti musí obrát vedoucího ve hře KULIČKY o nejvíce kuliček.
6. A to bylo jen jedno jediné peříčko!!! – přenést obsah jednoho polštáře na druhý konec bazénu (altánu).
7. Seno! Sláma! K zemi! Vztyk! – hra UBONGO – děti jsou hrací kostky a musí na zemi (síťové pole) tvořit tvary z daných karet.
8. Dostat do pekla Dorotu Máchalovou –že by se vybrali 3 lidi z týmu kteří by se museli odnést do pekla (máchalová, správce, generál) a byl by jeden pytel do kterého by si jeden hříšník stoupl a ostatní by ho museli odnést do pekla pak by se vrátili pro dalšího a bylo by to na čas takže čaa by se stopoval až by posledního hříšníka dostali do pekla
9. Čert s hodnotí vraníka – Děti hrají hru s cedulkou na čele a musí se otázkami dopídit jaké jsou hodnoti.

Večer

Stežka odvahy s peklem ve sklepení, ohnivá šou

Puták středa, čtvrtek 19. 8. a 20. 8. 2015

Po návratu z putování bude sportovní turnaj každý s každým (?)

Večer vystoupení kapely – Míša v ní hraje ☺

A noční hra

První hra: BONBÓNY Vyznačíme čtvercové území velikosti cca 50x50 m (podle počtu hráčů), ohraničíme ho v rozích baterkami nebo petrolejkami. Do středu území pak umístíme páté světlo, obalené červeným papírem, které vydává narudlou zář. Pod ním je hromádka bonbónů. Jedno družstvo-"strážei"-se rozestaví podél hranic. Úkolem druhého družstva je proplížit se až k bonbónům, vzít si bonbón a vyplížit se s ním ven z území, aniž by ho strážce spatřil a dotkl se ho. Koho se strážce dotkne, musí odevzdat bonbón a vrátit se zpět za hranice. Vítězí ten, kdo přenesení v určitém časovém limitu více bonbónů. Pak se družstva vystřídají.

A druhá: BLUDIČKY Několik bludiček (instruktorů či jiných dobrovolníků) uteče do lesa, ostatní j e budou honit. Lovci nesmí použít baterky, bludičky občas bliknou. Když se někdo dotkne bludičky, bludička vydá podpis a má minutku na zmizení. Vítězí ten, kdo uloví nejvíce bludiček (podpisů). Pozor na bezpečnost, v lese jsou větve, nemělo by se běhat moc rychle.

Eliška ze mlejna Lenka + Eliška

Pátek 21. 8. 2015

Dopoledne: 4 stanoviště cca 30 minut na provedení hry

1. Máchání prádla

Potřeba: kus látky, bazén, 2kbelíky pro každou skupinu

Děti se seřadí do řady u bazénu, nejstarší člen týmu se postaví ke kbelíku, první dítě v řadě si vezme prádlo, namočí ho v bazénu a hodí ho člověku u kbelíku a ten ho vyzdime. Postup se opakuje a vyhrává družstvo s největším množstvím vyzdímané vody.

Čas: 30 minut

2. Pytlačka

Potřeba: 3 pytle, 2x trasa venku, stopky

Ze startu dítě vyběhne s pytle (obilí) na stanoviště (A) tam si vymění pytel (mouka) a běží k bodu (B) znova vymění pytel (obilí). Celý tým se musí vystřídat. Možná oprava když bude čas na víc.

-každý pytel bude vážit jinak kuli obtížnosti.

Čas: 30 minut

3. Princezna

Potřeba: 4x zelený krepák, uhlí, barvičky na obličej

Jednoho z týmu musí přestrojit za princeznu (mají na výběr). Maj na to určitý čas mohou použít co najdou oblečení kreativita se cení. Vedoucí u stanoviště princeznu vyfotí pro hodnocení.

Čas: 30 minut

4. Záchrana princezny

Potřeba: 5x podložek, lano, fáborky, stopky

Tým se musí dostat přes bažinu na 5 podložek se rozmístí zbytek týmu a musí se dostat k lanu, aniž by spadli do bažiny. Na lano postupně vlezou a pomocí rovnováhy musí se dostat na druhou stranu. Několik fáborku (více možností) jak se dostat k princezně. Když tam bude celý tým musí se dostat zpět.

Čas: 30 minut

Odpoledne: nácvik na divadelní představení své pohádky

Večer: divadlo

O statečném kováři

Barča a Martin

Sobota 22. 8. 2015

Od snídani až do svačiny:

Olympiáda:

- **1. Držení „palice“** (polena – buď nad hlavou nebo před sebou – výdrž)
- **2. Hod „palice“** (polenem)
- **3. „Hoř ohýnku plápolej, tupou sílu udolej“** – (rozdělat oheň na čas - řekněme že budou mít k dispozici 3 sirky a další si budou moci dokoupit, ale přičteme jim vteřiny navíc)
- **4. Hůlky přátelství** (tým se rozdělí na 2 skupinky, každý bude držet jeden konec hůlky – těch by mělo být 5 – a postupně po nich děti přelézají na druhou stranu, hůlky se předávají stylem štafety; dokud se všechny děti 2x nevystřídají)
- **(tohle si zatím necháme, prosím vymyslet jinou, dík) Pantomima tichou poštou** – Děti v týmu si stoupnou za sebe, poslednímu z nich vedoucí pošeptá věc/zvíře/činnost, kterou mají předvést. Hráč poklepe na rameno hráči před ním a předvede mu to. Až si bude myslet, že ví, naznačí mu to zvednutou rukou, ale nemluví. Tím přebírá štafetu a stejnou věc předvádí tomu dalšímu atd. Poslední hadač řekne nahlas, co si myslí, že to je. Důležité je, aby děti, které to už mají za sebou nemluvili nahlas.
- **5. Střelba lukem/ze vzduchovky** – Mikeš potřeboval přemoci zlého černokněžníka, ten ovšem své srdce ukryl v orlovi.
- **Hledání princeznina prstenu** – Nejmladší a nejkrásnější princezna dala Mikešovi svůj prsten. Ten ho teď musí najít, aby prokázal, že ji zachránil. (klasický humus – 5litrové sklenice, jen 1 prsten)
- **6. Penízkovaná** - Rozházíme penízky po podlaze a děti je musí štafetově, na čas posbírat a poté vrátit na značky (na čas)
- **7. Z hřbetu na hřbet** - Posadíme děti do řady, potom dostanou první hráči v každé řadě na hřbet pravé ruky minci. Na dané znamení má mince putovat na hřbet ruky dalšího hráče a odtud zase ke třetímu hráči atd. až na konec řady. Odtud běží mince zase zpět, tentokrát však na hřbetech levé ruky. Důležitou podmínkou je, že se při tom nesmí pomáhat volnou rukou. (Na čas.)
- **8. Ulov si večeři** - K chycení ryby potřebujete síť, tu si musíte vyrobit. Hráči se posadí do kruhu. Jeden z nich dostane do ruky klubíčko nebo smotaný provázek. Na signál hodí hráč klubíčko tomu naproti a konec provázku drží u sebe. Druhý hráč musí klubíčko chytit, jednou rukou uchopí provázek tak, aby byl mezi ním a prvním hráčem propnutý. Následně hází klubíčko křížem přes již natažený provázek dalšímu hráči na proti sobě. Takto hra pokračuje až se všichni „zesíťují“ a stopne se čas. Hra se dá prodloužit ještě o opětovné "odsítování", které začíná u hráče, kde síťování skončilo.

Po svačině:

Celotáborovka

+ Zkouška chamtivosti:

Dáme dětem možnost, znásobit si body, které vyhráli v odpolední hře. Dáme jim nějakou otázku/hádanku, kdo uhodne – znásobíme mu body.

Vlajková hra

Na začátku se družiny z jednoho místa v lese rozejdou do světových stran s pokynem, že mají po stech až sto padesáti krocích vybudovat svou základnu, kterou je kruh o průměru asi 3 metry, označený větvemi, šiškami či čarou v zemi, uprostřed kterého je zabodnutá vlajka v barvě družstva a sedí tam vedoucí nebo instruktor. Každému dá na rameno pásek krepáku (opět v barvě týmu).

Cílem družiny je získat z nepřátelských základen jejich vlajky a nepřijít o tu svou, přitom ovšem musí být stále živí - musí mít svou pásku na rukávu. Kdykoli mu ji protihráč strhne, musí se vrátit zpět na svou základnu, kde se dvě minuty léčí a pak dostane zas novou. Ten, kdo ukořistil pásku, ji taky může příležitostně odevzdat na své základně - jsou za to body.

Do vlastního kruhu nesmí hráči vstupovat, pokud právě nenesou vlajku, pásek, nebo se nejdou léčit. Za žádných okolností se uvnitř nebojuje!

Hraje se dohodnutý čas (asi hodinu).

Bodování (vedoucí na základně průběžně zapisuje):

Vlajka přinesená na základnu: 10 bodů

Vlajka na základně na konci hry: 40 bodů

Vlastní vlajka na základně na konci hry: 50 bodů

Cizí stržený pásek: 2 body

Když je stržena páska hráči, který právě nese vlajku, tak ji musí odevzdat svému přemožiteli. tj. tomu, kdo mu sebral pásku. 'Zraněný' se musí vrátit na svou základnu a léčit se stejně jako kterýkoli jiný hráč, kterému je páska stržena.

Ten, kdo mu vlajku ukradl ji nese zas na svou základnu (ať je to vlajka jeho týmu nebo ne).

Vlajka je vždy buď na nějaké ze základen, nebo v něčím držení, nikdy se jen tak nepovaluje někde v lese.

Házet vlajkami se nesmí!

Lotrando a Zubeida – Domča, Ája

Neděle 23. 8. 2015

Loupežníci

Arciloupežník Lotrando v plné síle se svou bandou přepadává bezbranné obchodníky a kolemjdoucí v lese, okrádá je o majetek a tržby. Nastal čas jejich řádění ukončit.

Potřeby: 8 dřevěných tyčí (klacky, větve), fáborky, obrázky loupežníků, houbičky, barvy (temperky)

Každé družstvo má jednu tyč s houbičkou na jejím konci. Tyče se musí všichni stále držet a houbičkou namočenou v barvě (každé družstvo má jinou barvu) musí "orazítkovat" co nejvíce loupežníků (24 celkem). Houbička se namáčí na jednom určeném místě v táboře.

Barva na houbičce postupně dochází a družstvo se musí vydat do tábora houbičku znovu smočít v barvě. Vítězí družstvo s největším počtem přemožených loupežníků.

100 korálků jablonecké bižuterie pro Zubejdu

Pan Lustig přiváží nemocné princezně dárek z ciziny, cestou byl však přepaden loupežníky a korálky se rozsypaly. Úkolem je korálky najít, posbírat, navléct na provázek a donést Zubejdě.

Potřeby: 100 větších korálků, provázek, fáborky na vyznačení herního pole

Děti se pohybují společně a korálky sbírají po zemi, některé visí na provázku na větvích stromů. Děti je sundávají pomocí živého žebříku= nesmí používat klacky, větve, ale mohou se vzájemně přidržovat a vysadit nejmenší členy do výšky. DRŽET!!!! Získané korálky navlékají na delší provázek a kontrolují počet.

Labyrint světa a ráj srdce

Exotická výprava se vrátila i s DrNcem DrVoštěpem a mladým Lotrandem z České země domů a princeznu Zubejdu se podařilo uzdravit. Sultánu Solimánovi vypráví zážitky i těžké chvíle, které je na cestě potkali. Zároveň se velmi spřátelili, stali se takovou rodinou a vzájemně si pomáhali.

Ráj srdce (místo, kam se všichni vlezeme)

Potřeby - tabulka rozdělená na dekády (vysvětlení níže), nalepovací papírky – 5 barev, mapa stanovišť (trasa), živá voda

Ráj srdce by mělo být příjemné místo, kde jsou všichni zticha. Zde také začíná hra. Je zde také hrnec s vodou, které se musí vždy před vstupem do labyrintu světa napít. Po skončení jednotlivých desetiletí se sem hráči vrací a do tabulky nalepují papírky získané na stanovištích.

Tabulka - obsahuje tolik řádků, kolik je rodin. Svisle je rozdělena tabulka na jednotlivá desetiletí. Každá rodina si po skončení dekády do příslušného políčka nalepí své papírky.

Je zde také mapa stanovišť pro snazší orientaci. Je tu také vedoucí, který před každou dekádou uvádí legendou a odpískává konec dekády.

Po vysvětlení pravidel. Je vhodné uvést legendou. Např. "**Váš život začíná tam venku. Je krásný, je nebezpečný. Jako rodina do něj vstupujete, jako rodina se do něj budete vracet. Je na vás, zda se budete věnovat práci, odpočinku, vzdělání. Dělejte vše tak, jak chcete, aby se vaše rodina vracela. Unavená? Bez peněz? Přepracovaná? Hladová? Spokojená?**

Nyní se napijte živé vody a vstupte do labyrintu světa."

Labyrint světa je tvořen jednotlivými stanovišti, kde si za splnění mohou hráči vzít papírek. Stanoviště musí obsahovat vždy název a podmínky, za jakých si mohou vzít papírek.

1) Rodina

Děti si domluví jméno rodiny, rozdělí se na jednotlivé členy, komunikují spolu, radí se,...

2) Zdraví

Potřeby: lékárníčka, příručka první pomoci, obinadla

Dětem ukážeme obsah lékárníčky (co musí ze zákona obsahovat), jak a na co se co používá, zopakujeme pravidla první pomoci, děti si mohou vyzkoušet obvázat ruku/nohu, udělat závěs ruky, ...

3) Práce

Potřeby: viz úkol – cokoli, např. pilka a trocha dříví pro kluky, pro holky kus látky, jehlu, nit, nůžky, knoflík, ...

Malé děti mohou postavit domeček u stromu, vyzdobit ráj, poklidit tábořiště, ... dle uvážení a aktuálních potřeb

4) Vzdělání

Potřeby: různé knížky, učebnice, příručky, kuchařky, encyklopedie,...

Papírek si mohou vzít za přečtení stránky libovolné knížky nebo za naučení se např. citátu, zajímavosti, vyplní kvíz nebo test vytvořený z daných studijních materiálů (v poslední dekádě hry)

5) Odpočinek, zábava

Potřeby: sportovní potřeby, bublifuky, karimatky, ...

Děti si hází s míčem, hrají badminton, povídají si, hodnotí hru, přednáší návrhy a přání Osudu,..

Kromě stanoviště „**Rodina**“ mohou jednotliví členové chodit po stanovištích samostatně - je vhodné v pravidlech říct, že stanoviště by měli volit podle svých hodnot a věku (např. dítě v prvních 10 letech do vzdělání, dospělí do práce, v posledním desetiletí otec má důchod, takže asi nebude pracovat).

Osud

Potřeby: Bílé kartičky, tužky, kostým osudu (černobílá), rekvizity, vedoucí

Osud občas umí zamíchat kartami. V tomto případě vedoucí chodí po labyrintu světa a mění osudy lidí. Např. určí, že si někdo zlomil nohu. V tomto případě dá kartičku "**zlomená noha**", hráč dostane berle, značku invalidy atd. a je mu řečeno, že s nimi musí do konce desetiletí chodit. Je vhodné upozornit, co to v jeho životě znamená. Třeba že by měl víc času trávit na stanovišti „**Zdraví**“, nemůže pracovat a rodina by mu měla víc pomáhat.

Osud může použít, co ho napadne (vhodné řešit v kterém desetiletí) - úrazy na různě dlouhou dobu i na celý život, slepota, výhra 10 milionů (pak nemuseli pracovat), svatba mezi dětmi z různých rodin (byl uspořádán i obřad a manželé pak museli všechno plnit spolu). V jedné rodině byl i dědeček, který v

posledním desetiletí (po absolvování univerzity středního věku) zemřel a rodina ho pohřbívala. Za osudem mohou hráči také přicházet se svými přáními. Např. že chtějí založit firmu. Osud se jich vyptá na podrobnosti a pak jim buď odsouhlasí plán, nebo ne. Může také určit podmínky (když budeš deset let tvrdě makat,...)

Po zaznění signálu, končí dekáda (cca po 20-30 minutách) a všichni se vrací do Ráje srdce, kde nalepují papírky, které získali včetně úrazů apod. Vedoucí hry by pak měl uvést další dekádu života melodramaticky např. " **Vstupujete do dalšího desetiletí vašeho života. Děti vyrostly a mohou jít pracovat, rodičům naopak ubývá sil a měli by více dbát o svoje zdraví. A osud není ani dobrý ani špatný je černobílý.**" Pak se každý napije živé vody a zase začíná mumraj v labyrintu světa.

Po skončení hry je vhodně provést krátkou zpětnou vazbu po jednotlivých rodinách. Dělal každý to, co by podle své role v rodině měl? Překvapil vás Osud nebo jste měli nudný život? Co byste doporučili každé rodině k spokojenému životu?

Metro – Z pohádky do pohádky

Cestujeme napříč pohádkami

Hraje se v mírně zvlněném terénu, nejlépe v řídkém lese.

Potřeby: krepáky – 4 barvy, čtvrtky s názvy stanic (zastávek), tužky

Trasy třemi různými směry o délce cca 200 - 400m a jednu trasu okružní, která protíná trasy ostatní. Na stromy nebo vyvýšená místa připevníme čtvrtky s názvem stanic.

Vedoucí představují vozy metra na jednotlivých trasách (hlásí zastávky a informují o odjezdu ze zastávky). Každý hráč je vybaven tužkou. Na začátku hry se hráči postaví na nějakou zastávku, podepíší se na papír s označením zastávky a čekají na příjezd metra.

Metro vjede do zastávky, ohlásí její název a čeká. Mezitím se hráči musejí podepsat na papír s názvem stanice. Po chvíli Mašinfíra zahlásí odjezd (Ukončete nástup a výstup...). Všichni hráči v dané zastávce se musí chytit "do hada" mašinky dřív, než mašinfíra dokončí hlášení. Kdo to nestihne, zůstává ve stanici a musí čekat na další vlak.

Cílem hry je navštívit všechny zastávky na všech trasách.

(Dopravní prostředky se dají různě kombinovat – tramvaj, vlak, autobus, trolejbus, cvičný vůz, vůz jede do garáže, porouchaný vůz atd..)

(Na trasy či zastávky je vhodné umístit vedoucí či instruktory pro kontrolu a prevenci podvádění)

(Dle fantazie a možností simulovat různé dopravní situace a hlášení – nutný přestup, výluka, nehoda, porucha, nevypravení spoje nebo vlak, který není určen pro přepravu cestujících,...)

(Vhodné praktikovat zastávky na znamení – jakým způsobem, na to musí přijít cestující sami, např. dřepnout, udělat klik, sednout si, ...)

Zastávkami na znamení se projíždí, někdo musí dát znamení, jinak nikdo nesmí vystoupit ani nastoupit. (Ideální jsou 2 až 4 zastávky na znamení)

Poslední den Lampička a Kačka

Tady je Krakonošovo

Pondělí 24. 8. 2015

Král a královna pohádkové říše

Ráno na nástupu vyhlásí Krakonoš 4 disciplíny. Družina si vybere 2 adepty a společně se během celého dne bude připravovat na večerní pohádkový maškarní bál.

1. Pohádka, kterou náš oddíl představuje
2. Oblek – módní přehlídka
3. Tanec – hudba, zpěv
4. Volná disciplína

Začneme před večerí, (či odpoledne) Krakonoš a jeho asistentka mají hlavní slovo v soutěži + jim někdo bude pomáhat.

Hodnocení. Celé družstvo, korunka pro královnu, koruna pro krále. Cenu s nimi dostane celá družina.

Odpoledne : Sleklajnová šou

Koloběžky

Večer: ohňostroj – Krakonoš vaří bouřku