

TÁBOR 2014

Co potřebujeme na tábor:

- kostýmy rytířů kruhového stolu - je jich i s Artušem 13, ale všichni najednou společně nebudou, pokud si to nevymyslíme, takže 13 kostýmu nešijeme (kostým mají víceméně stejný, hlavně se liší svými erby - tušil bych špendlené na hrud', ať jsou hned patrné...:)
- Pyrotechnika - dýmovnice pro efekt
- KLADIVO :)

Jsem pro zjednodušení jmen - dát tam česká jména, byť třeba neobvyklá jako Řehoř, atp. Ale žádné Genevieve, galahad, atp. #Opičák

Jsem proti tomu - Artuš by byl třeba Karel;) ?? Tohle můžeme udělat v nějaké fantasy hře, ale toto je legenda - jedna z nejznámějších legend - a rozhodně bych děti nechtěl učit jiná jména, než ta, co jsou tam celá staletí... (Michal*)

Artuš je v pohodě. Myslím taková ty skutečně nazapamatovatelná - příklad výše. :-) #Opičák
Vím, co myslíš, chápu, ale tohle není na naší fantazii, jak píšou výše, legendární rytíře neměnit :))

Kay	Rytíř s mečem
Gurhyr	Rytíř s hadem
Kilwich	Rytíř s mravencem
Lancelot	Rytíř s károu
Beveder	Rytíř s orlem
Ector (Ektor)	Rytíř s dřevci
Ivain (Ivén)	Rytíř se lvem
Pellinor	Rytíř od jezera
Galahad (Gelehed)	Rytíř se třemi štíty
Gawain (Gavén)	Rytíř s trpaslíkem
Blaise (Bleis)	Rytíř s amuletem
Perceval (Persival)	Rytíř s kalichem

- kostýmy na další postavy, pokud je tedy všechny budeme hrát, jako před lety

Černý rytíř:	průvodce příběhem
Merlin:	čaroděj, zná tajemství, která jsou skrytá běžným smrtelníkům
Artuš:	král na Camelotu, který je zárukou jednoty země

Genevieve:	královna, manželka Artuše
Mabon:	Léčitel
Jezerní Panna:	bájná postava, která svěčuje Excalibur těm, kdo jsou vyvoleni pohnout kolem dějin...
Lesní víla:	bytost veskrze kladná, pomáhá nám, nebo my jí
Kamenná víla:	těž bytost nakloněná dobru
Turvin:	trpaslík podoby ohyzdné, ale srdcem velký dobrák, přítel Lesní víly
Saraida:	paní z hradu Radostná hlídka
Dragon:	pomocník zlého Černého čaroděje
Černý čaroděj:	pán zla, čaroděj, který se rozhodl žít navěky, dal se na "černou stezku"

Bleskové poznámky:

- Viděli jste někdo Sucháčovy poznámky na konci dokumentu? :-)
- Doplnění scénérií hudbou (Bára housle, kytara Majkl, repráky s tématickou hudbou apod.)
- Zlaťáky jako platidlo pro:
 - žebráci
 - úplatní informátoři - slídilové
 - zloději
 - kupci
 - děti mezi sebou

ideál podložky průměr cca 2cm nastříkané zlatou barvou(případě systém měny 1zlatý=3stříbrné=3měděné) - jsem pro rozdělení měny na 3 barvy - hodnoty (Op)
- Kameloti s vlastními oběžníky?
- Hradby nebo jiné opevnění hradu(katapulty, příkopy)
 - kůly
 - rekvizity z molitanů/pletiva potaženého látkou s "betonem"
- krámek formou tržiště, nutno připravit a vymyslet, dala bych někam za barák
 - sladkosti
 - rekvizity do hry
 - výhody
 - nákup věcí pro celý tým?
 - oběživo nejen mince, ale i směnný obchod
 - věci, které by mohl koupit kdokoli pro ostatní
- udělat mapu kde co najdou v Camelotu - mohu na základě skutečného terénu udělat mapu herního území (digitální kresbu, která se dá jakkoliv upravit a graficky dotvořit) - plastickou, nebo malbu? Raději bych viděl plastiku (Op) -tví plastický model ti dělat nebudu :-) Super nápad, určitě jsme pro malbu a klidně budu u vzniku té kresby, ale já jsem to chtěla vidět vytištěné - původně tedy namalované na docela velký kus papíru, představovala jsme si A0 minimálně Jasný, je to piplačka, ale zase to může vypadat dobře. Děll jsem to před 2

rokama: <http://foto.beruna.cz/tul/lt12/lt12-185.jpg>

- Někam by se mohli dostat jen s nějakou věcí, co se dá koupit
- Někde by mohli něco najít
 - doly k těžení zlata
 - dřevo
 -
- Vězení, pranýř, hladomorna či jiné středověké tresty
- Žalářník - na nástup si ho zavolat k udílení trestů... (kostým:)
- Válka ruží?
- Puťák po vodopádech?
<http://www.vodopady.info/cz/sazava/Sazava.php?page=vranicke>
- O událostech níže by mohly informovat noviny, které by prodával kamelot
- Objevení Camelotu díky kouzelné hůlce? Mohlo by to být na té látce, co dostávají.

Události, které by se mohly stát:

- bál
- žranice (třeba jako uzavření míru apod.)
- svatba
- trhy s věcmi z orientu - obchodní stezka
- trubadūři zpívající pro krásné dívky (divadýlko, kde třeba hraje pod půdou ze strany dřeva) - Op může vzít balalajku (Michale, zvládl bys na ní?), Bára se může převlíct za chlapa a hrát na housle. [Ope, balalajku vezmi! To bych zvládnout měl:\)](#) M*

Camelot – cesta k rytířství

Rámcák letního tábora v Zátoce pláňat – Keblově, 26.7.-9.8.2014

Co už víme:

- ü Černý rytíř – mladík – přijal toto jméno a vydal se na cestu. Přestal nosit meč, ale o to víc se snažil druhé přivést k rytířství – tedy v tomto případě nás
- ü Černý rytíř je prvním průvodce rokem rytířů, **Merlin** jako bytost objevující se kdekoliv, kde bude potřeba, dalším je **páže Černého rytíře**, z rudolfinských dob k nám jako další bytost přichází **šašek**, který se bude objevovat, kde bude třeba
- ü Poznali jsme příběh Černého rytíře a získali **první díl mapy**
- ü Podepsali jsme se na **Glejt rytířství**, ale část z nás zůstala nevyvázaná z falešného „**Přiznání ke zločinům**“ (to má na svědomí Richard Bolton, dvojče Tiwyna Boltona)
- ü Vstoupili jsme do řádu **Templářů** a podařilo se nám získat z jejich pokladu **druhý díl mapy** a po té jsme byli z řádu zase

vyloučení

- ü *Poznali jsme Rudolfa II., byli svědky stvoření Sirael, sir Tiwyn Bolton dal vědět, že nezapomněl, co se stalo s jeho dvojčetem Richardem, jeho pomocník nás málem připravit o listinu od Rudolfa II. pro magistra Kellyho. Nakonec jsme získali třetí díl **mapy***
- ü *Ze spárů loupeživého rytíře Drápa jsme vysvobodili bílou paní (vánočka)*
- ü *Tiwyn Bolton se nám lehce připomněl (lednovka) a varoval nás, ať nehledáme Svatý Grál*

A co bude:

- ü *tábor je Artušův hrad Camelot, vstupujeme do něj jako **kadeti**, abychom se stali rytíři*
- ü *budeme poznávat rytíře kruhového stolu a spolu s nimi prožívat jejich dobrodružství*
- ü *cílem je získat Svatý Grál*
- ü *někteří z nás budou pasováni na rytíře*
- ü *jeden z nás se stane novým králem*

Etapy – kdo kdy co

Den	č.	Název etapy	Kdo etapu	Vedoucí dne
26.7.2014, sobota	1	Camelot a Excalibur	Bláťa	
27.7.2014, neděle	2	Kay, rytíř s mečem	Michal	
28.7.2014, pondělí	3	Kilwich, rytíř s mravencem a Gurhyn, rytíř s hadem	Bára	
29.7.2014, úterý	4	Lancelot, rytíř s károu	Chumba	
30.7.2014, středa	5	Beveder, rytíř s orlem	Ronja	
31.7.2014, čtvrtek	6	Ector, rytíř s dřevci	Mates	
1.8.2014, pátek	7	Ivain, rytíř se lvem (večer Květina dobra)	Bláťa	
2.8.2014, sobota	8	Pellinor, rytíř od jezera	Bára	
3.8.2014, neděle	9	Galahad, rytíř se třemi štíty	Večernice	
4.8.2014, pondělí	10	Gawain, rytíř s trpaslíkem	Jarča	
5.8.2014, úterý	11	Blaise, rytíř s amuletem	Michal	
6.-7.8.2014, středa – čtvrtek	12	Perceval, rytíř s kalichem	Zdenda	
8.8.2014, pátek	13	Artuš, rytíř kruhového stolu	Opičák	
9.8.2014, sobota	14	Konec tábora, úklid, atd.	Všichni	

26.7.2014, sobota	1. Etapa: Blát'a	Vedoucí dne:
--------------------------	-------------------------	---------------------

Camelot a Excalibur

Odpoledne:

Nájezd **13:00**, rozmístění do stanů (stany velkých mezi dětmi), táborová sešlost, popovídání o všech věcech, co se týkají tábora (máme rozděleno, kdo o čem hovoří), sudoku.

Co kdo říká:

1. všeobecná pravidla – Michal
2. zranění a jiné zdravotní věci - zdravotník Op
3. čůrání za stany, nepočůrávání kadiboud, mytí rukou, atd. zdravotník Op
4. rozcvička, vodník, atd. – Michal
5. hodnosti – Chumba
6. režim dne a podobné věci - Blát'a

První nástup (jen účko), vlajka, info o dalším programu.

Hra na rozdělení dětí do týmů. Barvení triček, děláni praporů, sbírání smůly a dřeva na oheň

Zajištění:	Blát'a
Kostýmy:	nic
Materiál:	Trička, barvy na textil, látky na vlajky, erby na hrud', barvy, fixky

Večer:

Oheň, palivci a potom ...

Excalibur z vody ven

ČR nám předá listinu od Artuše k ohništi :-):

Přicházíte do těchto míst a stáváte se kadety. To jsou ti, kteří čekají na chvíli, kdy budou pasováni na rytíře. Vaše cesta nebude jednoduchá, někteří z vás již prošli dlouhou cestu od svého podpisu Glejtu rytířství až sem. Jiní jsou poprvé v dobách rytířů. Budete poznávat rytíře kruhového stolu a jejich činy. Jen na vás bude záležet, jak se jim vyrovnáte. Někteří budete časem pasováni na rytíře. A ten nejlepší z vás se nakonec stane mým nástupcem.

Vaším prvním činem bude získat list, který vás opravňuje vejít do Camelotu. Předtím však musíte pochopit, co všechno předcházelo sjednocení země pod mou vládu.

Artuš

ČR vypráví:

*Na počátku byl **Uther Pendragon**. Stejně jako mnoho jiných šlechticů usiloval o to, stát se králem. Na jeho straně byl čaroděj Merlin a ten se přimluvil u Jezerní panny, aby Uther získal kouzelný meč Excalibur. Protože kdo má tento meč, ten je králem.*

Všechno začíná u Jezerní panny. Přesuneme se k vodě a tam pozorujeme Uthera,

kterak získává meč, aby sjednotil zemi zničenou neustálými válkami jednotlivých rytířů snažících si podmanit ostatní.

Provedení:

Myšlenku mám velkolepou, musím však zapracovat na tom, zda to bude proveditelné. Chtěla bych tam mít jezerní paní na průhledné umělohmotné desce, která bude nepatrně pod hladinou, tak aby nebylo vidět, že tam je. Bude nějak zatlučená nebo přidělaná kousek od mola-nejspíš 4 kůlky nebo trubky, jak říkám musím promyslet.

Meč bude vynořen po mém pokynu od člověka, co bude schovaný pod molem. Na druhé straně se MUSÍ objevit Morgana, aby již děti měli podvědomí o někom zlém.

Mimo toho se dají do řeči po odchodu Uthera s Jezerní paní a ta jim předá, každě skupině název místa, kde naleznou něco, co budou potřebovat do budoucna. Chci, aby tam byl svitek a malinká lahvička v každé bude něco jiného(to pak použijí v mé etapě :-)).

U ohně si vše přečtou a bude pokračovat kytara a hají :-)

1.

*Už víte, že Uther Pendragon dostal od **Jezerní panny** meč **Excalibur**, který má kouzelnou moc a jeho pomocí sjednotí zemi. Ne však zcela, měl protivníky, s nimiž musel bojovat a to na život a na smrt. Jedním z nich byl král **Gorlois**, který měl za ženu **Igrain**. Nakonec i Gorlois uzavřel s Utherem spojenectví. Ale Uther se zamiloval do Igrain...Uther byl ochoten vsadit vše za cenu třeba jen jediné noci s ní. Opět začala válka, kruté ničení. Uther obléhal Gorloisův hrad, ale nemohl ho dobýt a ani nechtěl s vojskem odtáhnout.*

2.

Žádal Merlina o pomoc a ten nebyl nadšen, že Uther porušil ten křehký mír. Nakonec souhlasil, že pomůže, ale měl jednu zdánlivě malichernou podmínku. Umožním ti být s Igrain, řekl Merlin, ale vše, co vznikne z té noci, bude mé! Uther souhlasil. A tak jeho vojska s obléháním skončila. Neslavně se celá Utherova armáda vracela domů. A Uther sám v té chvíli na dračím dechu za noci na koni běžel přes celé údolí až k bráně Gorloisova hradu. Sám Gorlois když viděl vojsko Uthera, jak odchází, rozhodl se vytáhnout z hradu a zničit je, včetně Uthera.

3.

Merlinovo kouzlo změnilo Utherovu podobu. Ten přijal podobu Gorloise a tomto přestrojení se dostal do hradu k Igrain, která si myslela, že se vrátil její muž. Nebylo to tak. Pravý Gorlois přepadl ustupující armádu Uthera a v bitvě nešťastně zahynul. V té chvíli se probudila malá Morgana, Igrainina dcera, a řekla, že její otec zemřel. Merlin se dlouho neukázal. Až jednou, když se Igrain narodil chlapec, přišel do hradu a připomněl Utherovi jeho slib.

4.

Ten nerozuměl a tak mu Merlin připomněl, že slíbil dát mu to, co vznikne té noci. Uther pochopil, že Merlin chce Igrainina sotva narozeného syna. Uther svůj slib musel splnit. V té chvíli jen Merlin věděl, že malé dítě, které odnášel v náručí, je budoucí král. Dal jej na vychování

k šlechtici Ectorovi, kterému se v té době také narodil chlapec. Ten dostal jméno Kay. Uběhlo spoustu let a oba nevlastní bratři dospěli v muže. Ale než se tak stalo, událo se to, co se dozvíte později, až přijde ten správný čas...

Zajištění:	Blát'a
Kostýmy:	jezerní panna, Uther, ČR
Materiál:	Palivecká slova, louče, velká svíčka, meč, látka na zakrytí mola, svíčky pro děti, něco co mě ponese, lahvičky 4x, svitek s částí legendy

27.7.2014, neděle	2. Etapa: Michal	Vedoucí dne:
--------------------------	-------------------------	---------------------

Kay, rytíř s mečem

Všichni společně odcházejí do místa, kde je připravená kláda s otvorem pro meč. Kadeti scénu sledují jako divadlo. Z lesa se ozývají výkřiky, rytíři pronásledují Uthera, chtějí získat jeho meč. Uther z posledních sil běží ke kládě a volá, že oni meč nikdy nedostanou. Zaryje ho do klády a padne mrtev. Pronásledovatelé doběhnou, přesvědčí se, že Uther nežije a snaží se meč vytáhnout, ale marně. Do děje vstoupí ČR. Říká, že meč z kamene vytáhne jen ten, kdo je hoden být novým králem a že tak pravil Merlin. Odcházíme do tábora.

Turnaj o právo vytáhnout meč – disciplíny připravit

Až budou disciplíny připraveny, objeví se uprostřed tábora vyvolávač, který svolá kadety k turnaji a vysvětlí jim, že se koná turnaj, kde jako odměna je královská koruna, ale podmínkou je, že vítěz vytáhne Excalibur z klády.

Když turnaj skončí, spočítají se výsledky. Návrat ke kládě s mečem.

Kadeti zkusí vytáhnout meč (jen cca první tři z každé družiny) a pak se neúspěšně vracejí do tábora.

Meč z klády ven

Když jsme všichni zády a v dostatečné vzdálenosti, jeden určený velký povolí meč... a lesem se ozve výkřik: "Artuš! Kde Kayův meč?!" otáčíme se zpět. Přichází mladý Artuš, rozhlíží se kolem a nevidí Kayův meč. A pak si všimne Excaliburu, lehce ho vytáhne a volá: "Už ho nesu, otče!" Mnich ožije a raduje se, že má země krále. Příběhne otec - Ector a uvědomí si, co se stalo. Padne na kolena. "Sire! Jsem váš služebník..." Na kolena padne i ČR. I kadeti. Artuš nechápe, co se děje. Z lesa přichází Merlin a vše vysvětlí... (viz úvodní etapa, kdo je Artuš atd.)

Dopoledne:

Merlin nás po nástupu (a dochystání všeho potřebného) odvádí směr les, kde je připraveno divadlo (hrají velcí a kapitáni týmů) dle zadání nahoře. Vše dopadne, jak je psáno s jedinou změnou - místo ČR je Merlin.

Aby nebylo přeturajováno, počítám spíš s nějakou hrou v terénu, případně se stanovišti, kde budou jednotlivé hdy, na které budou týmy přecházet.

Zajištění:	Michal
Kostýmy:	Merlin
Materiál:	Materiál do her - Michal

Odpoledne:

Černý rytíř nás odvede do místa (vzdálenější os tábora), kde bude v kládě meč a předem nachystané blokování meče prosti vytažení (meč je provrtán a zajištěn klín pod kládou). Na místě bude stát Merlin. Než se odehraje divadlo v podobě vytažení

meče budoucím králem, budou vyzváni ti, kdo z her dopoledne budou na prvních a možná i dalších místech (dle toho, jak hry dopadnou).

Nikomu z nás se samosebou nepodaří meč vyjmout a vracíme se s nepořízenou zpátky do tábora. Ve zbylém čase bud voda, nebo kolektivní hry a podobě. Dle počasí můžeme nejprve do vody a pak teprve s ČR k meči.

Zajištění:	Michal
Kostýmy:	ČR, Merlin
Materiál:	Meč, kláda s vyříznutou mezerou (motorovka), klín

Večer:

Vtipálek, kytara nebo něco podobného / cesta do lesa, "bojovka" tak trochu seznámení s temnou postavou těchto příběhů:) Plán - nepřetáhnout večerku po předchozím dni.

Zajištění:	Michal
Kostýmy:	Dragon
Materiál:	Svíčky, sirky, pochodně

28.7.2014, pondělí	3. Etapa: Bára	Vedoucí dne:
---------------------------	-----------------------	---------------------

Kilwich, rytíř s mravencem

Sousední přátelský král **Yspadaden** onemocněl a od Merlina víme, že jej může zachránit léčitel **Mabon**. Artuš vysílá za léčitelem své rytíře. Mabon, s nímž se setkáme, řekne, že připraví a donese lektvar Yspadadenovi, ale že potřebuje, abychom mu donesli tři vzácné ingredience.

Merlin ná pošle za Malbonem. A ten nám dá seznam ingrediencí a místo kde je najdem (zašifrovanej).

Ø **Kůru** z hole obra **Gvernacha**. Nedá se čekat, že by si obr jen tak nechal hůl oloupat (a ještě k tomu od každé družiny zvlášť...) Kůru získáme hrou podobnou totému. Uprostřed kruhu bude hromádka kůry a tu budou hlídat rodinní příbuzní obra.

Ø Nasbírat **léčivé byliny** v zemi **Lesní víly**. To snad zvládneme lehce, jen přijít na to, která bylina je ta pravá! Byliny: po značené cestě se dostaneme k území plnému květin. U území bude víla a ta nám řekne, jestli je to ta pravá.

Ø **Vous Dragona** – přítele Černého čaroděje. Nu což, vzhůru do toho, snad se do nás nepustí! Zkusíme ho přesvědčit, nebo ho raději rovnou obelstíme? Nebo se nám nezdaří nic a požádáme o radu Merlina, který nám poradí uvařit Snový lektvar a ten někdo z nejstatečnějších nabídne Dragonovi. Ve spánku se vousy trhají nejbezpečněji... Vous: v tom bude háček. Najdeme Dragona ale ten vous nedá. Pěkně nás prožene. A my se vracíme s prázdnou. Čeká nás v táboře Merlin a ten nám poradí jak co s Dragonem. Řekne nám seznam bylin, které musíme najít, abychom uspali Dragona.

Až se nám podaří všechny tři ingredience získat, odevzdáme je Mabonovi a ten ostatní zařídí.

Dopoledne:

Do tábora přijde nějaký poskok, který nás o nemoci krále obeznámí a pošle nás za léčitelem Mabonem. Ten souhlasí s pomocí, ale potřebuje **3 ingredience**:

1. Kůra z hole obra Gvernacha

Ten nám ji jen tak nedá, řekne, že si ji musíme vybojovat sami.

Ve větším kruhu budou poházeny kusy kůry, někde uprostřed bude 1, ta pravá (budě třeba barevně označená), kterou musí získat tým, že vynosí po jedné všechny kůry z kruhu, v čemž jim budou bránit jeho obří pomocníci (když se někoho dotknou, musí kůru nechat na místě, vyjít z kruhu, udělat třeba 5 dřepů a pětkrát se zatočit dokola, "pravá" kůra se teda musí dostat z kruhu jako poslední.

Když kůru získáme, řekne nám, kudy se vydat za vílou, že cestou najdeme léčivé byliny a jen jedna z nich nám

pomůže. Zdůrazní, že se lahvičky s bylinkama neotvírají.

2. Léčivé byliny od lesní víly

Nějaká delší okružní trasa po fáborkách, vždy třeba po 150m bude strom na kterém bude napsán nějaký úkol (10 šišek, vydržet se držet na stromě deset sekund ...) a vždy po splnění úkolu si budeme moct vzít neprůhlednou lahvičku/skleničku, ve které budou byliny, které sbíráme ve vílím světě, nesmí se ale zatím otevřít. Ne u každého stanoviště musí být lahvička. Lahviček bude třeba pět a pro každý tým.

Když dojdeme k víle, požádáme jí aby nám poradila, která z bylin ve skleničkách je ta správná. Víla nám řekne, že to poznáme sami, její pomoc ani nepotřebujeme. Vybere se vždy nejmladší a k němu nějaký pomocník. Ti očichají lahvičku a musí se rozhodnout, bez pomoci ostatních, která je léčivá (v každé lahvičce bude něco co smrdí /nějaké koření nebo tak něco/, jediná bude voňavá (levandule)).

Nadhodí, že pro vous Dragona je lepší jít odpoledne, protože je dopoledne nevrlejší (nebo tak něco :D) a dá nám zašifrované místo, kam máme zajít (na bílý papír citronem napsané, něco jednoduchého – pro zpestření)

Zajištění:	Bára
Kostýmy:	Mabon, Lesní víla, posel
Materiál:	barevná kůra - tempery, provázek na ohraničení, úkoly na strom, 15 neprůhledných lahviček (nemáte?) + smradlavé věci a levandule lahvičky - Světlana?

Odpoledne:

3. Vous Dragona

Vydáme se za ním odpoledne a doufáme, že nám pomůže (je to přítel ČR, takže ne, ale doufat můžeme), poprosíme ho, jestli by nám jeden fousek nevěnoval a ten se nám jen vysměje a prohodí něco o tom, že bychom ho snad museli uspat. Dětem samozřejmě dojde (naťuknem je), že nám pomůže víla.

Vrátíme se do tábora, kde nás čeká poslíček s tím, že Dragon něco tuší a zaklel nás takže, že vidí jen jeden z týmu . Všichni kromě jednoho (nejstaršího/nejzdatnějšího) budou mít zavázané oči a on je za spojené ruce musí opět dovést k víle)

Vílu poprosíme, aby nám dala něco na usnutí. Na usnutí tak mocného čaroděje je ale potřeba něco silnějšího než jen obyčejná uspávací bylinka, semínko je vzácné a my ho musíme vyhrát. Jelikož víla tentokrát nebude tak daleko od tábora, tak se do něj vrátíme a tam se soutěž bude odehrávat. Ještě nám dá víla lentilku, která nás zase učiní vidoucími.

Každý človíček má svoji hrací kartu a musí s ní obejít všechny stanoviště. Jsou to zkoušky toho, zda-li jsme vzácného semínka hodni. – Do časového limitu(třeba hodina) musí obejít všechna stanoviště. U každého člověka budou 1úkol (budou dvě kola, takže vlastně úkoly 2).Na každý úkol má člověk 1 pokus, když ho nezvládne, musí jít dělat nějaký jiný.

Úkoly:

- Hádanky/ hádanky
- Vydržet ve stoličce „s parťákem“ (přeni o záda) 1 minutu/ vydržet v kliku s nataženými rukama 1 minutu (nemám odhad, tak se to kdyžtak zkrátí)
- Chytit předmět na stole, než s ním vedoucí ucukne/ chytit padající tyčku pod čárou
- Vypít půl litru vody/vydržet 15-20 s bez vzduchu (ucpe se nos)
- Vyběhnout k bráně a zpět/ 50x přeskočit švihadlo
- Na zátoce plavou nějaké polystyreny a musí pomocí větvičky nebo něčeho vylovit 3/ závaží přivázané k molu vytáhnout
- Poslední úkol- účastní se všichni. Vyberou se stejně zdatné děti, obalí se matrací a narážení se

musí vytlačit z pole. Kdo vyhraje postupuje, dokud nezbyde jen jeden.

Jen návrhy, nic lepšího mě zatím nenapadlo, dá se to ještě změnit...

Ted' přijde víla a dá nám semínko s tím, že ho jsme hodni.

Jdeme za Dragonem, dáme mu semínko v pití (na osvěžení nebo to je jedno, ať si přijdou na to, jak mu ho dát). Asi by mohli něco získat za to, že mu pomohli, ale nic mě nenapadá...

Co třeba nějaké zlatáky na trh? To zní dobře, takže za to dostanou zlatáky od krále.

Zajištění:	Bára
Kostýmy:	Dragon, lesní víla,
Materiál:	pásky na oči (šátky děti mají), lentilky, semínko, kartičky dětí, hádanky, tyčka s čárkou, předmět na provázku (třeba pířko), hrníčky, polystyren nebo něco, co drží na vodě, něco těžkého na provaze, molitanové matrace, nůžky, papír, provázek

Večer:

Gurhyr, rytíř s hadem

Možnost udělat z tohoto večerní bojovku, nebo i celodenní hru:

Rytíř Gurhyr přišel při jedné z bitev o svůj štít. Ten padl do rukou Černého čaroděje a jeho prostřednictvím začal rytíře ovládat. Aby se vymanil z jeho vlivu, musel štít získat zpátky.

Družiny odcházejí postupně tak, aby každá došla sama do místa, kde dojde k souboji s hady, pomocníky Černého čaroděje (hadí louka?). Pravidla jsou na autorovi, cílem je, aby družina získala štít, ležící v území ovládaném hady. Na paměť vítězství si dal Gurhyr hada do svého znamení.

Zajištění:	Bára
Kostýmy:	hadi - černé oblečení
Materiál:	svíčka

29.7.2014, úterý	4. Etapa: Chumba	Vedoucí dne:
-------------------------	-------------------------	---------------------

Lancelot, rytíř s károu

Temné síly nikdy nevidí rády, když se daří dobru. A když mohou pomocníkům dobra uškodit, tak to udělají. Dragon se dozvěděl, že nám Lesní víla umožnila na svém území nasbírat byliny a tím pomohla uzdravit Yspadadena a tak tedy Lesní vílu uvěznil na svém území. Na cestě za vysvobozením mohou (ba přímo musí) být různé překážky. V jednom místě se dokonce setkáváme s trpaslíkem Turvinem, přítelem víly (škaredou, ale dobrákem), který nás už vyhlíží a je ochoten jednoho z nás zavést k místu trpasličí zkratkou (kára = kolečko). Na konci uvidíme v lese kruh ze stříbrných klacků, ze kterého by jakýkoliv člověk rychle vyběhl, ale víla ne, té musíme ty klacky ze země vytahat. V předcházejících etapách doufám Dragon bude pouštět hrůzu, takže z něj děti nebudou mít srandu, ale respekt. Musí být stanovená přesná pravidla, ale výsledkem by mělo být, že se družinka vrhne vytahovat klacky, aby mohla Lesní víla ven a v tu chvíli s řevem přiletí Dragon a děti se statečně rozprchnou... nebo taky ne, uvidíme (vzpomeňte, že to fungovalo. Případně mohou s Dragonem nastoupit i nějakí jeho pomocníci). Výsledkem je vysvobozená víla, za což nám děkuje a za odměnu nám dává svůj stříbrný vlas. Dragon uteče, ale volá z dálky, že se máme třást před silou Černého čaroděje.

Dopoledne:

dřevo na oheň večer + dřevo do dřevníku

Tanky: Utvoří se dva týmy. V týmech se udělají dvojice, která si lehne na zem a drží se zaklesnutými lokty. Jeden clovek je motor a vydáva zvuky jako (brmm, brmm..), druhý je dělo a má 3 papkoule. Tank má dva životy. Když se rozbije dělo nemůže střílet, ale může jezdit. Zničit tank se dá dvouma zpusobama, bud zastřelit motor i dělo nebo když dojde munice jiný tank „přejet“.

, fotbal, pimpong koupání..

Zajištění:	Chumba
Kostýmy:	
Materiál:	noviny, lepenky, plavky:)

Odpoledne:

Koupání

Ze zprávy od trpaslíka se dozví o unesení víly. Vydají se jí vysvobodit (cesta). Po azimutech s různými úkoly a šiframy. Po cestě potkají trpaslíka který jim půjčí vozík a půjde s nimi na konec jejich cesty pak se vrátí pro další skupinku. Když se všechny skupinky seřadí na konci cesty dovede je kousek dál kde bude kruh se zabodaných stříbrných klacků. Ve kterém bude víla buď postava nebo jen kousky papírků a bude se hrát totem. Nebo se vymezí území a děti budou mít za úkol vytáhnout všechny klacky aby vílu osvobodili. Při tom je bude chytat Dragoun a jeho poskoci. Když vílu vysvobodí dostanou od ní stříbrný vlas. (buď hned nebo bojovka na večer).

Zajištění:	Chumba
Kostýmy:	Turvin, Dragon a pomocníci, lesní víla
Materiál:	Stříbrný sprej

Večer:

Tato hra je vlastně malou autogramiádou. Úkolem je aby každý získal podpis víly posléze její vlas. Víla se Vám však podepíše pouze pokud jí odevzdáte podpis Trpaslíka a trpaslík se Vám podepíše pouze po odevzdání podpisů všech trpaslíků. Trpaslíci se většinou podepisují za poprošení, někteří však občas mají divné požadavky (chtějí, aby jste jim zazpívali, namalovali domeček, skákali na jedné noze a podobně, trpaslíci jsou prostě divní a hlavně ty potvory vlezou všude). Navíc se všichni výše zmiňovaní pohybují chaoticky po tmavém lese (asi zabloudili) a jediným vodítkem jsou svíčky, případně lucerničky. Hráči světla nemají.

Zajištění:	Chumba
Kostýmy:	Trpaslíci (čepičky), trpaslík, víla
Materiál:	Svíčky, tužka, papíry

30.7.2014, středa	5. Etapa: Ronja	Vedoucí dne:
--------------------------	------------------------	---------------------

Beveder, rytíř s orlem

Počátkem budiž normální nástup, nebo nějaká činnost v táboře, kam přibíhá Lesní víla a hlásí, že Turvin je v nebezpečí. Vyrážíme všichni na pomoc a v dále vidíme ležícího Turvina a nad ním rozkročeného Dragona. Ten pomocník Černého čaroděje nad ním čaruje. Určitě se tak mstí, že pomáhal Lesní víle. Když nás Dragon spatří, zachechtá se na dálku a uteče. Víla přiběhne k Turvinovi jako první a než stačí zjistit, co se s ním stalo, ten se vymrští na nohy, cosí víle sebere a uteče taky...

Turvin byl očarován a uzmul Lesní víle čarovný prsten. Co dál? Bud' nás víla sama navede, nebo nás to napadne samo, že proti magii můžeme bojovat také jen s pomocí magie. Jdeme za Merlinem, zkrátka zrovna nějak víme, kde je (může to být dálka, mapa do rukou - orientáček, případně cesta značená). Družiny (části družin) jdou samostatně, až dojdou k Merlinovi a všechno vypoví. Čaroděj nám řekne, že na to musíme získat Květinu dobra, jejíž síla si už s Dragonem poradí, ale nestačila by na samotného Černého čaroděje (to je třeba zdůraznit, ať se ten respekt trochu zvětší...). Získat Květinu dobra znamená být na hlídkách následující noci ve střežhu. Pokud se v nějakém směru ukáže světlo, které tam doposud nebylo, možná je to právě ona květina. Pak by se s tím směrem měl někdo vypravit. To je vše, co Merlin řekne, hlídky následujících nocí tedy mají zvláštní úkol.

Dopoledne:

Po snídani ke konci nástupu k nám doběhne víla a povídá nám, že Turvin je v nebezpečí a tak se vydáme za vílou, která nás dovede za Turvinem. Nad Turvinem je Dragon a čaruje nad ním, když nás uvidí, zasměje se a odbíhá. Turvin sebere víle prsten a utíká za ním. Poté se vracíme do tábora a budeme hrát hru "Australská stíhací hra". Hra spočívá v tom, že jsou čtyři týmy rozestaveny na rohy čtverce (z provázku ve výšce kolen) na začátku hry musí jednotlivci oběhnout místo, kde stojí 3x a po jednotlivcích se snaží dohonit toho před sebou, aby ho mohl "plácnout" po zádech a tím ho vyřadil. Vítězí ten, co zůstal jako poslední. Hra trvá 45 minut.

Zajištění:	Rojna
Kostýmy:	Víla, Turvin, Dragon
Materiál:	Vílin prsten, provázek - materiál na australskou hru

Odpoledne:

Pokud to děti nenapadne samotné (kdyžtak poradíme) musíme vyhledat Merlina. Ten nám prozradí, že na Dragona působí květina Dobra (ovšem ne na Černého rytíře). Potom dojdeme opět do tábora a budeme hrát Pašeráky.

Zajištění:	Rojna
Kostýmy:	Merlin

Materiál:	Materiál na pašeráky
------------------	----------------------

Večer:

Pokud mi bude dovoleno bude menší bojovka. Od ohniště nahoru k závoře. Buď po svíčkách anebo se svíčkou v ruce. Velcí budou rozmístěni po trase.(za odvalu by mohli dostat nějakou maličkost). Pokud nebude moct být bojovka tak klasickou svíčkovanou:)

Zajištění:	Rojna
Kostýmy:	-
Materiál:	Svíčky (sklenice), sirky

31.7.2014, čtvrtek	6. Etapa: Mates	Vedoucí dne:
---------------------------	------------------------	---------------------

Ector, rytíř s dřevci

*Artuš vyhláší rytířský turnaj o závoj královny Genevievy.
Pravé nefalšované rytířské hry. Vymyslet disciplíny, rozdělit si kdo co připraví.*

Dopoledne:

Program je časově variabilní dle toho, kdy dorazí "skuteční" rytíři, kteří budou mít program na půl dne. Tedy to, co je dál napsáno, se může odehrát dopoledne, nebo odpoledne.

- 1) Zda jsou vyrobené nějaké meče, tak jako jednu z her bych udělal souboj mezi dětmi...po té bych vybral toho nejlepšího. (Materiál: **Meče (oddílové), provázek nebo nějaká jiná věc na ohrazení bojiště**)
- 2) Střelba lukem – vytvořit terče alespoň 2...také vybrat toho nejlepšího z dětí...(Materiál: **polystyren nebo nějaká jiná podložka na kterou by šly upevnit terče, dále nějaké papíry na které, by jsme mohly terče nakreslit (tudíž budou potřeba barvy, nejspíše tempéry), dále by se hodily nějaké luky pokud máme možnost si od nějakého jiného oddílu půjčit bylo by ideální potom by se dalo aby si děti vyrobily luky a šípy sami, ale to bych dělal v krajním případě**)
- 3) Dále bych udělal něco jako překážkovou dráhu s tím že v průběhu toho co by děti probíhali, vedoucí by jim to ztěžovali házením např. míčků naplněných vodou...opět by se vybral ten nejlepší... (**nafukovací míčky naplníme vodou, kozu máme na dřevo máme na místě, potom by jsme jely podle materiálu který najdeme na místě což znamená klády, stoly, židle, lavice atd...**)
- 4) Dále bych tam dal nějaké přetahování, buď šátků, nebo provázků... také bych vybral toho nejlepšího (**Šátky, provaz, nějaký provázek na ohraničení místa kde se bude přetahovat a na rozdělní hráčského pole**)
- 5) Pak by tam mohl být běh lesem od tábora k zelené budce a zpět do tábora cestou by se plnili různé úkoly...vybral by se ten nejlepší (**pingpongové míčky, a jiné drobné věci které by děti mohly cestou hledat**)

Ve všech hrách bych to rozdělil na různé kategorie (ne podle týmů, aby nevyhrávali ti velcí, ale aby měli šanci i ti menší)

Zajištění:	Mates
Kostýmy:	

Materiál:	provázek,
------------------	-----------

Odpoledne:

Buď náš turnaj, nebo program rytířů

Zajištění:	Mates
Kostýmy:	
Materiál:	

Večer:

Večer bych potom udělal nějakou bojovku a konci trasy by stála královna Genevieva se závojem... Závoj by dostal ten nejrychlejší a nejlepší z celého dne... (závoj královny, masky pro ostatní vedoucí, cesta by mohla vést na hadí louku kde by stála královna a vyhlásila by kdo byl z celého dne ten nejlepší)

Zajištění:	Mates
Kostýmy:	
Materiál:	

1.8.2014, pátek	7. Etapa: Blát'a	Vedoucí dne:
------------------------	-------------------------	---------------------

Ivain, rytíř se lvem

*Tenhle rytíř je nadaný lví trpělivostí.
Květina dobrá (bojovka navíc)*

Dopoledne:

Hry mimo tábor + možno dřevo, úklid stanů, můžeme udělat táborové činnosti, jak je psáno :-) výuka tanců - v sobotu přijede vzácný host

Zabij obry :-)

výborná hra do terénu

Pravidla

V okolí se pohybují obři a je třeba je zneškodnit.

Ideální je to hra do členitého terénu. Je dobré nějak (fáborky, provázek) ohraničit území.

Po lese jsou na stromech obrázky obrů (nejlépe na čtvrtce, stačí A5).

Každé družstvo má jednu týpovku (dlouhou dřevěnou tyč cca 5-6metrů) na konci s houbičkou (stačí přibít kus hubky na nádobí), té se musí všichni stále držet a houbičkou namočenou v barvě (každé družstvo má jinou barvu) musí "orazítkovat" co nejvíce obrů. Hubka se namáčí jen v táboře.

Je u toho hodně legrace, zvláště v terénu, když mají směrem do kopce razítkovat obry u paty kmenu (tyč se musí hodně zvednout), nebo naopak. Barva na houbičce postupně dochází musí se vydat do tábora houbičku smočít v barvě.

Na závěr se na "obrech" spočte, kolik od které barvy má razítek.

Zajištění:	Blát'a
Kostýmy:	
Materiál:	míče, repráky, něco co hraje

Odpoledne:

Kamenná víla nás k sobě dovede po kamínkách zvláštních barev i tvarů, řekne, co má za problém, že má svou krásnou kamennou zahrádku(lépe řečeno 4-dle počtu skupinek :-)) a v ní vzácné kameny(kamínky s obrázkama a různě zmalované). Ty zahrádky jsou ale v moci zvláštních sil a tak se tam teď dějou divné věci(představuji si dvě území, jedno velké, kde se může pohybovat jen víla libovolný čas a pak 2,-5,, kde může být každý jen a pouze nutně potřebnou dobu - musí to být uděláno tak, že není vidět ze žádného úhlu na tu zahrádku, když se vyleze i z území 1. a musí se opustit ten prostor :-)

Řekne, že by potřebovala pomoc, že její kamarádka Lesní víla jí říkala, že jsou moc stateční a ochotní pomáhat a že potřebuje zjistit, kdo to dělá na té zahrádce. Tak řekneme jasně pomůžeme ti. Dostaneme pokyny, že si musíme vyrobit vlastní kámen do skupinky, ale tak aby nebylo poznat, že je od někoho jiného než od Kamenné víly. Najdeme šutr, nabarvíme ho barvičkama a jdeme ho umístit do zahrádky(každá skupinka má svou). Odcházíme pryč a poněkud dobře se vracíme. Bohužel zahrádka je rozbordelovaná:-(Tak jí upravíme a jdeme zpět do tábora- co se tam bude dít bych asi nechala na vedoucích a rádcích skupinek, můžou si udělat co chtějí. Podruhé se to opakuje a potřetí také. Po těchto třech marných pokusech si vzpomeneme(nebo budeme nuceni si vzpomenout), že její kamarádka je **Lesní víla**. Budeme volat, nepříjde. Pokud si někdo nevzpomene, tak bude opět popostrčen, že mají něco ,co by jim mohlo pomoci(tajemné flaštičky od jezerní paní). Půjdeme do tábora a dohledáme, doufám, všechny flaštičky. U každé je návod co mají udělat(to musím domyslet, ale bude to mít jasně logicky po sobě jdoucí pořadí). Až to vše uděláme správně, tak se zjeví Lesní víla. Řekne nám, že neumíme být trpělivý,ale že nám pomůže. Každé skupince dá 3 kameny. Řekne jim, že jeden z nich zabrání tomu ničení, že je kouzelný, ale že neví který to je a proto to musí zkoušet. Který to bude, to se dohodneme na místě, určitě jeden z posledních :-) Až se nám to podaří bude na místě od Kamenné víly

čekat krásný prsten, pro každou skupinku jeden.

pozn. pokud děti vyměnily flaštičky od Jezerní paní na trhu musí se objevit trhovec a prodávat zboží a v něm i toho zboží za velkou cenu

Zajištění:	Blát'a
Kostýmy:	lesní víla, kamenná víla
Materiál:	kamínky, kameny -zahradka a kouzelné, prsteny 4x, fáborky, kouzelná hůlka

Večer: mytí kluků + kdo chce, můžeme dát vtipálka nebo jinou hru do jídelny.

Noc:

hlídka zahlídne světlo(počítám tak 2-3 hlídka :-)), lucernu, ale chci, aby se objevovalo na různých místech a až potom co bude vzhůru více lidí(skupinky, musíme trochu a postupně likvidovat), tak teprve začít utíkat tím správným směrem, nechci strašení ani nic takového, ale budou tam bludičky s lucerničkama:-) To naše světýlko by tedy muselo být něčím ozvláštněné, aby si ho nespletli s bludičkama :-) Bludičky jsou strašné, pokud je někdo hlučný - **neuděláme něco jako infoletáčky o těchto bytostech??**

Dojdeme na místo, kde bude vykopaný hrob a bude tam náhrobek bez jména, tam porostou 4 květiny dobra, pro každou skupinku jedna.

pozn. použijí laser

Zajištění:	Blát'a
Kostýmy:	bludičky, černé oblečení a sukýnky od Opa, bílý obličej
Materiál:	květina dobra 4x, lucerny, svíčky, fosforový spray, malovátka na xicht

2.8.2014, sobota	8. Etapa:Bára	Vedoucí dne:
-------------------------	----------------------	---------------------

Pellinor, rytíř od jezera

S pomocí Lesní víly najdeme trpaslíky Turvina, může to být cesta dobrodružná, ale končí u vody. Třeba je trpaslík na molu, spí (a my třeba přicházíme z druhé strany, nebo taky ne...), tak k němu jdeme (plaveme – ti nejzdatnější) a to s první květinou. A co se stane nečekaného, Turvin se vztyčí a jak jsme na molu, shodí nás i s první kytkou do vody... A uteče. Hledáme dál a najdeme ho znova, může nám provést další nějakou lotrovinu. Kytky jsou celkem čtyři, takže to může být třikrát na nečisto. Nakonec se nám to podaří, Turvin si květiny čichne a jak učitelka v létajícím Čestmírovi náhle otočí. Probere se s očarování a běduje, že vydal moc Lesní víly – prsten – do rukou Dragona. Společně se dohodneme na postupu a vydáme se do Dragonovy země, abychom prsten získali zpět. Jak, to je na autorovi této etapy. Může to probíhat přes den, nebo i večer, za tmy. Nakonec

prsten víly máme, vezme si ho Turvin a běží za vílou, aby ho předal.

Pokud nebude počasí na tu vodu, pak by se tam měla nějak jinak objevit, vždyť Pellinor je rytíř od jezera...

Dopoledne:

Třeba na stožáru se objeví jednoduchý vzkaz - jděte k molu a vezměte s sebou květiny. Kdyby bylo teplo, tak může přijít víla a přivést nás k molu z druhé strany a vždy jeden z týmu byt přeplaval a podle příběhu by se odehrála scéna s tím jak Turvin schazuje do vody a utíká. Po přičichnutí ke květině nás pošle do Dragonovy země - nemusíme do ní dojít a hlavní je, že cestou najdeme mapku a s ní se vracíme do tábora. Možná by bylo lepší dojít až do jeho země, protože když tam nebude, tak mapka bude jediná možnost, co by jsme mohli udělat, protože my vlastně nevím, jestli tam ten prsten najdeme nebo co tam bude čekat.

Na mapě jsou vyznačena místa v okolí tábora (je jich třeba 6 - molo, zelená bouda, krmelec, prs...) a na každém jsou někde schovány 3 hádanky pro každý tým (jsou stejné). Každá hádanka v sobě skrývá indicii pro konečné místo - tam se skrývá prsten. Dala bych to na rozcestí k Junáku.

Zajištění:	Bára
Kostýmy:	Turvin , (lesní víla)
Materiál:	vymyslet hádanky s indíciema, provázek, mapa

Odpoledne:

Dojdeme na místo a tam bude vzkaz od Dragona s tím, že vidí, jak moc usilujeme o vrácení prstenu a tak nám ho tedy přenechá - bude u dopisu. **(je falešný)** .

Když už jsme tam, tak si zahrajeme Boj o vlajky.

V tábořena nás bude čekat Turvin a my mu vítězoslavně předáme prsten. Prohlídne si ho a zjistí, že je falešný a že jsme se nechali převést. Už neví co dál by nám poradil, vrátí nám prsten a smutně odejde.

Zajištění:	Bára
Kostýmy:	Turvin
Materiál:	falešný prsten, dopis, vlajky

Večer:

Mohli bychom dostat vzkaz ať jsme připraveni nebo něco takového.

Půjde se po svíčkách a na konci až dojdou všichni jednotlivci nic nebude, budeme chvíli čekat až po chvíli vyjde Dragon dramaticky ze tmy a předá nám prsten s tím, že za to později bude něco chtít.

Zajištění:	Bára
-------------------	-------------

Kostýmy:	Dragon
Materiál:	svíčky, vzkaz

3.8.2014, neděle	9. Etapa: Večernice	Vedoucí dne:
-------------------------	--------------------------------	---------------------

Galahad, rytíř se třemi štíty

Dříve si tento rytíř říkal Bezejmenný rytíř.

*Mladík byl sirotek a vyrůstal, aniž by mu někdo dal jméno. Rozhodl se stát se rytířem. Dlouho se cvičil v boji a připravoval. Když si myslel, že umí již mnoho z rytířství, vydal se na Camelot, aby se ucházel o službu. Cestou potkal rytíře ve zbroji, který se mu postavil s tím, že ho nepustí dál. Rozhodl se zkusit své sotva nabyté dovednosti a vytáhl svůj starý zrezivělý meč. Bojoval, až se mu kupodivu podařilo rytíře srazit k zemi. Jak se lekl, když se rytíři z hlavy skutálela přilba, z pod ní vylétly prameny dlouhých vlasů - rytíř byla dívka! Představila se jako **Saraida** a radovala se, že našla toho, kdo ji v boji porazil, protože takový může porazit loupeživého rytíře **Branduse**, který se zmocnil jejího hradu Radostná hlídka. Zeptala se na jeho jméno, ale to mladík neměl. Zaradovala se podruhé a řekla mu, že kdysi čaroděj Merlin prorokoval, že rytíř, co nemá jméno, dobude ten hrad a v něm své jméno nalezne. To mladíka přimělo následovat Saraidu daleko víc, než představa litého boje s Brandusem. Šli na tajné místo (jeskyně) a tam ležely tři štíty. První měl jeden stříbrný pruh, druhý dva a třetí tři. Saraida řekla, že jsou kouzelné, že ten, kdo je drží, má sílu tolika mužů, kolik je na nich pruhů (případně tolik má životů). Před hradem narazili na hlídku, později uvnitř hradu na strážné, až se utkali se samotným Brandusem. Ukáže se, že je to pouze převlečený Dragon, který nakonec prchne. Saraida zavedla mladíka do jedné z komnat a tam ukázala na kámen s nápisem, že pod tímto kamenem nalezne své jméno ten bezejmenný, který dobude hrad v boji za správnou věc. Mladík kámen odvalil a pod ním byla deska s vytesanými slovy: „Tvé jméno je Galahad, rytíř se třemi štíty“. Tak si tedy Bezejmenný rytíř vysloužil jméno a vydal se na Camelot...*

Dopoledne:

Zajištění:	Večernice
Kostýmy:	
Materiál:	

Odpoledne:

Zajištění:	Večernice
Kostýmy:	
Materiál:	

Večer:

Zajištění:	Večernice
Kostýmy:	

Materiál:	
------------------	--

4.8.2014, pondělí	10. Etapa: Jarča	Vedoucí dne:
--------------------------	-------------------------	---------------------

Gawain rytíř s trpaslíkem

Jednou při cestě lesem byl Gawain tak zamyšlen, že si nevšiml krásné dívky, kterou míjel. Ta jej zastavila, oslovila jménem a řekla, že je nezdrovák, když jí ani nepozdraví. Rytíř, vytržený z myšlenek, se omluvil a řekl: „Prosím za prominutí...“. „Nic neprominu!“ vykřikla dívka a vyslovila kletbu, že na sebe jako trest vezme podobu první bytosti, kterou na cestě potká. Byla to Viviana, nadaná schopností kouzlit, kterou ji naučil Merlin. Rytíř pokračoval dál, stejně zamyšlený, takže si ani nevšiml, že jej míjí trpaslík Turvin. Ten pozdravil Gawaina první a on odpověděl. A v tu chvíli si vzpomněl na Vivianinu kletbu. Proměna neprobíhala najednou, ale postupně. Když už se trpaslík ztratil z dohledu, teprve pocítil, že jeho šaty jsou čím dál větší a také výška z koňského sedla se mění, že mu rychle roste dlouhý plnovous a tvář je čím dál víc bradavičnatá... po nějaké době z něj byl stejný trpaslík, jakého potkal. Nešťastný rytíř nevěděl, co dělat. Rozhodl se pokračovat dál a na cestě narazil na dva loupeživé rytíře, kteří přepadli nějakou dámu, strhli jí z koně a chystali se jí oloupit. Rozohnil se a zavolal: „Darebáci! Vaše chování hanobí rytířský stav! Pustte tu dívku, nebo...!“ ale hned si uvědomil, že je jen malý trpaslík. „A co ty jsi zač, ty šeredo?“ ozvali se rytíři. „Jsem rytíř Kruhového stolu...“ Oba loupežníci vyprskli smíchy. „Ach, tak ty jsi rytíř! Honem zmiz, ty zmetku přírody, než tě rozšlápneme jako červa!“ Gawain se už už chystal k ústupu, ale pak pevně sevřel na něj veliký meč, získal zpátky svoji odvahu a zaútočil... Byl by oba loupeživé rytíře zabil, ale dívka jej zastavila. „Dobře si mě prohlédněte,“ řekla a shodila z hlavy kapuci, která jí zakrývala tvář. Gawain si uvědomil, že je to Viviana. Loupežníci zmizeli. „Vidím, že jste pravým rytířem. I přes svou podobu jste hájil čest svého stavu. Proto vám vrátím zpět vaši podobu, ale přisahaňte, že budete zdvořilý k dámám a budete je zdravit první!“ „To přísahám,“ řekl Gawain. Po těch slovech zmizela Viviana a rytíř se navrátila jeho skutečná podoba. Mohl dál v klidu pokračovat ve své cestě...

Dopoledne:

Ráno snídaně, nástup. Po nástupu úklid tábora. Od pole půjde Viviana od vody Gawain. Gawain si dívky nevšimne a pokračuje dál směr umývárka, ale Viviana ho zastaví vynadá mu do nezdrováků a i přes omluvy Gawaina prokleje, změnění v podobu první osoby kterou potká a pokračují dál.

Od umývátek jde trpaslík Turvin, kterého si také Garwin nevšimne, ten dále pokračuje přes lávku.

Po uklizení tábora následuje hra s úkoly zašifrovanými. Je potřeba označit trasu fáborcky. Bude 10 úkolů.

Desátý úkol se plní v táboře.

11. úkol je na nejmenších (vždy jedno malé dítě z jednoho družstva zůstane v táboře a bude mít za úkol se svým vedoucím naučit se 2 souhvězdí, 2 uzle a nakreslit samostatně plán tábora. k 10 úkolu už se přidá k ostatním).

(10 úkol se může plnit po O, podle času).

Zajištění :	Jarča	
Kostýmy :	Gawain	Jednotný kostým RKS, jiný erb na hrudi – kdo?
	Turvin	Barča
	Viviana	
Materiál:	11 úkolů	Jarča
	Krepáky	na místě

	Ťuflíky	Michal
--	---------	--------

Odpoledne:

Po svačině: opět projde (třeba od dřeva) Gawain už v podobě trpaslíka, kterého potkal. Náhle křik od sklípku, Gawain nelení a jde tam, v lese nad sklípkem zachrání před očima dětí napadenou dívku, ve které později pozná Vivianu a po přísaze zdvořilosti k dívkám mu Viviana vrátí jeho podobu (změní ho zakrytím pláštěm: Jako poklekni sem a přisahej a po přísaze ho odčaruje - vyndá si ruce z trička, sundá vousy, čepici?).

Po proměně poděkuje a každý jde svou cestou.

V táboře potom následují hry (pokud je splněný 10 úkol). Budeme hrát všichni vybiku, schovku, babu, později, pokud počasí dovolí, koupání, příprava ohně a buřtů.

Zajištění:	Jarča	
Kostýmy:	Gawain	Jednotný kostým RKS, jiný erb na hrudi – kdo?
	Viviana	
Materiál:	?	

Večer:

Zajištění:	Michal
Kostýmy:	
Materiál:	

5.8.2014, úterý	11. Etapa: Michal	Vedoucí dne:
------------------------	--------------------------	---------------------

Blaise, rytíř s amuletem

*Dříve byl Blaise poustevníkem a žil v jeskyni, kde si za nocích svítil pochodněmi. V těch dobách k jeho přibytku zabloudil mladý rytíř. Povečeřeli spolu a rytíř vyprávěl příběh o **Černém čaroději**, který sídlí daleko mimo panství krále Artuše, až v místě, kterému se říká **Temný les**. Ten čaroděj žil již mnoho staletí a lidé se ho báli. Měli proč. Jednou za lidskou generaci jeho sluha Dragon unesl mladou dívku z lidu té sužované země a odvěkli ji do **Černé věže** - hradu čaroděje. Mladý rytíř se rozhodl bojovat s Černým čarodějem, aby zemi zbavil tyranu. Poustevník Blaise se ho snažil přesvědčit, že to není úkol ani pro tisíc rytířů, ale pro toho, kdo ovládá čarodějné síly. Ale neuspěl. A tak alespoň rytíři věnoval vzácný amulet, který měl od Jezerní panny, aby ho ochraňoval. Po dlouhém čase se jednou v noci, kdy už pochodně dohořeli a Blaise se chystal spát, po celé jeskyni rozlilo jasné světlo. A ve světle stála Jezerní panna. Smutně mu sdělovala, že jeho mladý přítel neuspěl a navíc se amulet, co mu (Blaiseovi) věnovala, dostal do rukou Černého čaroděje, což pro ní samotnou znamená větší nebezpečí, než pro Lesní vilu, když měl Dragon její prsten. Blaise byl celý nešťastný, do čeho se to zapletl, ale přísahal Jezerní panně, že amulet získá zpět. Pochopil, že další část jeho života bude plná dobrodružství, jen netušil, jak dlouhá to bude část...*

Dal se do služeb na Camelotu a dostal se do blízkosti Merlina. Protože ten viděl, že úmysly Blaisea jsou čisté, rozhodl se ho zasvětit do svého umění. Mnoho vody v řekách oteklo, než Merlin mohl říct, že je Blaise připraven. Navíc se na Camelotu naučil rytířskému řemeslu a tak z Camelotu do Temného lesa vyjžděl docela jiný člověk, než poustevník z jeskyně.

Cílem dětí musí být zastavit Černého čaroděje v jeho loupení lidí, které má pouze proto, aby z nich vysál životní energii. Do Temného lesa na jeho Černou věž přicházíme ve chvíli, kdy právě začíná shánět novou oběť. Takže zápletka s únosem nějakého malého rytíře je nasnadě. Jak to všechno dopadne, to je na autorovi této etapy. Využití objevy se Merlina a Jezerní panny se tu nabízí. Amulet získáváme, jak se to určitě Blaiseovi kdysi podařilo, Černý čaroděj zůstává bez další nové oběti, kterou by vysál a tentokrát definitivně odchází z tohoto světa (i se svými sluhy).

Večer (předchozího dne) je volný, (?) beru si ho):

Kadeti zabloudí do příbytku poustevníka, který jim vypráví příběh o Černém čaroději. Večer po setmění dostanou **kapitáni týmů** zprávu cca tohoto znění. Dostavte se v xx hodin a yy minut na zz místo. Na to místo kam každý tým přijde v jinou dobu se dozví právě 1/4 informace. Po snad úspěšném spojení informací odcházejí postupně na předem dané místo. Na tomto místě, osvětleném svíčkami a ohněm sedí poustevník. Až všichni přijdou poustevník začne vyprávět příběh. Do příběhu ovšem jeden z **velkých** vstupuje s návrhy že přemůžeme Černého čaroděje. Je třeba se pokusit strhnout na svoji stranu kadety. Poustevník nám to rozmlouvá, ale vidí, že to nemá cenu a proto všem kadetům nakreslí na čelo znamení, které je alespoň trochu ochrání před mocí Černého čaroděje. Velkému, který tak prosazoval boj, věnuje Amulet, který kdysi získal od Jezerní panny. Znamení je třeba chránit a nesmazat si jej. Poté odcházíme zpět do tábora. Poustevník ještě na odchodu upozorňuje **že znamení není všemocné, brání pouze v případech že na Dragona nebo Černého čaroděje kadeti neútočí. Při útoku neúčinkuje.**

Zajištění:	Michal
Kostýmy:	Poustevník, jeden vedoucí jako agitátor:)
Materiál:	zprávy pro týmy, svíčky, pochodně (oheň), Amulet

Dopoledne:

Boj s Dragonem a ztráta Amuletu

Ještě před budíčkem je třeba unést z tábora jednoho kadeta. Poté bude budíček a den začíná normálně. Až do snídaně nesmí rytíři vyvíjet žádnou aktivitu a je třeba čekat zda-li si kadeti nevšimnou že jeden z nich chybí. Nevšimne-li si nikdo, je třeba ještě před začátkem snídaně začít mírně agitovat jestli jsou všichni. Dospějeme až do chvíle, že se před snídaně na několik směrů vydávají skupinky hledat uneseného kadeta. Jedna ze skupinek určitě narazí na kadeta, které je přivázan u stromu a hlídá jej Dragon, který jej unesl. Někdo ze skupinky dojde svolat ostatní a všichni včetně Černého rytíře přijdou k zajatci. Začne naléhání ze strany kadetů aby byl jejich přítel propuštěn. Dragon požaduje absolutně nesmyslné úkoly. Zajisté kadety napadne Dragona zmlátit a zajatce odebrat. Můžou to zkusit, ale Dragon se nedá na což kadeti rychle přijdou. Můžou zkusit zavolat na pomoc Merlina, ale ten nepřijde. Znamení od poustevníka je chrání pouze před tím, že jim Dragon nemůže nic udělat neútočí-li na něj. Po takovémto menším divadle Dragon požaduje věc co dostali včera od poustevníka. Ano, je to Amulet. Po čase kadeti přicházejí na to, že nemají jinou šanci a Amulet vydávají. Může se stát, že budou chtít kadeta obětovat. I toto je možné, ale poté se během krátké doby začnou ztrácet další kadeti a budou přivázaní u stromů a nakonec Amulet Dragon stejně dostane.

Až přijdou kadeti do tábora na stožáru je připevněna zpráva od poustevníka, že musejí vynaložit veškeré síly na získání Amuletu zpět neboť je Jezerní panna v ohrožení (od ní byl Amulet). Hurá jdeme se nasnídat.

Služba u Merlina

Aby bylo možné vydat se na boj s Černým čarodějem je nutné se na tento boj připravit. Po pozdní snídani bude nástup na který v závěru přichází Merlin a každé družině předává zapečetěnou listinu s těmito slovy.

"Vím co se včera večer stalo a jak jste dnes přišli o Amulet. Není to vaše chyba, nejste rovným soupeřem pro Dragona ani pro Černého čaroděje. Aby bylo možné přemoci Černého čaroděje je potřeba spojit mé síly s vašemi. Chybějí vám ovšem vědomosti, znalosti a um, které musíte získat. V této listině máte seznam věcí, které jsou nejdůležitější. Snažte se a trénujte, ještě se dnes uvidíme."

Každá družiná má seznam činností co má dopoledne dělat. Každá družina připraví jeden z úkolů a poté jej postupně obejdou ostatní družiny. Bude se hodnotit úspěšnost, ale nebude se vyhlašovat, je to jen kvůli bodování.

Zajištění:	Michal
Kostýmy:	Dragon, Merlin
Materiál:	Amulet, zpráva od poustevníka, zapečetěná listina od Merlina, činnosti a úkoly pro týmy

Odpoledne:

Cesta do Temného lesa

Po splnění úkolů ze seznamu vyrazíme do Temného lesa kde sídlí Černý čaroděj. Cesta to není lehká. Družinky odcházejí postupně jak se jim povede vyluštit úvodní zprávu. Úvodní zpráva je umístěna asi na kládách, kde jsou v označeném území díry v zemi cca 30 cm hluboké (trubky v zemi). Na dně každé díry je ping-pong míček na kterém je napsána část zprávy. Na míčku je vždy slovo s číslem. To je třeba si postupně opsat ze všech míčků. Uvidíme jaká je fantazie kadetů při dolování míčku z děr. Družiny odcházejí na cestu v tom pořadí v jakém dokáží vyluštit zprávu.

Zpráva posílá družinu na místo kde je další zpráva. Toto místo bude možná Hadí louka. Tam bude na stromě umístěná mapa okolí s vyznačením cesty. Tuto mapu je nutné na místě nechat.

Na cestě jsou 4 čarodějovi pomocníci, pro každou družinu jeden. Pomocník má kolem sebe vyznačené území, ve kterém leží černé srdce. Úkolem kadetů je černé srdce odebrat, tím je pomocník oslaben a vyřazen z provozu. Koho pomocník plácne má smůlu a nemůže v získávání srdce pokračovat. Nepodaří-li se družince srdce získat nemůže pokračovat v cestě a musí čekat na další družinku jestli se to podaří jí. Se srdcem pokračuje dále po cestě. Když narazí na další pomocníky a ukáže jim srdce jsou puštěni dále bez bitvy. Takto postupně dorazí (snad) všechny 4 družiny do Temného lesa a každá má jedno srdce.

Zajištění:	Michal
Kostýmy:	4 čarodějovi pomocníci
Materiál:	Úvodní zpráva pro družiny - na ping-pong míčcích v rourách zakopaných v zemi, další zpráva dál, fáborky na vyznačení 4 území, 4

černé srdce (z plátna nebo čehokoliv jiného)
--

Večer:

Síla temnoty

Nastala poslední chvíle Černého čaroděje. Boj s ním není jednoduchý a síly kadetů proti němu nestačí. Kadeti boj prohrávají a nevidí naději na vítězství až v poslední chvíli přichází Merlin a zapojením všech svých sil a vědomostí se podaří Černého čaroděje přemoci.

Přicházíme do Temného lesa na louku vedle Junáckého tábora tam kde teče potok (nebo na území železná-zelená). Vidíme Černého čaroděje. Na louce je nataženo na zemi lano za které kadeti nesmí jelikož by se skrz čarodějovu sílu nebyli schopni se vrátit. Na jednom je na laně přivázan svítek cca tohoto znění – Očekávejte mne u označeného stromu.

Všichni se přesunou k označenému stromu a zde se dozvídají:

„Rytíři a kadeti, jste na kraji území Černého čaroděje, jehož moc je již tak velká, že ani Merlin sám nemůže jej přemoci. Mějte na paměti to, že silou zde nic nezmůžete, kdo do území vstoupí již nikdy se nevrátí zpět. Jedině jedna věc má tu schopnost odebrat sílu Černému čaroději opět se navrátit z jeho území, ale tuto věc vy nemáte a ani mít nemůžete. Pro omezení jeho síly je nutné zmenšit jeho území na minimální velikost, tedy zrušit jeho území. Zaprvé na každé straně území musíte sestavit 1 x 1 metr velké znamení ze šišek, které jste dostali od poustevníka. Nebude-li to stačit dále musíte do rohů území zapíchnout černá srdce čarodějových pomocníků. Nebude-li ani toto stačit je nutné najít v okolí čarodějova území jeho černé srdce a rozdělit jej na 4 rovné díly a ty umístit k magickým znamením. Poté již jeho síla opadne. Hodně štěstí.“

Prvním úkolem kadetů je tedy sestavit znamení, které jim nakreslil včera poustevník na čelo. Plocha 1m x 1m se vyplní šíškami a odebere se jich tolik aby to vytvořilo znamení. Toto vytvoříme na čtyřech místech kolem čarodějova území. Černý čaroděj pod mírným tlakem znamení zmenší svoje území, ale pouze nepatrně. Tím je nám jasné, že síla znamení sice účinkuje ovšem zdaleka na moc Černého čaroděje nestačí. Kadety může napadnout, že budou-li znamení větší území se zmenší více. To je sice pravda, ale ani znamení přes celou louku, nedokáže zmenšit území natolik aby mohl být Černý čaroděj přemožen. Druhým úkolem je do rohů území zapíchnout vybojovaná černá srdce. Po této akci se území opět zmenšuje. Jelikož to stále nestačí hledáme čarodějovo černé srdce, které nacházíme a konáme přesně dle rad, které jsme získali. Území se zmenšuje již na malou velikost, ale stále nemizí. Co teď? Zavoláme Merlina, správně. Merlin přichází a nechá si vysvětlit situaci. Důvod toho, že čarodějova moc neopadla po třetím vykonaném úkolu je, že vlastní Amulet. Možná si někdo vzpomene, že jedna věc může čarodějovu moc zrušit i přes jeho území. Je to Merlinova hůl, dotkne-li se Merlin Černého čaroděje svojí hólí jeho moc oslábne natolik že se zhroutí. Území musí být, ale tak malé aby na čaroděje hůl dosáhla.

Stane se tak jak Merlin řekl a čaroděj se kácí k zemi. Merlin mu odebírá Amulet a osvobozujeme rytíře. Černý čaroděj však není navždy zničen. Bude mu sice dlouho trvat než se dostane ze zajetí svého území, ale zlo nelze vyhubit, vždy bude mezi námi. Za čas zase čaroděj zesílí a získá nové pomocníky, my jenom doufáme, že to bude až za hodně dlouho.

Zajištění:	Michal
Kostýmy:	Dragon, Merlin (s hólí)
Materiál:	svítek na laně (provazu), lano nebo silnější provaz, materiál na označení území čaroděje (fáborky, nebo jinak), čarodějovo srdce,

	Amulet
--	--------

6.-7.8.2014, středa – čtvrtek	12. Etapa: Zdenda	Vedoucí dne:
--------------------------------------	--------------------------	---------------------

Perceval, rytíř s kalichem

*Král Artuš onemocní. Nepomáhají žádné léky, jeho síla ubývá a jeho nepřátelé začínají tušit příležitost chopit se moci, nejvíce **Morgana s Mordredem**. Artuš nemá sílu, aby Mordreda zastavil. Merlin nabízí řešení. Je třeba nalézt **Svatý Grál**. Napít se z něj dodá sílu Artušovi. Rytíři se rozhodnou hledat a opustí Camelot. Vydávají se do všech možných směrů, pomáhají jim dobré bytosti a špatné je svádí ze správných cest. Každému se nepodaří dojít až do cíle. Tím jediným rytířem, který to dokáže, je Perceval. Na konci cesty, kdy už stojí na dosah cíle, mu „**hlas z dávného času**“ dává otázky, které přímo souvisí s podstatou rytířství (Kolik bytostí má v sobě rytíř - pět, atd...). Pohár získává a odnáší jej nemocnému Artušovi.*

Puták co se příběhu týče bych pojal jako výpravu pro pohár pro nemocného Artuše.

Po cestě by bylo dobré potkat pár bytostí, jak je psáno v rámcáku, některé nás budou svádět z cest a jiné nám naopak radit, kudy je lepší jít. Ráno by přišel Perceval, který by nám vše řekl a díky němu bychom tuto výpravu podnikli s ním..

Možná místa kam mířit: nejpravděpodobněji bych zvolil Malý Blaník

Dopoledne - první den:

Budíček, snídaně, nástup, dopoledne přichází Černý rytíř a oznamuje že bude puták. V ruce bude mít listinu, ze které nám přečte, co a jak se děje, že je Artuš smrtelně nemocný a my na jeho záchranu musíme udělat výpravu pro pohár, který je jediný ho může uzdravit. Dozvíme se že, to bude na dva dny a dozvíme se, kam přesně máme jít - na Malý Blaník.

- rozdělení na 2 nebo 3 skupiny
- po té zabalení a nafasování jídla
- odchod z tábora směr Malý Blaník.

DRUHÝ DEN: Snídaně cesta do tábora, po cestě par vhodních her.

Zajištění:	Zdenda
Kostýmy:	Černý rytíř, Perceval
Materiál:	Mapy, buzoly, kotlíky, sirky, svíčky, proviant, voda, karimatky a spacáky, finance (na bus), míč

Odpoledne - první den:

Cesta z tábora, nejstarší ve skupinkách dostane mapu a buzolu nejstarší dítě a pomocí celé skupiny si zkouší určovat nejlepší směr a cestu sami. Vedoucí samozřejmě vždy pomůžou.

Nejdříve se půjde na autobus tím se svezeme trochu blíže UPŘESNÍM po té budeme stejným způsobem pokračovat v cestě. Po cestě bych rád potkal nějakou postavu rytíře, který se nás bude snažit moc popohnat k rychlejšímu pohybu. A bude nám chtít pomoci tak moc, že si s námi bude chtít zahrát hádankovou hru takovou, že pokud celá skupinka uhádne aspoň dvě ze tří hádanek, tak je za odměnu svezou dopravním prostředkem (autobusem jednu zastávku). Když se nepovede, cesta budeš pokračovat dále pěšky.

Po té k večeru se dojde na Malý Blaník, všechny skupinky se tam sejdou.

Bude večere vařena na ohni v kotlíku po té se zahraje nějaká hra - schovka něco jednoduchého. Pak se půjde spát.

DRUHÝ DEN: Pokračuje cesta do tábora když se dorazí do tábora vybalení nástup večere.

Zajištění:	Zdenda
Kostýmy:	Rytíř cestou
Materiál:	dtto - z dopoledne

Večer - první den:

Děti budou probuzeny postavou s pochodní, která jim řekne a dovede na místo kam mají jít a poté půjdou ix kroků po fáborkách, spíše alobalu, z baterkami. Tato cesta je dovede až ke kalichu (Svatému Grálu), který potřebují na uzdravení Artuše, kvůli kterému jsem vůbec šli. Pak se děti vrátí a bude se pokračovat ve spaní.

Zajištění:	Zdenda
Kostýmy:	Nějaká postava, co je probudí (a někdo na konec cesty?)
Materiál:	Pochodeň, svíčky, sirky, Svatý Grál

Dopoledne - druhý den:

- návrat do tábora
- předání poháru nemocnému Artušovi, poděkování dětem za pomoc.

Zajištění:	Zdenda
Kostýmy:	Artuš - v táboře
Materiál:	Svatý Grál

8.8.2014, pátek	13. Etapa: Opičák	Vedoucí dne:
------------------------	------------------------------	---------------------

Artuš, rytíř kruhového stolu

Artuš se napije ze Svatého Grálu a síla se mu vrátí.

Morgana,+ Mordred a jejich věrní o sehnali obrovskou armádu nohsledů, jež jsou očarovaní a c chtějí n ovládnout Artušovu zemi a dobýt Camelot. Artuš se rozhodne, že dál již nebude vládnout a že tento úkol připadne mladému člověku, který za dobu působení na Camelotu nejlépe prokázal své schopnosti k tomu (spočítáme bodování).

Setkáváme se Merlinem (jdeme za ním), který opouští tento svět, co je čím dál více lidský a není to svět pro čaroděje jako je on. Svůj úkol zde splnil, dal světu velkého krále, který sjednotil zemi zmítanou bojem o moc mezi rytíři.

Večer jdeme s Artušem k jezeru, kde král vrátí magický meč Excalibur do rukou Jezerní panny. Není již třeba meče k tomu, aby člověk vládl zemi, nebezpečí pominulo.

Dopoledne: Přistavy II, shánění “výzboroje” k finální bitce. V přistavech získají peníze, poté do tábora přijedou kupci.

(Zbraně, které si kupovaly po celý tábor u kupců si s sebou vezmou odpoledne.)

Objevíme zprávu (nevím ještě jak, ale nějak zajímavě udělanou), ta nás pošle do lesa abychom sehnali peníze na výzbroj. V lese bude čekat Arbitr, který nám vysvětlí Přístavy II.

Samotná

hra:

Každý tým představuje obchodní loď a disponuje svou obchodní kartou. Na obchodní kartu se zaznamenává veškerá obchodní činnost. Kartu u sebe nosí vždy kapitán (týmový kapitán), nebo ten, kdo je od kapitána pověřen ve chvíli, kdy kapitán opustí loď.

Loď představuje skupinka dětí, které se drží jednoho provazu s oky. Ve chvíli, kdy se lodi drží méně než 2 děti, loď se potápí a ztrácí všechnu kořist. Vrací se do přístavu a čeká na dostatečný počet lidí (2+)

Velká loď

Pluje po moři, hledá poklady, které jsou po lese poschovávány.

Loď jezdí na moři a do přístavů vysílá pouze čluny (jednotlivci). Člun vznikne tak, že se jednotlivec pustí provazu a od kapitána (pověřené osoby) dostane na záda velké lepítko, na které mu kapitán (pověřená osoba) přidělí číslo představující velikost člunu. Škála je od 2 do 5.

Základní vklad lodi je 100 zlatých. Pirát si může odnáší vždy maximálně desetinu celkového nákladu.

Loď se může pohybovat pouze v místech, odkud nevidí na přístavy.

Čluny

Jednotlivci mají na zádech lepítko a na něm číslo 2 až 5.

Kapitán odečte z obchodní karty částku, kterou uzná za vhodné a člun si ji připíše do lodního deníku. Když člun zdárně dorazí do přístavu, přístav mu do lodního deníku připíše tolikrát větší částku, kolik je jeho číslo na zádech.

Pokud je člun chycen lupiči, musí odevzdat lodní deník a jsou mu ukradeny (škrtnuty) všechny peníze, které veze.

Když člun dorazí k velké lodi, kapitán přičte peníze z člunu na obchodní kartu.

Člun nesmí dvakrát po sobě do stejného přístavu a to i v případě, že je na cestě/z cesty od něj chycen lupičem!!!

Lupiči

Je jich víc, chytají pouze čluny.

Přístavy

Přístavy jsou běžné, ale v určité hodiny (třeba jedenkrát za 20 minut po dobu pěti minut) nabízí trh s diamanty. Je nelegální, ale zase hodně vynáší. Proto si dávají přístavy pozor a vydávají speciální povolení. Jedno platí pro všechny přístavy a je psané na jméno člunu. Pokud člověk obchoduje s diamanty dostane bonus ještě 10x více, než měl dostat.

Např. člun s číslem 4 veze 150 zlatých. Stihne trh s diamanty, koupí si povolení za 100 zlatých. Tedy zbývá mu 50 zlatých, ty se násobí 4 = 200 a to ještěrát 10, tzn. 2000 zlatých celkově.

Arbitr

Arbitr je organizátor, který se volně pohybuje po hrací ploše a dohlíží na chod hry a dodržování pravidel. Na zavolání může zastavit jakoukoli posádku a zkontrolovat jejich obchodní kartu. Posádky před Arbitrem nesmí utíkat. Jakékoliv porušení pravidel Arbitr trestá zabavením všech komodit z paluby provinilé lodi, případně alternativním trestem dle vlastního uvážení.

Konec hry a určení vítězů:

Hra končí uplynutím časového limitu (například 90 minut), nebo ve chvíli, kdy jedna posádka vydělá předem stanovenou částku.

Zajištění:	Opičák
Kostýmy:	arbitr, lupiči, obchodníci v přístavech
Materiál:	zpráva, lana s oky (4x), plachty (stany) jako přístavy

Odpoledne: Řežba jako sviňa - jednak klacky, jednak vodní pistole a taky třeba škrob či mouka.

O poledňáku je poslední možnost si u kupce koupit výzbroj. Jednak za prachy mimo a jednak za peníze z Přístavů.

Děcka roděleny na dva tábory - jdou proti sobě, polovina je pod mocí Morgany s Mordredem (začarovala je)

Jedna skupina má výchozí bod u hradeb Camelotu (u dřeva), druhá někde v řiti v lese

Budou 4 fáze bitvy

- I. fáze - klacky/meče, při třetím obdržení zásahu se bojovník vrátí ke svému výchozímu bodu
- II. fáze - vodní zásah (mrtvá/otrávená voda - temně zelená) - při prvním zásahu se vrací
- III. fáze - papkoule nastříkané černým sprejem (černé kameny) - při 5. zásahu na výchozí bod
- IIII. fáze - zásah moukou (prach mrtvých) - odchod na pohřebiště (latríny)

Při vybití jedné strany se všichni srotí ke svému výchozímu bodu.

-> jeden vedoucí zasahuje do hry tak, že určuje, kdy se začíná další fáze. Může to dělat klidně Artuš a Morgana s výkřiky, a tak.

Postavy z příběhu válčí na stejném bitevním poli, však nejdou proti dětem, děti nejdou proti postavám. Válčí po celou dobu, i když se ostatní třeba srocují.

Konec bitvy:

- buď vyhrají Artušovci a Morgana + Mordred jsou zesláblí tak, že je Artuš zabije mečem
- nebo vyhrají Morganovci, ale Artuš sebere všechny síly a s výkřikem zabije Morganu a Mordreda. Tolik ho to vyčerpá, že v poslední chvíli před smrtí předá vládu tomu, kdo má nejvíc bodů v bodování. Pasuje ho a gebne.

Po výhře vzkříšení mrtvých z pohřebiště kouzelnou hůlkou, díky které poprvé objevíme Camelot (?)

Zajištění:	Opičák
Kostýmy:	Morgana, Mordred, Artuš, +všechny postavy ze hry dle počtu vedoucích
Materiál:	Kupec, kouzelná hůlka, papkoule, provázek, mouka 10 kg (?), vodní stříkačky/kelímky, zbraně, černý sprej, tmavězelené potravinářské barvivo, Artušův meč

Večer: Nový kralevic bude instruován k tomu, aby všechny svolal. Řekne, že se rozhodl vládnout moudře a spravedlivě, a vzhledem k tomu, že už není Morgana a Mordreda, vrátí meč Jezerní panně. **(Zpracování???)**

Po návratu meče se objeví Merlin, který pronese nějaký kecy o tom, že už jeho čas nadešel a že na oslavu pasování nového kralevice a vítězství v bitvě a na počest Artušovi má pro nás dárek - a vykouzlí ohňostroj. :-)

Po konci ohňostroje odchází. Představuji si situaci, že zapálíme cestičku z technického líhu a on ji zapálí loučí a jde vedle ní a mizí kdesi v temnotě.

Slavnostní oheň

Zajištění:	Opičák
Kostýmy:	Merlin, nový kralevic, Jezerní panna
Materiál:	Věci na příjezd Jezerní panny, Artušův meč, louče, ohňostroj, technický líh (4 velké lahve)

9.8.2014, sobota	13. Etapa: Všichni	Vedoucí dne:
-------------------------	---------------------------	---------------------

Úklid, balení

Poslední nástup, vyhodnocení, ocenění

Odjezd

Dopoledne, odpoledne:

Zajištění:	Všichni:)
Kostýmy:	
Materiál:	Odměny a podobně

Týmy – děti, velcí, jména týmů, barvy triček

pozn. Velcí budou mít dvoubarevná trička

Barva: zelená		Barva: modrá		Barva: oranžová		Barva: červená	
Jméno:		Jméno:		Jméno:		Jméno:	

Postavy a kostýmy

Postava:	Co je zač:	Kdo ji hraje:	Kostým jaký a zajišťuje:
Černý rytíř		Michal	plášť, košile, kalhoty
Páže Černého rytíře	Pomocník ČR	Chumba	černobílý vršek, legíny
Šašek	Dvorní klaun	Opičák	čepka s rolničkami, oranž volné kalhoty,

			červený "tanga", klubovna či Chumba
Merlin		Chumba	košile, plášť,
Artuš		Op	košile s vázáním(Helča), čapka(Helča)
Artuš král		Op	kostým RKS se zlatem
Morgana		Bláťa	
Mabon		Op	
Jezerní panna		Bláťa	
Lesní víla		Večerka	zajišťuje Barča
Kamenná víla		Barča	zajišťuje Barča
Turvin		Barča	čepička, turecký gatě, vestička, tričko
Saraida			
Dragon		Michal	
Somrák, chudás, žebrák	žebrá peníze za informace, ale i jen tak	Kdokoli kdykoli	
12 rytířů kruhového stolu			kostým RKS
Kupci	krámek	kdokoliv	náhodné kostýmy
Kat	Tresty za rejstřík	kdokoliv	Červená kukla, brindák, rukavice, černé hadry, meč a bílý hábit

Bodovací systém a hodnosti

Body:

Bodují se jednotlivci v týmech

- ü velcí přidělují body ve stupnici: -1, 0, 1, 2
- ü body se vepisují do bodovacího arch, za body jsou mince

Bodují se týmy

- ü toto bodování vyplyne z jednotlivých etapovek jako pořadí týmů proti sobě, psát se bude na nástěnku

Boduje se úklid ve stanech

- ü známé pořadí od nejlepší po nejhorší: A, B, C, BŽ, FŇ
- ü úklid boduje vedoucí dne kdykoliv za den
- ü malí bodují úklid u velkých:)

Uvedené body vstupují do systému kreditů – hlavní počtář: Bláťa

Tabulka pro počítání kreditů:

Bodování úklidu		Bodování služby	
Stupnice	Kredity	Činnost	Kredity
A	0	Mytí nádobí 3 hod. po jídle, mimo večeře	-82
B	-6	Za každou další hodinu	-18
C	-12	Neutřené stoly hodinu po jídle	-27
BŽ	-24	Nezametená jídelna před předáním služby	-32
FŇ	-48	Neumyté nádobí po večeři do setmění	-82
Celá družina A	+70	Nerozmístěné osvětlení	-40
		Přetékající odpadkové koše	-21
Bodování her		Netopení	-30
První místo	0	Neuklizení osvětlení	-40
Druhé místo	-150	Neuklizení věcí po večeři – za každou hodinu	-5
Třetí místo	-300	Enormí hlasitost po večerce po upozornění	-100

Hodnosti:

Tabulka hodností:

HODNOST	CENA V MINCÍCH	PÍRKA	ÚKOL	VÝHODA
Indián	0		žádný	žádná
Obchodník 1	4		žádný	1 Kč sleva do krámku 1x denně
Obchodník 2	4		žádný	3 Kč sleva do krámku 1x denně
Obchodník 3	4		žádný	5 Kč sleva do krámku 1x denně
Odběratel	8		bobřík mlčení	časově neomezený krátek

Otesánek 1	4		žádný	přednost ve frontě před indiány
Otesánek 2	4		žádný	přednost ve frontě před otesánky 1
Otesánek 3	4		žádný	přednost ve frontě před otesánky 2
Cukrář	8		znalosti vaření	neomezený odběr sladkostí
Ponocný 1	4		žádný	může jít spát o 30 min déle
Ponocný 2	4		žádný	může jít spát o 60 min déle
Ponocný 3	4		žádný	může jít spát o 90 min déle
Sova	8		stezka odvahy	neomezená večerka
Plavec 1	4		žádný	jde poslední z vody
Plavec 2	4		žádný	má navíc poslední skok do vody
Plavec 3	4		žádný	nikdy nenosí duše apod.
Delfín	8		přeplavání Zátoky	s ostatními delfíny má vlastní duši
Gymnasta	16		vlastní rozcvička	nemusí na rozcvičku
Raubíř	16		práce s ohněm	škrtnutí jednoho zápisu v rejstříku denně
Nálezce	16		stavba stanu	1 ztráta ve Vracendě bez trestu denně

Doplňující informace k bodování a hodnotem

- za každý den budete odměněni mincemi v rozmezí **-1 až 2**
- o odměně rozhodují **vedoucí**, případně **kapitáni** týmů po poradě s vedoucími
- dále za každé 3 jakékoliv **podpisy** na kartičkách „Běžec, vodník, samson“ dostanete 1 minci a tyto podpisy **budou škrtnuty**
- maximálně můžete získat 26 mincí za bodování a 13 mincí za podpisy, **dohromady tedy 39 mincí**
- součet všech cen hodnotí je vyšší, než maximální možný zisk mincí, **nelze tedy získat hodnoty všechny**
- v průběhu tábora budou možná vyhlášeny různé **menší hry o mince**, o čemž rozhodují vedoucí
- každý na začátku tábora automaticky získává hodnotu **indián**
- pokud chcete získat nějakou hodnotu, musíte vlastnit **všechny předchozí hodnoty** (ve směru šipek) od indiána
- nelze tedy například nahromadit 8 mincí a rovnou požadovat **cukráře**, pokud nemám **otesánka 1, 2 a 3**
- pokud chci získat nějakou hodnotu, najdu si volného vedoucího, který zkontroluje, zda mám **splněné všechny předcházející hodnoty**, odevzdám mu **příslušný počet mincí** a případně splním **úkol**, je-li u dané hodnoty vyžadován – poté dostanu **nové pířko**
- jednotlivé **výhody se nepřekrývají**, pokud jsem tedy získal například plavce 2, mám poslední skok navíc a zároveň i vylézám poslední z vody, protože mám splněného i plavce 1
- o splnění úkolu se smíte pokusit **maximálně 1x denně**

- ČASOVĚ NEOMEZENÝ KRÁMEK:
 - o povoluje nákup v krámku kdykoliv v „**rozumnou dobu**“ (o poledňáku, po jídle, mimo hry apod., rozhodně ne v noci, před jídlem nebo při hrách) v „**rozumném množství**“ (určuje vedoucí) a **pouze pro vlastní potřebu**
- NEOMEZENÝ ODBĚR SLADKOSTÍ:
 - o povoluje vybrání sladkostí ze společné bedny kdykoliv v „**rozumnou dobu**“ (o poledňáku, po jídle, mimo hry apod., rozhodně ne v noci, před jídlem nebo při hrách)
- vedoucí si vyhrazují právo na **jakoukoliv předem neoznámenou změnu** v systému bodování a hodnotí
- jakékoliv dotazy směřujte na vaše vedoucí, případně **se zeptejte na nástupu**

Informace o úkolech

BOBŘÍK MLČENÍ

- Vydržení nemluvit po celý den. Výjimku tvoří hry, při kterých je nutné mluvit a práce v táboře (vaření, dřevo atd.). O výjimkách rozhoduje vedoucí.

ZNALOSTI VAŘENÍ

- Prokázání znalostí přípravy a vaření základních „Poutnických“ jídel jako jsou kašpárky, těstoviny s kečupem, rýže s lunchmeatem, brambory na loupáčku, smaženky, čína a jiné, které běžně vaříme na výpravách/táborech.

STEZKA ODVAHY

- Zájemce se vydá naprosto sám a bez baterky na stezku odvahy, kterou mu připraví vedoucí.

PŘEPLAVÁNÍ ZÁTOKY

- Přeplavání Zátoky do určitého časového limitu, který bude určen vedoucím podle věku a pohlaví.

VLASTNÍ ROZCVIČKA

- Zájemce si připraví ranní rozcvičku, která bude mít „hlavu a patu“, bude smysluplná a vedoucí mu ji musí schválit.

PRÁCE S OHNĚM

- Nasbírání vlastního dřeva, zapálení ohně, uvaření vody v kotlíku a následné uhašení. Vše s komentářem zaměřeným na bezpečnost.

STAVBA STANU

- Postavení a složení stanu do určitého časového limitu, který určí vedoucí a bude záviset na věku a pohlaví.

Barvy se dle skutečných barev pírek mohou změnit

Organizace

ú platby: děti: 2600,- / 2900,- vedoucí: 800,-, rádci: 1500,-

Kostýmy:

ú trička s logem tábora

Tábor jako celek:

ú hlavas: Bláťa

ú zdravotník: Opičák

ú kasa: Bláťa

ü auto na místě: Chumba, možná Op, Kachna-Bláťa
ü kuchyně: Jarča

Obecně, různé:

- ü ráno a večer vede nástup **vedoucí dne**
- ü **týmy** mají stálé velké a je potřeba, aby tito velcí u týmů fungovali a hráli s týmy
- ü v jednotlivých etapách je potřeba, aby byla **bodovatelná hra týmů proti sobě**
- ü děti jsou bodované každý den a to stupnicí -1, 0, 1, 2
- ü bodujeme denně úklid, boduje vždy vedoucí dne a to: A, B, C, BŽ, FŇ
- ü hlavní bodovací systém v táboře: **Kredity** – stará se o ně Bláťa
- ü za hodnosti budou děti dostávat pířka do čelenek
- ü **koupání v nádrži**: u stožáru sraz, přepočítání dětí, odchod k vodě. Na 10 dětí 1 dospělý ve vodě s nimi, dále 1 dospělý na břehu (vidí z jiného úhlu)
- ü **koupání v koupelně v teplé vodě**: každý třetí den. Holky / kluci / volno. Kdo se bude chtít vykoupat mimo pořadí, bude mu umožněno
- ü **rejstřík**: na rejstřík mohou psát **vedoucí i rádcí** plachta na nástěnce, zlobivec je poprvé zapsán bez čárky, pokud neprovede nic do večerního nástupu, je škrtnut. Pokud provede, je mu připsána čárka a na nástupu hází kostkou. Na kostce:
 - o 1 – dřevo (plechová vanička)
 - o 2 – pro změnu dřevo (plechová vanička)
 - o 3 – hlídka navíc
 - o 4 – úklid tábora (vysbírat z louky, co na ni nepatří)
 - o 5 – služba navíc
 - o 6 – úkol vymýšlí celý tábor
- ü **rozcvička a vodník**: volitelné možnosti, buď na vodníka, nebo na rozcvičku. O neúčasti dětí na v./r. rozhoduje zdravotník. Rozcvičku má na starost služební vedoucí
- ü **kronika**: rotuje v táborových týmech, vždy napsat za den do ranního nástupu a na něm kroniku předal dalšímu týmu (po směru hodinových ručiček dle nástupu nebo jinak, dle dohody)
- ü **nočník**: volné pole působnosti nočních hlídek, psát a kreslit dle libosti, ale neničit předchozí díla a nezdevastovat jej tak, aby se dál nic nedalo psát...
- ü „list na následující den“ na nástěnce píše Opičák
- ü večerníčky pro nejmenší – příběhy na dobrou noc (Michal, ale není podmínkou!)
- ü pozdější buzení: jedno po putáku a druhé cca v půli tábora (dle uvážení a situace)
- ü **hlídat vodníka (na suchu) jde ten, kdo měl předešlý den rozcvičku**

Služební tým:

- ü služba začíná přípravou večeře a končí druhý den obědem – po umytí nádobí
- ü členem služebního týmu je vždy z každého táborového týmu jedno dítě
- ü podílí se na organizaci celého dne v táboře
- ü ráno komplet zajišťuje snídani
- ü jde se první najíst, aby mohl ihned mýt nádobí
- ü po každém jídle utírá stoly, po obědě zamete jídelnu (až pak utře stoly:)
- ü dbá o čistotu hrnčků a vody na jejich oplachování – často dle potřeby měnit vodu!
- ü po umytí nádobí se postará o vylití lavorů
 - ü doplňuje toaletní papír na latrínách
 - ü zavírá na noc prázdné stany
 - ü stará se o dostatečnou zásobu dříví pro kuchyň (musí vždy stačit i na vaření snídaně další den)
 - ü hlídá, aby včas zatopil v koupelně pod „kotlem“ na mytí (pokud je „mycí“ den)
 - ü rozsvěcí sklenice se svíčkami a petrolejky před večerkou a roznáší je na určená místa (na latrínách, umývárně, u stožáru, v průchodu mezi stany k vodě, v průchodu mezi stany k potoku, v průchodu mezi stany u schůdků do lesa), během hlídek doplňuje dohořelé svíčky

Hlídky:

- ü hlídá se po táborových týmech
- ü první noční hlídka dostává deky, píšťalku a nočník, poslední hlídka toto předává vedoucímu dne
- ü služební tým během nočních hlídek **NESPÍ**, píše do **Nočníku** případně do **Kroniky**...
- ü hlídka se může zdržovat na dvou místech tábora: **v umývárně, nebo u ohniště**. Mohou mít rozdělaný malý oheň, na který si však musí do začátku hlídek nasbírat dříví – nebrat dřevo ze dřevníku
- ü hlídka každých cca 15 minut prochází tiše táborem a kontroluje, zda je vše v pořádku
- ü poslední noční hlídka budí ráno včas vedoucího dne (to znamená říct hlídkám večer, kdo to je:)

Vedoucí dne:

- ü budí si službu na daný den
- ü ručí ráno za včasnou snídani (**jede pro pečivo – nutné vždy předem objednat**)
- ü on sám nebo služba budí tábor
- ü má pravomoc vykopat ze stanů nejen děti, ale i všechny velké, kteří nevstanou včas i za pomoci „donucovacích prostředků“, což je voda. Pokud někdo nemá ráno z nějakého důvodu vstávat, musí se to říct na večerní poradě!
- ü má přehled o dění dne (z večerní porady:) a koordinuje, co je potřeba...
- ü zajistí včasné zatopení v koupelně, pokud je mycí den
- ü vyhledává a čte vracendu a cecandu
- ü boduje úklid

„Přednášky“:

- ü balení –
- ü zdravotní –
- ü uzle – Michal
- ü šifry –
- ü bylinky -
- ü práce se dřevem –
- ü Poutník se nedá –
- ü souhvězdí –
- ü stopy (odlévání) –

Režim dne

Budíček pro služební tým – chystá snídani: 7:00

Budíček pro ostatní - vstát: 7:15

Vodníka/rozsvička, mytí 7:30

Snídaně: 8:00 – 8:30

Ranní nástup: 8:30

Po nástupu bodování úklidu, dopolední program

Oběd: 12:30 – 13:00

Polední klid: 13:00 – 14:30

Odpolední program

Večeře: 18:30 – 19:00

Vracenda, cecanda: 19:00 – 19:30

Večerní nástup: 19:30

Večerní program

Mytí služební posádky a zájemců: 20:30 začátek

Osobní hygiena

Mytí služební posádky a zájemců: 21:30 konec

Příprava na večerku: 21:30

Večerka: 22:00

Noční hlídky:

Hlídky jsou celkem čtyři, v rozumném složení (nejlépe po 2 dětech)

Hlídky je při hlídání v tichosti tak, aby na sebe neupoutávala pozornost vetřelců, ani spících!

Hlídkají hlavně členové týmu, dle situace lze dohodnout jinak (nemoc, rejstříkáři atp.)

1. hlídka: 24:00 – 01:40 – **tuto hlídku odhlídá dospělák !**

2. hlídka: 01:40 – 03:20

3. hlídka: 03:20 – 05:00

4. hlídka: 05:00 – 06:40 – **budí nového ved.dne, ten jede pro pečivo...**

Materiál

Lékárna:	Blá'ta + Op
Bodovací arch:	Blá'ta
Mapa Camelotu a okolí:	Blá'ta + Mates, 3D Večerka, Opičák, Barča
Listy na denní program:	Vedoucí dne si udělá vlastní a večer před ho píchne na nástěnku - udělala bych mustr co se jen dovyplní
Oběžníky:	Opičák
Arch na bodování úklidu:	Blá'ta
Tisk zákonů, služby, režimu dne:	Michal
Pamětní listy:	Michal
Cedulky na stany včetně obalů na ně:	Blá'ta

Černé oblečení:	kdo co má, všichni aspoň jeden komplet outfit
Malovátka na xicht:	Klubovna
Mince za body:	Michal
Váček nebo krabičky na mince:	Co si kdo vezme
Kronika:	
Beng:	Michal
Kotlíky:	Klubovna, Michal
Papkoule:	Na místě dle potřeby
Krepáky:	Makro
Vodovky:	Klubovna ?
Tempery, prstové barvy:	Makro
Krabice do etapy:	????
Fixy obyčejné:	Klubovna?
Fixy lihové:	Klubovna ?
Sešíváčka velká/malá + žrádlo do nich:	Michal
Alobal:	Makro
Nůžky:	klubovna, Ikea?
Štětce:	Klubovna? Makro?
Baterie:	Ikea?
Buzoly:	Michal
Čtvrtky?:	Makro
Sádra obyčejná:	
Sádrové masky:	klubovna
Tetovací fixy:	
Ťuflíky:	Michal, klubovna
Papíry bílé:	klubovna, Bláťa
Papíry barevné:	Klubovna
Řeč pro palivce:	Michal
Lepidla:	Klubovna

Špendlíky spínací:	Klubovna
Pochodně + petrolej:	Klubovna + Michal pochodně, petrolej koupit
Provázky přírodní slabé i silnější:	Makro
Provaz na uzlovačky:	
Sirky:	Klubovna, Makro
Svíčky – klasika:	Makro nebo tesco
Jar, savo, hadry, houbičky:	Makro
Škrabky na brambory:	Ikea
Věci do cen na konec tábora:	Klubovna, Bláťa
Škrob + potr.barvivo (?):	
Velké plachty:	Michal (podívám se, kolik mám...)
Míče a pumpičku:	Klubovna !
Sít' na volejbal:	je v keblově
Pingpong míčky:	
Pingpong páčky:	
Duše, trampolína:	Bláťa zajišťuje
Záložní spacák:	Bláťa
Korálky, mince a podobně – na klondajk:	
Lana:	?
Stan (do zkoušky):	Michal
Znak oddílu, vlajka, píšťalka:	Michal
Kartičky „Běžec, Samson, vodník“:	
Jídelák:	Jarča
Hry na volné chvíle:	Každý...

Doprava:

ü TAM:

ü ZPĚT:

Přítomnost velkých na táboře:

Poznámky na závěr

Snad je to vše... :)

Camelot – cesta k rytířství

Rámcák LDT Zátoka pláňat, 26.7.-9.8.2014

Pro potřeby letního tábora oddílu Poutníci

Kontakt na oddíl:

Michal Vitouš, telefon: **777334383**, mail: oddilpoutnici@gmail.com

Oddílové stránky: <http://poutnici.desitka.cz/>

Fotogalerie: <http://poutnicipraha.rajce.idnes.cz/>

Facebook: <http://www.facebook.com/oddil.poutnici/>

YouTube: <http://www.youtube.com/oddilpoutnici>

Působíme pod MOP Tuláci: <http://www.tulaci.eu/>

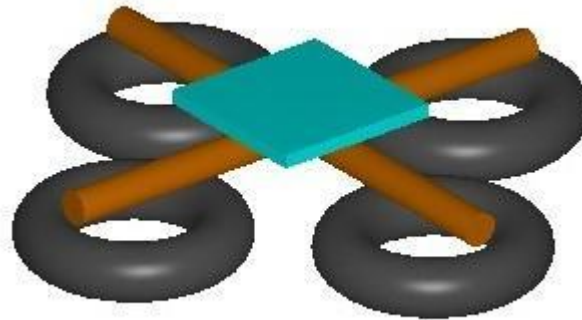
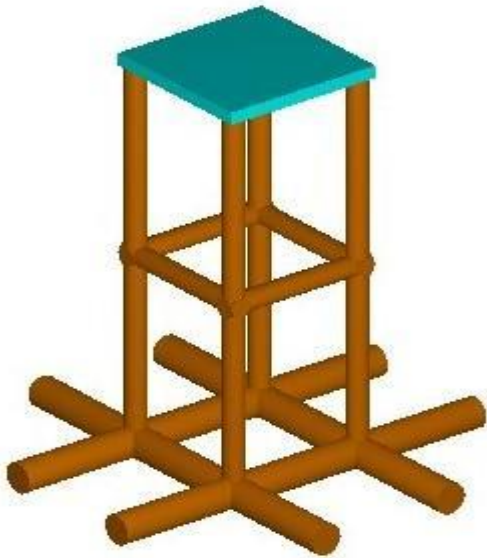
Sucháčovy poznámky - pobavíme se o tom B :-)

1.etapa

Nějak se mi nelíbí představa aby Panna byla na dosah od mola. Postavil bych jí dál, aby vynikla její impozantnost a kouzlo, že stojí na hladině. A nebylo vidět stupátko.

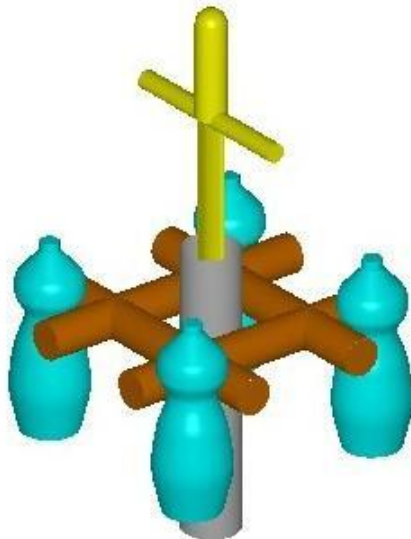
Jelikož jste říkali, že je tam cca 2m vody, tak buď to chce bytelnou konstrukci nebo plavoucí, tak akorát, aby byla ponořena pod vodou.

Varianty:



<- základna by se podložila šutry podle dna

myslím, že stojná plocha možná ani nemusí být plexi.



Jako dopravu meče k Utherovi bych použil petponorkovej trik. nad hladinu bude koukat jen kříž meče. ostatní bude pod hladinou(kvůli vyvážení a správnému ponoru lze petky uměrně zalít vodou. Meč může mít Panna schován za sebou, nebo celý pod vodou připevněn ke stupátku. vyndá ho, a vloží to petponorky u stupátka, která bude přivázána vlascem k mola. Pod molem bude tajnej "vodník", který

pet-ponorku přitáhne k Utherovi.

nebo případně může mít Panna nějakého vodního sluhu na nošení věcí (vodník, mořská panna, rybka, delfín)