

Legenda o Kyrandii

Rámčák minitábora v Zátocce pláňat, 31.7.-5.8.2011

Základní informace:

Kyrandie je království, které se skládá ze dvou ostrovů. Na jednom jsou hory a lesy (tam příběh začíná a také skoro celý probíhá). Na druhém stojí královský hrad.

Kyrandii vládnou král a královna - rodiče Brandona. Vůdcem královských mystiků je Kallak, Brandonův děd, který kdysi uvěznil zlého čaroděje - Malcolma. Tomu se podaří osvobodit a usiluje o vládu nad Kyrandií. Kallak cítí, že se Malcolm blíží a píše proto list Brynn, sestře Brandona, své vnučce. Malcolm přichází a zde začíná náš příběh...

Postavy – kdo je kdo, plus některé předměty

Brandon	Syn krále a královny Kyrandie, kladná postava, s ním (místo něj) budeme putovat a sbírat síly do oslabeného Kyragemu
Kallak	Vůdce královských mystiků, dědeček Brandona
Malcolm	Čaroděj, který byl kdysi dávno pro svou poťouchlou povahu vyloučen z kruhu královských mystiků a nyní usiluje o vládu nad Kyrandií
Brynn	Sestra Brandona, žijící ve svatyni
Darm	Starý dobrý čaroděj, který má občas výpadky paměti, ale jinak by mouše neublížil
Brandyvín	Drak, společník Darma, bez něho by byl Darm ztracen
Zantia	Čarodějka, která se vyzná v mocných lektvarech
Kyragem	Barevný krystal, který udržuje síly Kyrandie v rovnováze. Má pět sil jdoucích po kruhu po směru hodinových ručiček: jaro (žluté), léto (zelené), podzim (hnědý) a zima (bílou). Uprostřed kruhu je pátý kámen rok (červený). Těchto pět sil Kyragemu je možné obnovit pomocí kamenů a lektvarů příslušných barev.

Účastníci – kdo, kdy

	neděle	pondělí	úterý	středa	čtvrtek	pátek
Celkový počet lidí	16	16	12	9	8	8
Děti (většinou 11-14 let)						
1 Zdeněk Hrabák	1	1	1	1	1	1
2 Josef Hrabák	1	1	1	1	1	1
3 <i>Holka od Hrabáků</i>	1	1	1	1	1	1
4 Tomáš Nový	1	1	1	1	1	1
5 Eva Dědičová	1	1	1	1	1	1
6 Lukáš Tesařík	1	1	1			
7 <i>Holka od Lukáše</i>	1	1	1			
8 Klárka Fialová	1	1				
9 Pěťa Fialová	1	1				
Velcí						
1 Hugo	1	1	1	1	1	1
2 Michal	1	1	1	1	1	1
3 Žwejkal	1	1	1	1		
4 Světlana	1	1	1			
5 Bláťa	1	1	1			
6 Marta Říhová	1	1				
7 Tereza Fialová - Pytlák	1	1				
8 Maverick				1	1	1

1. den, neděle, 31.7.2011 Služba:**Začínáme...**

Příchod do tábora v cca 14:00 – **první jídlo je večere – oběd s sebou z domova!**
 Ubytování, první shromáždění a pár slov o organizaci minitábora.

Organizace:

- ✓ střídáme se ve službě (vaření, mytí nádobí a podobně) vždy jeden velký a jedno dítě
- ✓ dvojice služby určená buď dohodou nebo losem na začátku, nebo vždy večer, než jdou děti spát
- ✓ nemáme nástupy, ale „kruhy“, nejlépe u ohniště, ale není podmínkou, na nich řešíme, co se bude dít i vše ostatní
- ✓ děti jsou jedna nestálá družina, která se ve hrách rozděluje podle potřeby
- ✓ bodování – jsem pro jednoduché -1, 0, 1, 2, 3, body udělujeme vždy večer

Příprava slavnostního ohně – na dříví, malá hranice (?)

Večer:

Ještě před ohněm za námi přijde Brandon a uvede nás do hry. Řekne informace o tom, co je Kyrandie, kdo jí vládne, kdo je on, kdo Kallak a kdo Malcolm. Pak nás zavede na místo, kde se odehraje kousek děje...

Jsme svědky Kallakova zkamenění (nějaký pyrotechnický efekt)... Malcolm **s něčím v ruce** (svítek), uteče. Kallak ve své zkamenělé paži drží **jiný svítek**. Brandon jej bere do rukou, ale nevidí na něm víc, než jméno své sestry – Brynn. Svítek nám dává, budeme ho potřebovat, je to klíč, kudy dál – jít za ní, Kallak by její jméno nenapsal jen tak. Od téhle chvíle jsme v příběhu a usilujeme s Brandonem o oživení Kallaka a vrácení klidu do Kyrandie.

Návrat, oheň, kytara, spánek.

Zajištění:	Michal	
Materiál:	Sirky, svíčky, pochodně (!)	Michal – svíčky (40ks), pochodně leda na místě
	Prskavky (místo soptíku..)	Bláťa
	Svítek (2x)	Michal – jeden bude psaný „neviditelným písmem“, druhý se objeví později...
Kostýmy:	Brandon	Michal - bílomodrý + opasek + něco na krk
	Malcolm	Bláťa
	Kallak	Michal – šedivý „Xargos, Orr, Poutník,...“

2. den, pondělí, 1.8.2011 Služba:**Cesta do svatyně – na Blaník!**

Služba chystá snídani i jídlo na cestu.
 Pro Brynn vzít nějaké šaty, sirky a svíčky s sebou!

Dopoledne a odpoledne:

Na kruhu se dozvídáme, že svatyně je daleko, což znamená celodenní cestu (oběd s sebou, večere v táboře). Zabalíme si – **nezapomeneme svítek** – a vyrazíme:)

Došplháme se na Blaník, tam si chvíli odpočineme a „nenápadně“ se připraví Brynn – dle situace na místě buď popojdeme za ní nebo přijde za námi.

Předáváme jí svítek a ona poznává písmo Kallaka. Ptá se, co se stalo, říkáme, co bylo a ona je zděšena, ale zároveň ví, co dělat dál. Podá nám zapálenou svíčku a svítek = neviditelný inkoust. Zviditelníme písmo společnými silami a čteme:

Drahá Brynn, cítím, že se Malcoml osvobodil a míří za mnou. Snad stihnu dopsat tento svítek a ten se dostane bezpečně do Tvých rukou. Spolehni se na Brandona a jeho přátele. Řekni jim o Kyragemu a silách, které skrze něj proudí. Právě teď jsou v oslabení a ani já nemám dost sil, abych Malcolma zastavil. Musíte posílit Kyragem a spolupracovat všichni, abyste Malcolma zastavili. Než se tak stane, bude se snažit zničit vše, na čem stojí rovnováha Kyrandie. Pošli Brandona a jeho přátele za Darmem a Brandyvínem. Snad bude mít Darm jasnou chvíli, aby řekl, co všechno dál. Nejdřív ale musíte získat magické předměty, které..... svítek je nedopsán.

Brynn se zamyslí a řekne, že její dědeček měl na mysli některé z předmětů, které mohou posílit Kyragem, ale protože ona není mystik, dokáže předměty vyjmenovat, ale neví, které z nich budou nakonec ty důležité. Takže říká předměty a my si je musíme zapamatovat. Doslova – „Nepište si je, co je napsané, může Malcolm získat. Ale z vaší mysli to nepřečte.“

- ✓ Klíč od klenotnice
- ✓ Klíč od brány hradu
- ✓ Levandulovou růži
- ✓ Sluneční lektvar
- ✓ Stříbrný oltář
- ✓ Meč posledního bojovníka
- ✓ každý – Amulet Kyragemu

Vracíme se do tábora.

Zajištění:		
Materiál:	Svitek	Mají děti, pokud nevezmou s sebou, bude problém!
Kostýmy:	Brynn	Bláťa

Večer:

Až se setmí...

Brandon nám přijde říct, že Malcolm při svém útěku vzal Kallakovi jakýsi svitek, který roztrhal a zahodil v začarovaném lese. Abychom tento roztrhaný svitek získali, musíme se připlížit, aniž by si nás duch všiml a posvítíl na nás (tedy varianta čokoládky bez čokolády:).

Posbíráme útržky a vrátíme se do tábora. V jídelně se to snažíme dát dohromady a přečíst.

Buď se nám to podaří, nebo ne. Správný text zní: *Cestu za Darmem a Brandyvínem zná Herman*. Pokud svitek nevyluští, nic hrozného se neděje (což děti nevědí). Herman se objeví ráno, je to hravá bytost a za to, že budeme hrát jeho hru nás pak povede kousek dál.

Zajištění:		
Materiál:	Roztrhaný zašifrovaný svitek	Michal – na místě
	Bílé papíry na útržky	Na místě
Kostýmy:	Nic...	

3. den, úterý, 2.8.2011 Služba:

Darm a Brandyvín

Dopoledne:

Nutně předem (večer) připravit kartičky na „přístavy“ s „předměty od Brynn“.

Buď tušíme, že se objeví Herman, nebo jsme překvapeni, co je to za postavu, která na nás volá, abychom si šli hrát... Herman nás odvede do lesa, „přístavy“ máme 2, nejspíš ve známém terénu, 3 velcí prohání děti. Herman vysvětlí, že Brynn zná předměty, ale není mystik, takže získat můžeme jen ty, kterých se nám podaří donést nejlépe. Přenechává tedy toto osudu a děti se musí snažit.

Na konci spočítáme, které předměty byly donesené nejvícekrát a ty pak symbolicky získají (Amulet by měl získat každý, ale uvidíme, jak to dopadne).

Zajištění:		
Materiál:	Kartičky s „předměty od Brynn“	Na místě večer vyrobíme
	Předměty (od Brynn)	Doporučuji také večer vyrobit...
Kostýmy:	Herman	Bláťa

Odpoledne:

Musíme předem připravit místo, kde má „chaloupku“ starý vysloužilý mystik Darm a jeho moudrý společník drak Brandyvín. Mělo by to být „za bažinami na ostrově“. Přemýšlel jsem o dvou místech:

- ✓ buď přejít z opačné strany ty rákosové bažiny v zátocě a pak jít k molu a nechat je „tajně, tedy poslepu“ přeplavat na druhý břeh a tam někde dál mít Darma s Brandyvímem
- ✓ nebo jít už z tábora nekompromistě poslepu až za zelenou boudu níž k hrázi, ale vpravo cestou a pak pěšinou až k lávce na „ostrov“, tam už jim rozvázat oči, aby ji mohli přejít. Tahle druhá možnost se mi líbí víc, tohle místo totiž málokdo zná:)

Přijde opět Herman a řekne, že slyšel, že některé předměty jsme získali a ty má pro nás ve fyzické podobě. Máme si je vzít s sebou o uvidí se, jestli je to tak správně, nebo ne. Odvede nás až k Darmovi a Brandyvínovi.

Darm má před sebou nějakou poličku (prkýnko) a stále cosi píše brkem do nějaké otevřené knihy. Brandyvín jen naoko podřimuje. Když se představíme a zkusíme říct, proč jsme přišli, ptá se na různé věci a zmotá to tak, že nic kloudného z toho nevyjde. Drak jen nevěřičně zakroučí hlavou a řekne Darmovi, že by už neměl tolik lektvarů pít, protože mu to leze na rozum. A že jsme přátelé Brandona a jdeme s magickými předměty, abychom posílili Kyragem. Darm se jako by na chvíli vzpamatuje, ale ani napodruhé to nevyjde nejlépe. Drak se líně protáhne, nenápadně přesune a zaře Darmovi do ucha. Ten sebou cukne, jako by se právě probudil. Zamumlá něco o Brandonovi, Bryn, prohlédne si přichoží a konečně srozumitelně řekne, abychom se pochlubili s předměty. Vytáhne stříbrnou misku, abychom na ni položili **Levandulovou růži**, **Sluneční lektvar** a **Amulety**. Dáme, co z toho máme. Podle toho dál reaguje. V každém případě si nechá růži a lektvar a Amulety nám prý později vrátí.

Říká mezitím o tom, že Kyragem je oslaben a je třeba jeho síly obnovit a to pomocí **lektvarů a kamenů**. **Kamenů je celkem 5** a dají se za něco získat na pěti místech. **Lektvarů je také pět**, ale na ty si teď nevzpomíná...

Máme tedy jít na tato místa:

1. Paseka tulipánů – musíme získat **žlutý tulipán** a **kámen léto**

2. Les drahokamů – získat jeden **drahokam** a **kámen jaro**
3. Ptačí královna – má zlomené křídlo, ale **vyléčil by jí žlutý tulipán**, musíme získat **kámen rok**
4. Šiškovník – musíme **získat tři šišky od šiškovníku** a **kámen pozdím**
5. Pustina – zde musíme **zasadit ty šišky** a vrátit tak pustině život a získat **kámen zima**

A Darm řekne, že už se velmi unavil a potřebuje odpočívat, navíc bude ještě předtím provádět kouzlo, které by nám mohlo uškodit. Jdeme.

Pět míst, pět velkých, jeden fáborkový okruh, děti vyrazí za námi, jedna dvojice a jedna trojice. Na každém z těch míst by měli splnit **nějaký jednoduchý úkol (vymyslet!)**, získat/předat co je dáno a pokračovat dál.

Večer musíme zpátky za Darmem.

Zajištění:		
Materiál:	Brk, polička a kniha	Co dům dá
	Šišky, kameny, drahokam, tulipán	Už během poledňáku vyrobit!
Kostýmy:	Darm a Brandyvín	Darm černý plášť (Michal), Brandyvín staré celty (Michal)

Večer:

Jde každý sám – už na známé místo, budeme na některých místech, aby nám děti nebloudily. Darm každému vrátí Amulet s tím, že až bude mít v sobě všechny barvy, bude stejně silný jako skutečný krystal a Malcolm již nebude mít nad námi ani Kyrandií moc.

Zajištění:		
Materiál:	Amulety	Máme...
Kostýmy:	Darm a Brandyvín	Viz odpoledne

4. den, středa, 3.8.2011 Služba:

Bitva a Zantia s lektvary

Dopoledne:

Malcolm tuší, že máme amulety a jsou na naší straně magické síly, zkusí tedy „hrubou sílu“. Musíme si připravit zbraně pro čestný boj. Model zbraně (papkoule na provázku – velikost, délka) visí na nějakém viditelném místě i se svítkem, který nám výzku k boji oznamuje a popisuje i místo, kde se setkáme. Do sázky dává stříbrnou růži, a vyzývá nás, abychom do sázky dali také nějaký magický předmět.

Vyrobíme si papkoule podle vzoru, vezmeme do sázky, co se rozhodneme vzít a jdeme na bojiště.

Proběhne bitva podle předem dohodnutých pravidel a vítěz bere oba předměty. Není nutné, aby zvítězili ti, co jsou na straně Brandona.

Zajištění:		
Materiál:	Noviny, papíry	Každý trochu vemte
	Provázky a izolepy	Michal
	Stříbrná růže	Alobal – koupit, špejle - Bláťa
Kostýmy:	Nic...	...nebo co dům dá, pro Malcolmovy pomocníky

Odpoledne:

Předem umístit (schovat) na kládách pět 1,5l PET lahví a 5 velkých injekčních stříkaček...

Dozvídáme se o čarodějce Zantii, která je mistr přes lektvary. Potřebujeme nich celkem pět, ale nevíme, jak jich dosáhnout. Jdeme za Zantií. Ta je nedaleko tábora, ale dál, než na kládách. Říká nám, že pro lektvary potřebuje vodu, abychom ji přinesli.

Vracíme se na klády, kde je dětem vysvětleno, že mají pomocí stříkaček naplnit každý jednu nádobu pro Zantii. Tedy na čas, na pořadí... Voda se smí brát ze zátoky nebo z potoka (podle umístění se rozhodneme).

Naplněné nádoby doneseme k Zantii a ta nám vyrobí lektvary. Každý si odnese jednu barvu s sebou do tábora.

Zajištění:		
Materiál:	5x PET láhev 1,5l	Snad budou na místě
	Potravinářské barvivo, nebo jiné barvy rozpustné ve vodě. Celkem budeme potřebovat bílou, žlutou, zelenou, hnědou a červenou...	Bláťa
Kostýmy:	Zantia	Co dům dá

Večer:

5. den, čtvrtek, 4.8.2011 Služba:**Obnovení Kyragemu****Dopoledne:**

Připravit předem na klondajkové cestě pět clajmů a umístit tam mnoho drobností z královské klenotnice...

Legenda: Malcolm se zmocnil královské klenotnice, ale neměl klíč (ten bychom možná měli mít my... takže je jasné, že klíč už asi nebudeme potřebovat), tak klenotnici vypáčil. Ale jak s ní utíkal cestou pryč, rozsypala se mu. Takže se musíme snažit být rychlejší a poklady v podobě mincí a drahokamů sesbírat dříve než on.

Zajištění:		
Materiál:	Mince a spol. na klondajk	Michal
Kostýmy:	Malcolm, pokud sem tam bude škodit	

Odpoledne:

Dopis od Brandona na pět částí, pro každého jedna část, různé šifry. Obsahuje, že máme vzít všechny lektvary, kameny (a další věci, co možná máme) a vydat se k Darmovi, aby použil veškerou jejich sílu na obnovení Kyragemu. Pokud se to podaří, pak ožije Kallak a Malcolm bude poražen.

Předáme vše a cestou do tábora přineseme a ještě nanosíme dřevo na závěrečný oheň, zpracujeme, připravíme.

Zajištění:		
Materiál:	Lektvary, kameny a spol.	Mají děti
Kostýmy:	Darm	

Večer:

Oheň, přichází Kallak a děkuje za obnovení rovnováhy v Kyrandii.

Kytara a spánek.

Nějaké ty paměťáky ještě v tom malém počtu zvládneme:)

6. den, pátek, 5.8.2011 Služba:**Konec**

Snídaně v táboře, oběd již s sebou.

Zabalíme, uklidíme a domů:)

Odjíždíme z Keblova ve 12:00, směr Trhový Štěpánov, přesedáme na vlak, Praha hl.n. v 15:40.

Materiál kdo – co, na co jsem zapomněl, vezměte i když to tu není!)

Sirky	Koupit
Svíčky	Michal - 40ks + menší zbytky, dále koupit dle potřeby
Maxiprskavky (místo soptíka)	Bláťa
Pyrotechnika (soptík)	Pokud nikdo nemá, tak nebude
Malovátka na xicht	Michal
Prskavky	Bláťa
Pochodně + petrolej	Buď na místě něco bude, nebo nic
Špeje	Bláťa
Fáborky, krepáky	Koupit
Staré celty na Brandyvína	Michal – jsou to jen staré dílce – uvidíte...
Vodovky a štetce	Michal
Injekční stříkačky	Světlna
Potravinářské barvivo, nebo jiné barvy rozpustné ve vodě. Celkem budeme potřebovat bílou, žlutou, zelenou, hnědou a červenou...	Bláťa
Lahvičky na lektvary	Bláťa
Nůžky 3x	Michal
Lepidla na papír 3x kores	Michal
Prstové barvy	Michal
Izolepy (moc zbytků)	Michal
Nějaké noviny	Každý kus :)
Alobal	Koupit
Paměťáky a případně další tiskoviny	Michal

Talismany, čily Amulety Kyragemu	Michal, musí vyrobit
Připínáčky nebo tuflíky	Bláťa
Sešíváčka	Michal
Náplň do sešíváčky	Bláťa
Klíče – od klenotnice a od brány hradu	Nemáte někdo 2 staré nejlépe dozické klíče ?
Levandulová růže	Světlana
Sluneční lektvar	Světlana
Meč posledního bojovníka	Bláťa
Fixy lihové i jiné	Vemte, kdo můžete
Toaletáky	Koupit
Jar nebo něco na nádobí	Koupit
Tisk rámcáků pro všechny	Bláťa
Míče	Nemáme – domluvte se, vemte !

Legenda o Kyrandii

Rámcák minitábora v Zátocce pláňat – Keblově

31.7.2011 – 5.8.2011

©

Poutníci