

Olympiáda v Riu

1. Den Anežka, Šlajzík, Marta **Česko**

Dopoledne – příjezd dětí, ubytování, po obědě táborový řád, pravidla, podpis, táborová trika, (do 14 hod)

Během odpoledne jsou vedoucí a instruktoři se svým týmem, aby se poznali a skamarádili. Pořadí úkolů si zvolí sami, vše by se mělo stihnout do večere (18 hod, tj. máte na to asi 4hod) Na stanovištích si oddíl vymyslí **jméno** – může být tématicky k zemi, kterou budou reprezentovat, olympiádě....

1. HYMNA

Po táboře jsou poschovávány papírky - na každém je jeden řádek z táborové hymny a číslo řádku. Tým si je všechny oběhá a zapíše. Pak si společně zopakují, kdo nebyl na táboře – naučí se. Nápěv – Když Sever válčil s Jihem.

Pomůcky: části hymny – vyrobí Anežka se Šlajzíkem, čtvrtka, fix, na závěr všichni dostanou zmenšenou hymnu – dodá Marta.

Táborová hymna

1. Když prázdniny jsou tady

a času spousta je,

já sbalím saky paky

a tábor ožije,

celý rok se těšíme,

jak z domu vypadnem

a táborový život si zase užijem!

R: Hej hou, hej hou, proč čučet do bedny,

je lepší tábor hlídat,
užít si příma dny,
hej hou, hej hou, já volám pod vlajkou,
že ve Studený vodě zas táborníci jsou.

2. Budíček je jediný
co pěkně hnusný je,
dnes spousta her nás čeká
špatný se přežije.
Instruktor a vedoucí
nás zase hecuje
a naše družstvo dneska
určitě vyhraje!

2. VÝROBA ODDÍLOVÉHO KOSTÝMU

Děti si přivezou pruh bílé látky. Do něho si udělají prostor pro hlavu, pruh se přehodí přes ramena, upevní se pásem. Na oděv je možno nakreslit cokoliv (vlajka, číslo, jméno....)
Pomůcky: látka, nůžky, silné fixy, provázek, roletovina,

3. SEZNAMOVACÍ HRY

Živé pexeso

Hraje vedoucí, (instruktor, pak někdo z dětí) který odejde z dohledu a doslechu. Členové týmu utvoří různorodé dvojice. Každá dvojice si domluví svůj originální pohyb a náhodně se rozmístí po hrací ploše. Instruktor hádá dvojice, které postupně vypadávají.

Uzel

Tým udělá kruh, všichni natáhnou ruce před sebe, zavřou oči a chytanou se náhodně navzájem za ruce. Každou rukou musí držet ruku někoho jiného. Všichni otevřou oči a začnou rozplétat uzel. Během hry se nesmí pustit.

4. PRUZKUM TERÉNU + KALOKAGATHIA

Družina společně obejde „malý trojúhelník“. Cestou budou hledat lístečky, na kterých jsou zapsány zprávy. Na nich budou informace:

- A) Odkud olympijské hry pocházejí, proč se hrají, B) co je to kalokagathia, C) kdo z našich sportovců se účastní olympiády, D) kdo z našich sportovců získal olympijskou medaili.

Oddíl bude mít 4 zastavení, členové začnou hledat – vedoucí „nenápadně“ schová lístek s informací.

Pomůcky: 9x nakopírované zprávy A)B)C)D) – Anež, Šlajzík

5. ŠTAFETA S TÁBOROVOU VLAJKOU

Družina si prohlédne symboly na vlajce, řeknou si něco o nich. Pak si řeknou o tom, že olympijský oheň se přiváží z řecké Olympie a tím se zapálí „zdroj“ na místě, kde se aktuálně hry konají a hoří přesně po dobu olympiády.

Tři nejmladší děti dostanou do ruky svíčku, rozmístí se na silnici a na parkovišti. Starší děti štafetou obíhají světelné body. Měřit čas.

Pomůcky: vlajka, křída – vyznačit tři kruhy na silnici a parkovišti.

Vyznačit start.

Slavnostní táborák

Zapalování ohně:

Běžci s pyrotechnickými pochodněmi přiběhnou od parkoviště. (zajistí Lampion) a zapálí táborák. (kluci ho postaví dopoledne před příjezdem dětí).

Každý vedoucí a instruktor představí svou zemi, Lampion zahraje hymnu, která jí náleží. Vedoucí představí své děti, a řekne o nich 10 NEJ..., která si během odpoledne zjistil. (kdo bydlí NEJdál, NEJblíž, ... nejvíc, nejmíň, nejkratší, nejdelší, nejveselejší, nejvíckrát, nejmíňkrát, nejpraštější.....) Případně si mohou vybrat někoho šikovného, který něco předvede. (zjistit při odpoledním seznamování)

Pak noční pochod všech po malém trojúhelníku, od konce individuální odpojování, potmě cesta zpět do tábora a do chatky. (mobily a baterky nebrat – zkontrolovat!)

2.den

Terka+Martin

HAWAII

Dopolední:

Hawaiiská záhada

Hraje 9 družin najednou

Pomůcky: Tužka, papír, kartičky s písmeny

Cílem hry je naučit se havajštinu a vyluštit záhadu.

Na příjezdové cestě vytvoříme 9 základen. Po táboře schováme kartičky s písmeny (12 písmen-každý písmeno tolikrát, podle toho kolik jich bude v textu). Na povel bude vždy z jednoho družstva vybíhat jedno dítě, najde kartičku s písmenem a běží zpět na základnu a vybíhá další. Jedno dítě může sebrat vždy jen jedno písmeno! Instruktoři, kteří budou sedět s dětmi na stanovišti na to budou dohlížet. Instruktor nesedí u svého družstva. Až najde tým všechny kartičky zajde za vedoucím dne (Terka), který jim dá text (záhadu) a oni to vylustí. Pokud si budou myslet že je to správně, odevzdá zpět vedoucímu dne, pokud to bude špatně, text vedoucí vrátí. První se správně vyluštěným textem vyhrává!

Když zbyde čas: hry se svým vedoucím a instruktorem:

Vybika, fotbal, krocket, pálkovaná, hra s náplastí na čele – hádají se pohádkové bytosti, zvířata, kuchyňské potřeby...)

Po obědě:

Berneštino vejce (bernešky mají původ na Hawai)

Hraje 9 družin najednou

Pomůcky: kotlík, 3 sirky, 4 vejce pro každou družinu, dříví, pet lahev s vodou. (hraje se podobně jako vejce ptáka Loskutáka)

Cílem hry a každé družině je přinést, usmažit a sníst vejce Bernešky

Družiny rozdělíme na určitá stanoviště. Jednotlivci budou ze svého stanoviště vybíhat vždy s jednou pomůckou na další (ten co je na st.1 bude mít u sebe všechny potřebné pomůcky, bude jen na něm jak bude postupovat v přenášení). Když jsou všechny pomůcky přenesené na týmovém ohništi, tým se seběhne na 10. stanoviště (musí běžet postupně podle stanovišť) a poté proběhne zapálení, usmažení a sněžení vejce Bernešky. Vítězem se stává tým, který sní vejce a uhasí oheň jako 1.

Svačina:

Hadi -Družina dostane odsypaný příděl směsi na buchty a kvasnice.

V kotlíku si zadělá na těsto. Děti si seženou klacek, na který si namotají těsto a pomalu si hada propečou nad ohněm.

Když zbyde čas – prostor pro hry a činnosti se svým vedoucím a instruktorem.

2. Den – úterý USA – Matouš a Eliška

Dopoledne

5 stanovišť – vždy 2 družstva společně + jedno samostatně
na každé stanoviště 30 min

1) Plavecké závody

Velké děti (nad 11 let) plavou na délku bazénu tam a zpět, soutěží ve stejně silných dvojicích – jeden z každého družstva. Soutěžící může vystartovat buď skokem do vody či přímo z vody. Družstvo, ze kterého pochází vítěz závodu, si připíše bod. Malé děti (7 – 11 let) plavou pouze

na šířku mělkého bazénu – tam i zpět.

2) Olympijský slalom

V týmu se utvoří 4 trojice (2 děti musí jít dvakrát), tak aby se vešly na jedny lyže – 2 střední děti + malé, nebo 1 velké dítě + 2 malé. V altánu nebo na sále se postaví opičí dráha, kterou se celé družstvo snaží co nejrychleji projet. Vystřídají se všichni a možná se stihnou dva pokusy.

3) Hod oštěpem/kriket'ákem/tenisákem

Každé dítě má několik pokusů (3) – ten nejlepší se započítá do celkového součtu nejlepších výsledků všech ve družstvu. Buď na hřišti nebo na louce pod parkovištěm.

4) Tajenka v lese

V lese u cesty se vyznačí herní pole, ve kterém se rozmístí (na stromy, pařezy, na zem, pod jehličí) dřevěná kolečka s velkými písmeny a malými čísly dole v rohu. Písmena dávají dokupy tajenku spojenou se Spojenými státy. Posíláme děti po jednom do lesa cca na 1 min – dítě se snaží zapamatovat si co nejvíc písmen i s čísly. Po návratu z lesa nahlásí (napíší) vedoucímu vše, co si zapamatovaly, potom dává celá družina dokupy tajenku.

(kolečka máme)

5) Co je to bílé? – ochutnávačka

V očíslovaných papírových košíčcích je několik vzorků bílých sypkých látek. Hráč postupně prochází, ochutnává a snaží se zapamatovat, co pod kterým číslem je. Pak zapíší na papírek. Hodnotí se jeden nejlepší seznam – kolik správných odpovědí?

Odpoledne

Socha svobody

Z přírodních materiálů každé družstvo postaví sochu svobody. Mohou i různě nazdobit jednoho z týmu, vedoucí ho vyfotí a komise pak vybere nejhezčí a nejnapaditější sochu svobody.

Postřehový závod (karty máme)

Vytyčí se okruh okolo tábora (trasa cca 2 km a po cestě se různě rozmístí očíslované obrázky. Děti mají za úkol obrázek najít a zapsat to na kartičku k číslu obrázku. Ve družstvu se děti rozdělí na dvojice (vždy starší a mladší), vezmou si fixu či propisku a u startu dostanou kartičku na zapisování výsledků. Vedoucí u startu pouští dvojice po 3min za sebou, ale za sebou nesmí jít 2 dvojice ze stejného týmu. Rozhoduje počet správných odpovědí a čas, za který se dvojice vrátila. Výsledky se sčítají pro celé družstvo.

V době čekání, či po návratu ze závodu družina staví Sochu svobody.

Středa, čtvrtek – PUŤÁK

Španělsko Domča + Honza

Dopoledne :

Návrat z puťáku

Odpoledne :

Po polední pauze proběhne velký fotbalový match dole na louce.

Během oběda se rozhodne, kdo s kým bude hrát. (Silní se silnými a slabší se slabšími).

Hranice hřiště se vyznačí provázkem.

Zároveň s fotbalem se budou v bazénu konat „kohoutí“ zápasy na převráceném člunu. (nebo na jiném plováku). Malí členové družstva a velcí členové družstva proti sobě. Kluci si budou muset vybrat jednu ruku a tu během zápasu nesmějí používat, aby to bylo vyrovnané. Po večeri bude vyhodnocení nejlepšího týmu fotbalistů a nejlepších zápasníků. 1.- 3. místo.

Pátek

Skotsko - Martin a Kát'a

Dopoledne:



- Po ranním nástupu vedoucí dne odvede děti např. k bazénu, a popovídá jim o historii skotských her a vysvětlí jim, co je ten den čeká (ostatní vedoucí připravují stanoviště skotských her) a náležitě je motivujeme.
- Od vedoucího dne obdrží každé družstvo kartičku, do které se jim budou zaznamenávat výsledky skotských her

Skotské hry

- družstva plní stanoviště, na kterých jsou pravé skotské hry (na stanoviště 20 minut a 5 minut na přesun)
- motivací pro rychlé plnění úkolů a přesuny jim je pořadí, ve kterém půjdou lovit šupiny z lochnesky tj. jakmile bude mít družstvo splněno všech 9 úkolů, celé družstvo oběhne okruh stezky odvahy, přičemž nesou nejmladšího skotíka, kterého nesmí postavit na zem; jakmile se vrátí do tábora, běží k bazénu, kde nejstarší z družstva vyloví pro každého člena šupinu z lochnesky, která každému členu dává nadpozemskou sílu (šupiny uděláme z víček od piva, která budou kladivem vytlučena na plíšky, které nastříkáme sprejem)



1. Hod závažím do dálky:

1.1. Úkolem soutěžícího je uchopit závaží za držadlo a libovolným způsobem (ale pouze jednou rukou) jej hodit co možná nejdále (povolen rozběh max 2,5m). Každý soutěžící má pokusy, z nichž se započítává ten nejdelší. Závaží bývá ocelová koule uchycená na ocelovém řetězu, která mívala cca 14kg váhu.



tři

1.2. Pomůcky: závaží, metr nebo dopředu naměřená dráha

2. Vrh kamenem do dálky:

2.1. Úkolem soutěžícího je uchopit kámen do jedné ruky, ruku s kamenem opřít o rameno a prudkým pohybem vřed hodit co možná nejdále (stejně jako při klasickém vrhu koulí). Je povolen rozběh, není povolena otočka. Závodník nesmí překročit kládu, která vyznačuje začátek dopadové dráhy (v případě překročení je pokus uznán za neplatný). Každý soutěžící má tři pokusy, z nichž se započítává ten nejdelší. Kámen je přírodní kamenná koule o hmotnosti cca 20kg.

2.2. Pomůcky: kámen, metr nebo dopředu naměřená dráha

3. Hod závažím do výšky:

3.1. Úkolem soutěžícího je uchopit závaží za držadlo a libovolným způsobem (ale pouze jednou rukou) jej přehodit přes laťku v určené výšce. Pokud se závaží dotkne laťky, ale neshodí ji, pokus je uznán jako platný. Po každém dokončeném kole se laťka zvyšuje o předem danou výšku. Závaží je ocelový válec opatřený držadlem o celkové hmotnosti cca 28kg.



3.2. Úprava pravidel – abychom urychlili hru na stanovišti, mezi dva stromy natáhneme nad sebe provázky ve třech výškách – přes provázky budou děti závaží přehazovat.

3.3. Pomůcky: závaží, provázky

4. Hod kládou:

4.1. Kláda je cca 5-6m dlouhá, kůry zbavená, s jedním užším koncem. Úkolem soutěžícího je uchopit kládu oběma rukama za užší konec a opřít jí o rameno. S takto drženou kládou se závodník rozběhne a ve vhodném okamžiku jí hodí (nejpozději však na místě předem označeném) tak, aby užší konec klády opsal ve vzduchu kruh kolmý k zemi a dopadl směrem od soutěžícího. Počítá se nikoliv dosažená vzdálenost, ale odklon od nakreslené osy.

4.2. Pomůcky: označené místo, kláda, pásmo



5. Farmářský běh:

5.1. Méně běžná a velmi stará součást skotských her. Soutěžící uchopí za držadla dvě závaží (do každé ruky jedno) a vyběhne po stanovené trase, měří se úsek, který bez zastavení a odložení závaží ujde.



5.2. Pomůcky – 2 závaží pro velké (dva 15takilové kanystry) a 2 pro malé děti (kanystry od vody do odstříkovačů) – jsou u Dvořáků, trasa nebo budeme měřit pásmem

6. Vrh balíkem slámy:

6.1. Balík slámy nebo pytle naplněného něčím si se přehazuje vidlemi přes stanovené výškové mety (podobně jako u hodu závažím do výšky). Soutěžící má tři pokusy a počítá se meta, kterou přehodí.

6.2. Pomůcky: závaží, vidle, výškové mety

7. Přetahování lanem:

7.1. Nejznámější disciplína zvaná „Tug o' War“. Vedoucí hry si vybere jednoho nejstaršího kluka a holku z družstva a bude se s nimi přetahovat, hra přímo dělaná pro Lampiona :). Úpravu pravidel necháme na vedoucím hry.

7.2. Pomůcky: středová meta, lano

8. Hod skotským kladivem:

8.1. Kladivo se podobalo kouli na tyči. Můžeme použít kovářské kladivo z loňska a pro děti menší palici. Soutěžící uchopí kladivo, může se roztočit a hodí podobně jako při hodu diskem. Počítá se vzdálenost.



8.2. Pomůcky: startovací meta, kladivo a palice

9. Stoj na kládě:

9.1. Do země je zakopaná kláda, která cca 1,0m trčí nad zem. Soutěžící se jednou nohou postaví na kládu a musí na ní co nejdéle vydržet. Druhou nohou se nesmí optřít o nohu, na které stojí. Počítáme čas, které družstvo postupně na kládě vydrží (nejdéle však 20minut, které mají družstva na každém stanovišti).

9.2. Pomůcky: stopky, kláda v zemi

Odpoledne:

- do svačiny odhaduji, že budeme dohrávat skotské hry
- po svačině nás čekají dvě hry:



1) Lochnesky ve vodě:

- Hru hrajeme u bazénu, vždy dvě družstva a ostatní se dívají a špekulují o taktice.
- Pořadí družstev, která půjdou do hry, si zástupci družstev vylosují, předejdeme tak remcání.
- **Pravidla hry:** Jeden vedoucí (nebo dva, to je na zvážení) představují lochneskou příšeru, která škodí soutěžícím. Děti mají za úkol mít na sobě plavky, v náručí potom tričko, šortky a dva páry ponožek. Po odstartování hry štafetově děti vlezou do vody,

přepřpravou po mělké straně bazén (nebo přeběhnou) a vrací se zpátky, musí si obléct tričko, šortky, jedny fusekle na nohy a druhý pár ponožek na ruce (evokujeme ploutve lochnesky). Po oblečení vylezou z vody a předají štafetu dalšímu ve družstvu. Stopujeme čas celému družstvu. V průběhu hry se do vody ponoří Lochneska – jeden vedoucí a může soutěžícího chytit – ten musí přeplavat bazén, udělat 10 dřepů (to je na zvážení). Lochneska bude lovit jen velké děti.

- **Úprava pravidel:**

- velké děti – bez úpravy pravidel, jen do nich! :)
- malé děti – těm u vstupu do bazénu asistují dva vedoucí, děti se namočí a vylezou – oblékají se před bazénem

- **Pomůcky:** Stopky, zdravotnice :)

2) Nessie všechny sežere

- Hra pro celý tábor, včetně vedoucích.



- **Pravidla hry:** Lochneska taky musí jíst. Hra evokuje potravinový řetězec. Ve hře vystupují 6 zvířat – moucha (bzz - bzz), pták (pí - pí), kočka (mňau – mňau), pes (haf – haf), tygr (uá – uá) a lochneska (dus – dus). Zvířata se navzájem žerou, ale dle potravinového řetězce – lochneska sežere tygra, tygr psa, pes kočku, kočka ptáka, pták mouchu, ne jinak ani na přeskáčku. Na začátku hry si každý vylosuje papírek, ale nesmí nikomu ukázat ani říct, jaké zvíře představuje. Každé družstvo si najde místo, kam bude sežraná zvířata dávat (soutěžíme o množství sežraných zvířat). Děti jsou zvířata, vedoucí vždy lochnesky. Po zahájení hry se všichni rozeběhnout a vydávají zvuky zvířete, které představují a loví. Ulovení spočívá v tom, že protihráče stačí plácnout jako při hře na babu. V momentě, kdy někoho uloví, seberu mu papírek a běží s ním do domečku, kde ho nechá. Na konci hry počítáme počet ulovených zvířat ve družstvu. Pokud je soutěžící uloven, běží si pro nový život – nový papírek se zvířetem k vedoucímu touto rolí něco řetězec.

pověřenému.

- **Poznámka:** Ve hře se může pohybovat jeden vedoucí, který představuje veterináře coby kontrolóra – kontroluje, zda dítě vydává zvuky zvířete na papírku, protože za chvíli by celý tábor byl tygr. Moucha má těžší postavení, neboť nikoho nežere – musí tedy spáchat sebevraždu a naběhnout ptákovi, aby si mohla pro nový život – nové zvíře.
 - **Role:**
 - 1 vedoucí, který rozdává životy
 - 1 vedoucí coby veterinář
 - ostatní vedoucí - lochnesky
 - **Pomůcky:** Papírky se zvířaty
-
- po večerním nástupu zahrajeme hru zážitkovou – „**Hledání lochnesky**“
 - Po večeři možná i po večerním nástupu, jak nám vyjde čas, si celý tábor zahraje hledání lochnesky → vedoucí se důkladně poschovávají v areálu tábora (ještě dětem upřesníme nebo spíše zopakujeme).
 - Jeden vedoucí představuje Lochnesku, kterou děti hledají – vedoucí to má napsané na čele, nebo kartičku na oblečení.
 - V momentě, kdy první dítě objeví lochensku, vyhlásí poplach :)
 - Hru můžeme zopakovat několikrát.
 - V Pravěku jsme takto hráli hledání mamutice.

→ do celkového hodnocení dne započítáváme:

- skotské hry
- Lochensky ve vodě
- Nessie všechny sežere

Sobota – Švédsko Ája, Burák, Eliška H. + David

Hra Ztracená bible

Popis hry: Děti dovedeme na místo za tábor (začínali jsme tam hru s přepisováním písmen, ale můžeme klidně začínat blíž k táboru.) Půjdou po 2 oddílech, každý s jiným instruktorem, který od začátku měří čas (zbývající devátý oddíl bude mít nejspíš upravená pravidla.) Čas se stopuje pouze na stanovištích, kde mají všichni stejný čas, a to 5 minut (pokud se to prodlouží, nic se prakticky nestane, jelikož se na stanovištích čas stopuje). Bude 5 stanovišť, která když splní, způsobem, který bude stanovený (uvedeno u jednotlivých stanovišť), dostanou indicii, kterou použijí k hledání bible v táboře. Když se dostanou do tábora (čas se všem stopne), bude nejspíš svačina. Až se vrátí všichni, po svačině se začne hledat bible (čas se znovu rozjíždí). Děti začnou rozdělovat indicie. Pokud jich nemají dostatek, půjdou za mágem, který jim dá další indicii, ale oni ztratí 3 minuty svého času. Je pouze jedna bible. K té se dostanou, když vyluští indicie, které je zavedou např. k ohništi nebo k bazénu. Tam na ně bude čekat další obálka s místem, kde se bible nachází. Bibli bude hledat každý sám za sebe a kdo ji najde jako první, jeho družstvu se přičte pár bodů. Hra končí až tehdy, dokud se všechny týmy nedostanou k bibli.

Poznámka: Na každém stanovišti jsou pouze dva ze družstva, nesmí však už na jiné další stanoviště. Prostřídají se tak úplně všichni z týmu.

Stanoviště: 1. část

1) Kartičky na stromě - Na stromech v lese jsou rozvěšeny kartičky, na kterých jsou napsány jednoduché básničky, vyberou se dvě děti z každého oddílu, a ty po jednom běží do lesa, zapamatují si, co je na kartičkách a běží zpátky říct, co tam bylo. Poté běží ten druhý. Po 3 minutách se čas stopne, sečte se, kolik bylo správně přednesených

textů z kartiček a pokud budou mít víc jak 6 textů, dostávají indicii. - hra 4 minuty

- 2) Barevná čísla** - Po zemi budou rozházena čísla od 1 do 20 ve třech barvách (žlutá, modrá, zelená). Děti zase vyberou 2 ze svého týmu. Vyvolá se číslo např. 5 žlutá a děti najednou vyběhnou, kdo dřív utrhne lísteček, má bod. Je možnost udělat to pro každé družstvo, aby poslední oddíl, který bude chodit sám, nebyl ve výhodě či nevýhodě. Ten by musel běhat sám a k získání indicie by musel mít více bodů. Pokud družstvo získá 3 body, má indicii. - hra 4 minuty (samotné družstvo 6b)
- 3) Vydrž na špalku** - Na stanovišti budou stát 4 špalky. Úkolem dvou dětí z každého týmu je postavit se na špalek a vydržet 5 minut. Pokud to alespoň jeden z nich zvládne, má družstvo indicii.
- 4) Nejdelší papír** - Vyberou se další dvě děti z každého družstva. Mají k dispozici velké množství papíru. Úkol je udělat co nejdelší „provaz“ různým trháním, mačkáním papíru. Bodovat se bude podle délky: 0.5 m – bod, 1 m bod, 1.5 m bod, 2 m – bod + 1 bod za spotřebu méně jak 10 papírů. Hra 4.5 minuty, 3 body = indicie
- 5) Váha** - Poslední dvě děti v každém týmu, co ještě nebyly, budou mít za úkol vyvážit váhu. Budou dvě váhy. Na jednom konci bude kbelík např. s pískem a úkolem dvou dětí z týmu je vyvážit to. Budou mít k dispozici kbelík, do kterého mohou dávat cokoli, co váhu na chvíli vyváží. Pokud to zvládnou, mají automaticky indicii. hra - 5 minut

Poznámka: U bodů si nejsem úplně jistá. Oddíl, co chodí samotný, musí mít trochu upravená pravidla, bojím se, že se budou cítit nespravedlivě, a to nechci dopustit. Čas se stopuje. Instruktor, co chodil s družstvem, má u sebe získané indicie.

- Svačina

2. část – rozbalování indicií, hledání knihy

Oddíly se seskupí před hlavní budovou a začnou rozdělávat indicie. Pokud nevědí nebo jich nemají dostatek, běží za mágem (sklep?), až rozbalí indicie, musí je to dovést k těmto místům:

- 1) U ohniště
- 2) Pod bazénem
- 3) U závory
- 4) Pod dolní budovou
- 5) Dvůr
- 6) Sál
- 7) Altán
- 8) Na volejbalovém hřišti
- 9) Budova za altánem

Indicie: nakreslený donesu v neděli

Pomůcky: stará kniha, obálky s textem, papíry (stačí staré noviny), váha, špalky, kbelík (s pískem+cokoli z lesa, co váhu vyváží), čísla na barevných papírcích, kartičky s básničkami, indicie

Odpoledne:

Po stopách Vikingů – (Metro)

Potřeby: čtvrtky s názvy stanic (zastávek), papír, lepidlo, trasy a mapa, předlohy obrázků a rozstříhané obrázky na cca 20 dílů. Obrázky: Vikingové, krajiny Švédska, jezera. Pro každé družstvo 2 obrázky podlepené barevným papírem, - 9 barev. Družina sbírá na zastávkách jen svou barvu.

Různě dlouhé trasy povedou různými směry, jedna trasa okružní protíná ostatní trasy. Vedoucí a instruktoři představují lodě Vikingů na jednotlivých trasách, hlásí jména ostrovů, informují o odjezdu, dohlíží

na dodržování pravidel hry. Každý hráč nastoupí na loď a putuje, cílem je navštívit všechny zastávky a vyzvednout kousek obrázku s barvou, která mu patří. Na začátku hry se hráči postaví na nějakou zastávku - ostrov, čekají na příjezd lodi (metra). Loď přijede k ostrovu, hráči nastoupí – vystoupí, možná taky nestihnou odjezd lodi, pak musí počkat na další. Hráči se porozhlédnou se v okolí zastávky po kousku obrázku. Pokud najdou svůj díl obrázku, vezmou si ho a nechají si ho u sebe do konce hry, kdy se sejde celý oddíl a složí a nalepí obrázek. Každý hráč si vezme na ostrově jen jeden kousek obrázku. Lodě mohou mít různá jména – Rychlodě, parníky, bludné lodě.... vory.... Cílem hry je navštívit všechny ostrovy na všech trasách a sestavit a nalepit obrázek na papír.

Večer:

Noční hra – Švédské bludičky

Žila byla jedna rodina bludiček. Jejich domovem bylo město Tälj ve Švédsku. Jednoho dne napadl toto švédské město zlý obr Kasper. Rozbil všechny domy a parky a obchody, dokonce i domov těch bludiček. Bludičky se daly na útěk. Když obr viděl, jak ty bludičky prchají, hned běžel za nimi. A protože byl ten obr hrozně velký a tlustý, nemohl už ty ubohé bludičky honit, a tak je nechal být. Naneštěstí se bludičky tak moc bály, vlétly do lesa a tam se vydaly každá na jinou stranu. Moc by se chtěly zase najít...

Popis hry: Vedoucí a instruktoři se rozmístí po lese s baterkami (jsou bludičky). Děti baterky mít nesmí. Poté se děti pustí do lesa a jejich úkolem je najít bludičky. Ty jednou za čas bliknou baterkou. Děti si mohou pomoci tím, že poprosí bludičku, aby znovu blikla (pokud bude některá z bludiček blízko u něj.) Pokud dítě nalezne bludičku, bludička mu udělá fixou čárku na ruku. Každá čárka je bod pro družstvo.

- Bludičky se mohou přemísťovat
- Pomůcky: baterky, fixy

Neděle :

JAMAJKA – program dne (Vašek+Barča) Míša

- **Dopoledne** →

Hra: Máš štěstí?

- (prý se tato hra už hrála, já nevím, Eliška říkala, že nic takového ještě nehrála, když jezdila jako dítě, tak nevím)

Popis hry: Je 9 stanovišť, které zaplňují jednoduché hry. Každé z dětí hraje samo za sebe. Cílem hry je dostat se přes všechna stanoviště, ale háček je v tom, že pokud se dětem na jednotlivých stanovištích nedaří, musí se o jedno vrátit zpět. Pokud se na stanovišti nezadaří, udělá vedoucí/instruktor dítěti čárku na ruku (nebo na kartičku, je to jedno). Čárky se sečtou. Oddíl s nejmenším počtem čárek vyhrává.

Př.: Jsem na prvním stanovišti, kde hraji proti vedoucímu kámen nůžky papír a pokud nad vedoucím zvítězím, posouvám se na další stanoviště, pokud ne, jdu na konec a počkám, až na mě zase přijde řada.

Stanoviště:

- 1) **Najdi papírek** - Na třech (mohou být jen dva) papírcích bude nakreslen jeden tvar. Vedoucí zamíchá kartičky s tvary před dítětem a řekne, že chce, aby dítě vytáhlo trojúhelník. Pokud vytáhne, jde dál, pokud ne, jde na konec řady.
- 2) **Panna nebo orel?** - Vedoucí hodí mincí a dítě řekne panna, pokud je to panna, jde dál, pokud ne, vrací se zpět na stanoviště s tvary.

- 3) **Sirky** - Pokud dítě vytáhne nejdelší sirku, postupuje dál, pokud ne, vrací zpět na druhé stanoviště.
- 4) **Páka** (Zde můžou být vedoucí trochu mírnější).
- 5) **Hod kamínku do pole** - Děti se musí strefit do určitého pole. (Může to být kruh nebo čtverec.)
- 6) **Kostky** - Vedoucí si s dítětem hodí třemi kostkami, a kdo má větší hodnotu, vyhrává. Pokud vedoucí, dítě se vrací, pokud dítě, jde dál.
- 7) **Kámen, nůžky, papír**
- 8) **Hod krabičkou od sirek** - Krabička od sirek leží na židli a kousek čouhá ven. Dítě cvrnkne zespoda do krabičky, a pokud krabička dopadne tečkou nahoru (na krabičce bude udělaná tečka), dítě postupuje dál.
- 9) **Hod mince do hrnečku** - V kbelíku s vodou je položen hrníček a dítě se musí pokusit strefit minci do hrnečku.

Pomůcky: mince, kartičky s tvary, kbelík, hrneček, kostky, sirky, krabička od sirek, židle, kamínek, provázek na označení pole (nebo klacky), ruka 😊

Protože se v sobotu očekávají návštěvy, můžeme mít víc stupňů.

Hodnocení- každé dítě jde v této hře samo, zapisuje se počet „šťastných“ kroků. Každé dítě má kartičku, kde jsou čísla – počet stanovišť. Vedoucí, který má stanoviště na krku, přepíše svůj podpis, který znamená, že dítě mohlo postoupit dál. Stanoviště se dají absolvovat v kruhu – to znamená 1- 9 (a nebo vyšší počet a pak zas znovu přestoupit na 1. Hodnocení – vedoucí spočítá své družině počet podpisů = „šťastných kroků“. Hru budeme hrát tak dlouho, pokud to děti bude bavit. Po vyhlášení konce se sčítají podpisy.

Odpoledne →

- **Materiály: kokosy - brambory**
Fáborky nebo něco k ohraničení

Po lese budou různě rozházené kokosy - brambory, tak aby nebyly moc nápadné. Instruktoři a vedoucí budou mít na hlavě šátek s nápisem Domorodec/ Rastafarián nebo kolem ruky fáborek, jako označení nepřítele. A mají za úkol chytat děti a obírat je o nalezené kokosy, ale nesmí jim brát Jamajské dolary, které dostaly za výměnu kokosů. Místo neboli banka, kde si děti budou měnit kokosy za dolary bude někde mimo les, kam mají domorodci/rastafariáni zakázáno vstoupit. Území bude ohraničené. A dítě smí vždy brát jen jeden kokos!! Doba hry cca 60 minut. Děti, které nestihly nějaké kokosy vyměnit za dolary a mají je u sebe, tak se nepočítají. Na konci hry se musí každému dítěti ve družstvu spočítat dolary zvlášť, kvůli závodu, který nastane později. Teprve až potom se mohou spočítat v týmech všechny dolary dohromady.

Večer – podepisování na pamětní listy, lístky do kroniky.

Pondělí –

Brazílie – Rio Lampička + Áďa

Dopolodne – výroba vozítek a kostýmu na karnevalový průvod. A nacvičení závěrečného tance.

Každý vedoucí bude mít pro svůj oddíl vozítko, které nazdobí. Bude funkční, protože na něm pojedou nejmenší děti v karnevalovém průvodu.

Odpoledne –

Průvod půjde do Božanova (až se domluvíme) po cestě budou družiny mít pár úkolů. (doladí Lampička s Áďou)

Po návratu do tábora bude na účastníky karnevalu čekat zumba venku pod širým nebem a budou tančit všichni. Pak přijde závěrečné vystoupení týmu. A může se vyhodnotit Tanečník a Tanečnice Ria. Pak zase vsuvka zumbly a brazilského tance.

Večerní -

Nástup vyhlášení výsledků celotáborové hry.

Večerní ohňová tábora šou. (profesionálové)

Spojená s ohňostrojem – Lampička = taky profesionál.

Večerní disko trisko.

Doufám, že to bude velkolepé ukončení mé táborové kariéry 😊😊😊