

# Holubinky



**LETNÍ TÁBOR 2018**  
**oddíl Poutníci**



## OBSAH:

1. [Shrnutí příběhu](#)
2. [Rekvizity, kostýmy, základní věc](#)
3. [Jednotlivé etapy](#)
4. [Materiál](#)
5. [Organizace](#)
6. [Týmy a tabulky](#)
7. [Ostatní](#)

### Shrnutí příběhu

Po zvolení vikingského krále se tábor mění ve vesnici Holubinky. Každá rodina si bude sbírat houby do své zahrádky, které si na konci rozřeže. Objeví v nich různé veliké červy, ze kterých si každý člen rodiny vytvoří nějakou věc. Tu bude vyměňovat za cennější a cennější věci.

### Rekvizity, kostýmy, základní věci

- **nástupy** – vede etapový vedoucí, vyvěšení (sejmutí) kašpárků a pozdravení: "Dobré ráno, kašpárkové", večer "Dobrou noc, kašpárkové."
  - > **ranní** - Vlajka na stožár. Vyzvat služební družinu k pověšení vlajky s rukou na srdci a absolutním klidem, vzdáváme čest. Seznámit účastníky s denním programem. Případné dotazy, vracenda, kecanda.
  - > **večerní** - Informace ohledně organizace např. dalších aktivit. Ujasnit si, že hlídky vědí, jak mají hlídat s kým a v kolik. Pozdrav, sundání a předání vlajky.
- **kostým na nástup** – dvě kšandy, kapsa, dřevěný knoflík, čepice s bambulkou
- **stylizace tábora** – Každá rodina má svou zahrádku hub
- **Vodník, Běžec a Samson** - klasicky jako v letech dřívějších, hrát mohou i vedoucí, tabulka hodnocení na nástěnce a předem daná cena pro vítěze

## Den první - sobota 28.7.2018

Kdo:	Bláťa orga věci, Opičák příběh a rozdělení do rodin
Materiál:	kronika, sekera
Kostýmy	vypravěč ság, viking

U nádraží základní info o tom, jak jdeme do vlaku + společná fotka i s rodičema před nádražím.

11:31	Datum	Odkud/Přestup/Kam	Přij.	Odj.	Pozn.	Spoje
<input type="checkbox"/>	28.7.	<a href="#">Praha hl.n.</a>	11:27	<b>11:31</b>		<b>R 711 Nežárka</b> R D
		<a href="#">Benešov u Prahy</a>	12:11	12:14		<b>Os 19113</b>
		<a href="#">Trhový Štěpánov</a>		13:07		
Celkový čas <b>1 hod 36 min</b> , vzdálenost <b>82 km</b> , cena <b>122 Kč / IN50 61 Kč / IN25 92 Kč</b> České dráhy, a.s. <a href="#">Detail spojení</a>   <a href="#">Vybisknout</a>   <a href="#">Poslat e-mailem</a>   <a href="#">Odstranit spojení</a>   <a href="#">Přidat do Mých spojení</a>   <a href="#">Mapa</a>   <a href="#">Přidat do kalendáře</a>						

**VEDOUcí JEDOUcí AUTEM:** Brňák, Fík a Pytlák, Bebina z Benešova

**VEDOUcí JEDOUcí VLAKEM:** Bláťa, Op, Bára, Michal, Vlčice, Šutr

Příchod do tábora, vybalování, seznámení s řádem tábora, hranice atd, příprava slavnostního ohně. Samotnou stavbu ohně, úklid okolí necháme na Rádcích a Šutrovi.

Bára si bere na starost klestí do hranice + děti, Vačice si bere louče (myslet na to, že hned zítra jsou potřeba další 4 louče).

Pokud bude zájem, je možné dát po přípravě ohně koupání v Zátocce.

Ke slavnostnímu ohni přijde vypravěč ság (Michal) a přečte poslední příběh. Doplněný do kroniky od poslední výpravy. Zpěv hymny (z roku 1994), kytara, oheň. Od něj postupně braní děti a sami či po dvojích jdou po svíčkách na klády k postavě. Je to Viking a jen jim řekne, že jejich nové jméno je xxx. Dle daného jména pak sami složí u ohně své rodiny. Rodiny jsou dle prvního písmene daného slova.

Ella	Alexander	Freja	Veera
Elias	Alwa	Frida	Veeti
Emilia	Agnes	Frederik	Viktor
Elsa	Anton	Freyja	Vincent
Eir	Arvid	Filip	Viljami
Erik	Aada	Frey	Victor
Eydís	Aino	Frigg	Váli

## Den druhý - neděle 29.7.2018

Kdo:	Brňák
Materiál:	Zatím: Trůn(Křeslo z Keblova), Kůže(kostýmy), koberec(NK), přilbici, meč (obojí Šutr), urna na volební lístky, Spona pro nového pro krále. Mirelononvé meče(Šutr + klubovna), látky, kartony, drátky, kleště, knoflík, nitě, jehly, škrabky, pergamen, uhle, vyrobit slavnostnější sponu.
Kostýmy	Velvyslanec (viking) u hlasovací urny(Šutr), vypravěč ság 4 x viking zapalování ohně.

- Ti co na podzimkách předstoupili před ostatní budou ti vyvolení, co budou moci soupeřit

Po nástupu:

Příchod vypravěče ság - poví ságu o posledním z králů Edzardovi.

### **Sága o Edzardovi**

*Muž jménem Edzard byl znamenitý vůdce. Jeho jméno znamená „ten, co vládne silnou rukou mečem“. Kromě vládnutí mečem byl i velice moudrý, měl strategické myšlení a byl i milosrdný. Jeho zvolení bylo v době, kdy z trůnu svrhli krále Haronda. Byl mezi 15 ti adepty na trůn a jednoznačně zvítězil v každé z disciplín. Lídé si ho proto zvolili. Jednoho dne vedl výpravu, kam se spolu s druhy plavili po 4 dny a noci. Boj se odehrál před setměním tak, že Král Edzard sešikoval své muže do silného chumlu. Křídla štítů se překrývala a tvořila jeden velký kruh. Edzard byl uprostřed kruhu u praporce.*

*Když nepřítel začal útočit, Odin nechal prolomit štítů mužů. Edzard byl zasažen palcátem. Poté mu byla uťata paže. Nyní tam přišel muž jménem Yahweh. To znamená ten, kdo je milostivý. Yahweh Edzardovi ukončil utrpení. Edzard zamířil do Valhally. Tam má mnoho dobrého jídla, pití i žen. Boj mužové nakonec vyhráli.*

Následně všem oznámí, že nadešel den volby krále. Ať se všichni králové připraví na finální klání. Představí jim, co je bude čekat.

- Dopoledne

- o Potenciální králové (tj. všichni co na podzimkách předstoupili mají možnost) připravují:

Volební kampaň - budou moci předstoupit před ostatní a veřejně promluvit.

- Výzbroj a úprava oděvu (drátky, kartonové desky, barvy, nějaké látky), aby bylo co nejreprezentativnější králem.
- Vyzdobit si stan místo, kde bude jejich kandidatura probíhat

## **Ti co se o krále neucházejí - po týmech**

Příprava úkolů pro budoucí krále (něco v čem budou odpoledne soupeřit). Budou v tom soutěžit s potenciálním králem i sami.

## **Chci mít pár věcí v záloze, ale ideálně vymýšlí přímo oni**

pití blahodárného moku (kdo rychleji vypije tři sklenice -- dáme juice, šťávu nějak dobře zbarvenou).

kdo nejdéle vydrží stát na jedné noze

kdo napíše nejvíce slov od písmena L za 3minuty

Přišívání knoflíku na čas

Oloupání 5 brambor na čas

Příprava ohniště na slavnostní oheň - pagoda

Šutr + rádcí - oheň a ohniště

Bára - klestí + děti

Vačice - louč

Po obědě:

Přijde vypravěč ság a bude krále v kandidatuře vyzývat, aby promluvili ke svému lidu - bude probíhat na schodech do jídelny

- Každý z králů bude moc předstoupit a veřejně promluvit.
- Po ukončení proslovů, budou králové soutěžit v disciplínách namyšlených před obědem.
- Zkouška v šermu, bude vedena Šutrem. Sehraje scénku, dvou zkušených šermířů a pak je Šutr postupně bude vyzývat na cvičný souboj.
- Pokud by zbylo hodně času pak týmová hra knattleikru -- byla to prý obdoba něco jako softball nebo kriket, takže to bychom nějak spáchali.

Oslava vikingské volby:

- Večeře - slavnostní
- Všichni ve svých vikingských hábitech slavnostně.

Po večeři:

- Vikingský zapalovací rituál
  - Děti stále ve slavnostních hábitech odcházejí na nástup, sundáváme vlajku, jdeme společně k ohni, Odvede nás tam viking, který na nás bude dohlížet celou volbu. U ohniště už bude připravený trůn, kožešina
  - Čtyři vikingové co zapalují oheň - tabu kruh porušen na jeden široký vstup, zapalují si od táboráčku kousek za ohništěm, vstupují dva a dva a rozestupují se na svou pozici(oheň neobcházejí, rovnou jsou na svou pozici), říkají slova palivecká Vikingská. Napíše vačice.
    - **Palivecká slova (originál z roku 1994):**
    - „*Germánů země na východ leží, ten světla díl ať každý tu střeží!*“
    - „*Z jižní já oheň nosím země, galského kohouta žije tu plémě!*“
    - „*Já na západ ke Keltům pro světlo chodím, i pochodeň svou do ohně hodím!*“
    - „*Přicházím k vám od vikingských moří, ať severní oheň tu také hoří!*“

- Samotná volba:

- Bude probíhat u klád, kde bude slavnostně oblečený viking s loučí. Druhý bude u ohně a každý z vikingů půjde ke kládám sám, kde napíše svoji volbu na pergamen (opálené papíry) a vhodí do předem připravené urny. Mezitím hraje Bára, Bláťa u ohně hrajou na kytaru.

- Slavnostní vyhlášení krále

- po příchodu posledního z dětí odejde dohlízející Viking pro strážce urny a urnu. Ten ji přinese k ohni a proběhne volba. Bude nahlas číst jména. V případě, že přečte jméno, tak ten člověk předstoupí na určené místo a bude tam až do konce sečtení hlasů(je možné, že tam bude třeba 10 lidí)
- Po součtu hlasů bude vyhlášen král, předáme mu slavnostně přilbici, meč(Šutr) a sponu pro krále (nějakou zajímavější) a posadíme ho na trůn.
- Nový král bude mít možnost promluvit k lidu.
- Chvilí necháme krále kralovat a poté mu sdělíme, že jeho zbroj uložíme do bezpečí, že nyní je čas klidu a míru a není potřeba být vyzbrojen(zbavení děcka věcí).

- V 10 spát.

**Konec vikingů:**

Uklidit všechno z vikingů

## Den třetí - pondělí 30. 7.2018, Spartan race

Kdo:	Bláťa
Materiál:	Provázek, sekera, board, bojka(míč+provázek), nůžky, pila, nůž, klacíky, fošny 2x, kulatinu 3x, kluzák 2x, pádlo 2x, krátký serf, souhlas se závodem, fáborky, papíry, fixky, propisky, desky, medaile, notebook, reprák, megafon, pití
Kostýmy	mundůr pro zdravotníka, retro super závodní hadry, ušanka, oblečení pro vítačku

**DOPOLEDNE:**

**Tunel na Holubinky k batikování!**

Probuzení do klasického dnem rozcvička, snídaně, nástup.

Po nástupu bude probíhat poklidně dopoledne a to tak, že se budou dělat věci do ZOZ, dovednosti, bude příprava dřeva.

Bylo by super děcka naučit nějaké protahovací a relaxační cviky -- zajistí @Bára.

Po snídani vyráží auto s věcmi na přípravu spartan race - již by mělo být rozvrženo kde co bude. Je možné vymyslet až během dopoledne.

**ODPOLEDNE:**

Na konci poledňáku přiběhne do tábora namotivovanej člověk, lepší budou dva(Brňák a viděla bych nějakou ženu). Představa je taková, že bude mít u sebe mobil, repráček, megafon.

Z repráku bude řvát hudba Spartanů. Proběhne warm up - zahřátí a nabuzení na závod.

Můžou si vybrat, zda budou závodit nebo ne. Kdo závodí podepisuje souhlas, viz níže.

Proběhnou bezpečnostní info - boty(tenisky), sportovní oblečení.

## **PROHLÁŠENÍ O ÚČASTI NA VLASTNÍ NEBEZPEČÍ**

Dne ..... já níže podepsaný/á .....  
datum narození..... prohlašuji, že se účastním Poutnického Spartanrace po celou dobu na vlastní odpovědnost a vlastní nebezpečí a souhlasím s bezpečnostními pravidly a pokyny organizátorů, kterými se budu řídit. Jsem si vědom/a zvýšeného nebezpečí vzniku zranění. Byl/a jsem poučen/a o svých povinnostech a zdraví sebe, ostatních účastníků a třetích osob. Budu dbát doporučení a příkazů pořadatelů a aktivně předcházet škodám na zdraví a majetku.

Po tomto poučení prohlašuji, že hry pořádané oddílem Poutníci (dále jen „pořadatel“) absolvuji na vlastní odpovědnost a vlastní riziko s vědomím, že pořadatel nenese odpovědnost za škodu na zdraví a majetku, pokud mi taková škoda při hrách vznikne.

Prohlašuji a souhlasím, že nebudu vůči pořadateli uplatňovat nároky na náhradu škody, pokud mi taková škoda při hře vznikne.

Vlastnoruční podpis účastníka .....

Poté se vyrazí směr Hadřák, kde už budu já a vysvětlím dráhu a ukážu na nákresu.

Koho potřebuji:

2x motivátoři - potom můžou být na jednom ze stanovišť

1x reportér - zajistí si vybavení(foťák, atd)

1x masér - zajistí si karimatky, krém nebo olejíček

1x kontrola voda - zajistí si "plovák"

1x kontrola start - zajistí si stopky - Bláťa

1x kontrola cíl - papír a tužka

1x kontrola přechod potok a sjezd na pekáči - ušanka

1x zdravotník - lékárníčka, mundůr

1x vítačka v cíli - předá medaile a podá ruku

**ŠUTR MI ZAJISTÍ STARTOVACÍ A CÍLOVÉ MĚŘENÍ - NOTEBOOK**

Pár dětí je na trase, zbytek fandí.

Každý, kdo proběhne cílem, tak bude omedailován.



Po závodě můžou jít na krátkou masáž do našeho relaxačního místa. Po odzavodění jdeme zpět do tábora - bereme spolu věci.

Později odpoledne proběhne vyhlášení nejlepšího, který dostane nějakou hezkou cenu(první tři) v táboře.

Matroš: pití, megafon, papíry, tužky, repráček, notebook

### **Večer s Křídelníky a staršími**

**Je potřeba aby ostatní vedoucí udělali program pro zbytek**

## **Den čtvrtý - úterý 31.7. 2018**

Kdo:	Bára
Materiál:	auto stroj, historie zvyků a tradic, obarvené tunely, šití pro všechny (jehly, nitě, nůžky), věci na kostýmy(kapsy, kšandy, čapky), kotlíky, jídlo na cestu, výroba bambulí, výroba knoflíků rekvizity do Holubinek kostky s čísly, barevné kostky, karty, kolo štěstí, kameny (barevné), mince, fáborky na trasu, stopky, losovací lístečky se jmény, kostýmy, stopky
Kostýmy	Starosta, Písmák

Kokrhání kohouta nebo jiný rituál, který budeme dělat. Seznámení s panem starostou Machomírem Pravákem a jeho psem Danečkem, písmákem Klouzkoslavem Kloboučkem a pana radního Červomila Nejedlého

### **DOPOLEDNE:**

Po budíčku přijede na louku pan starosta s písmákem v zajímavém autě - kolo a kolem něj kartonové auto) z kterého povedou rozcvičku. Při rozcvičce se vzdálí z tábora a dovedou je na klády, kde bude ležet starý telefon a telefonní seznam. Poté se vzdálí a nechají je svému osudu. V telefonním seznamu budou jejich jména spojená řetězově se jménem dalšího člena v týmu (*rozřazení do rodin*).

Po snídani opět přijedu ve svém stroji a poví dětem krátkou historii o vývoji zvyků a tradic v Holubinkách a přivítají je, jako nové sousedy, poví jim o tom, že spojen, která se vytvořila ze seznamu jsou jejich rodiny.

## **Zhotovení kostýmů.**

Poté je se starostou pošlou mimo tábor, aby zkontrolovali stav podhoubí - budou na cestě déle, ať si vezmou kotlíky a věci na vaření (spravit o tom kuchyň). Každá rodina půjde jinam (kam bude chtít). Po cestě si najdeme hezké místo, kde si děti dodělají svůj kostým - sešítí tunelu do sukně, přišítí knoflíků, kšand a kapsy, bambule na čepici (o tom jim také starosta poví). Kotlíky a věci na kostýmy budou mít s sebou.

Pryč budou dokud si nedáme vědět, že je v táboře vše připraveno.

Orga: Vyzdobení Holubinek, po návratu děcek do tábora jsme v Holubinkách Po příchodu bude vývěska o prvním sezónním sněmu (tam přijdou již v kostýmech).

Dětem se sdělí info o tom, že jejich týmy jsou rodiny, pravidla sběru hub, vedení houbařského atlasu, info o zahrádkách (každá rodina si v dohledném místě od tábora vytvoří svoji zahrádku). Odhalení štítu Holubinky a vyvěšení kašpárků (příběh o nich). Vše má ceremoniální nádech.

### **ODPOLEDNE:**

#### **Holube, nezlob se.**

*První zápolení rodin. Prestižní holubinkovské klání "holube nezlob se" - není náročné na svaly ani na prohnání, ale na štěstí. kdo toho dne ráno vykročí správnou nohou, zdolá určenou cestu za pár minut.*

Každý občan holubinek má za úkol proběhnout trasu. Na trase je umístěno šest kontrol, kde se musí zastavit a náhoda mu určí další postup. trasu se snaží zvládnout co nejrychleji. bude to kratší trasa (klády - konec klondike - rozcestí štěrkovka)

- 1) házení obří kostkou 1: můžeš přeskočit další kontrolu, 2: čekáš na dalšího, který hodí liché číslo, 3: pokračuješ bez zdržení dál, 4: házíš ještě jednou, 5: udělat 5 kliků, 6: čekáš minutu
- 2) snímání karty - pokud si lízneš vyšší číslo než kontrolor, pokračuješ dál, pokud nižší, 4 angličáky.
- 3) losování barevných papírků- hráč si jednu zvolí a tahá.. Pokud vytáhne jinou, udělá vždy 3 dřepy, pokud vytáhne svojí, pokračuje v cestě.
- 4) kolo štěstí - úkoly dle vytočeného čísla (vymyslet)
- 5) čára - hod kamenem k čáře (čím blíž - tím lepší úkol ;) - pro různé vzdálenosti různé úkoly (vymyslet)
- 6) mince osudu - panna - doběhnutí cíle, orel - návrat pěkně na start.

Startuje se po půl minutových intervalech - je nutné, aby to na kontrolách odsýpalo - mít zásobu mincí karet a kostek. Důležitá dynamičnost hry - velké kostky, mono vyrobit i velké hrací karty. Kontroloři v kostýmech (?)

Po startu se jednotlivcům měří čas - pomocí hodinek či stopek - až doběhne do posledního stanoviště zakřičí měřiteli na začátek své jméno.

Vyhodnocení hry: ihned po skončení hry - umístění jednotlivců se neurčuje dle dosaženého času, ale losováním - nutné držet v tajnosti až do poslední chvíle. V této hře soutěží každý sám, avšak výsledky jednotlivců se na konci sečtou a z jejich průměru se určí pořadí rodin. na večerním sněmu pak vyhodnotíme nejlepší rodinu a rozdáme první písmenka.

Touto podivínskou hrou se chce dětem ukázat, jak se občané Holubinek k některým věcem staví - ukázat jim, že situace, do nichž se svým jednáním někdy dostanou, se chápání obyčejného člověka vymykají.  
materiál: kostky s čísly, barevné kostky, karty, kolo štěstí, kameny (barevné), mince, fáborky na trasu, stopky, losovací lístečky se jmény, kostýmy, stopky.

Poté si rodina zvolí umístění své zahrádky v dohledném místě od tábora a vytvoří si ji (k dispozici budou mít, o co si požádají, výsledek je na nich). Důležité, aby byla poblíž stromů. (Oběti) - možnost posunout buď před hru, nebo po ní, dle času.

#### **VEČER:**

na večerní sněm se sejdem ve svých sezonních oblecích. Tam nám starosta poví o každodenních obětech - dnes, první den může spát u zahrádek CELÁ rodina. Proběhne obřad s kašpárky - zvolání "kašpárkové dobrou noc" - slavnostní sundání a uložení do cylindru. odměnění písmenky za hru holube nezlob se.  
Spaní u zahrádek.

## **Den pátý - středa 1.8.2018**

Kdo:	Bebina
Materiál:	Foták (Polaroid a papírky do něj pro každou rodinu), megafon, peníze do kasína (zajistím si), kartičky se jmény na plnění úkolů(zajistím si), barvy na obličej, sekera, pila, čtvrtky, papíry, barevné papíry, lepenka, lepidlo, fixy, nástěnka s úkoly a list na Vopepři HO!(zajistím si), kostku, balónky, píšťalku, nápis kasíno, karty prší, karty holubinky, mince, karty žolíků kelímky a míček, terč a šipky, klíč, provázek, míče, hřebíky, balónky, pexeso, čtvrtky
Kostýmy	Houbelín Křiklák, každý vedoucí kostým postavy z Holubinek, co má jako

stálou postavu
----------------

**DOPoledNE: Fotoseriál:** Pan starosta nám představí přístroj, který přivezl ze svých cest. Fotoaparát. Starosta o něm udělá nějakou kratičkou přednášku co je co a jak to funguje.

Každý tým udělá 10 fotek, ze kterých udělá příběh. Nalepit na čtvrtky a dopsat text.

**Houbelín Křiklák-** Bude chodit po táboře a hlásit do megafonu, že se večer bude v Holubinkách kasíno, a že do oběda je možnost si získat peníze do něj. Každý z dětí dostane kartičku s úkoly a budou je moc plnit. Kdo nebude chtít plnit úkoly, nemusí, ale nezahraje si večer v kasínu.

- Úkoly:**
- 1) Nasekat třísky do kuchyně (2) →
  - 2) Nařezat a nasekat dřevo do vaničky (4) → 10,-
  - 3) Oběhnout běžce (1) → 6,-
  - 4) Přeplavat Zátoku (1) → 4,-
  - 5) Udělat Samsona (2) → 4,-
  - 6) Vytvořit Holubinky na A4 (3) → 9,-
  - 7) Namalovat 10 bláznivých hub (1) → 2,-
  - 8) Zazpívat písničku (sloka+refrén) (1) → 3,-
  - 9) Říct básničku (1) → 3,-
  - 10) Namaskovat se a obléknout se jako zvíře (2) → 5,-
  - 11) Napsat příběh o houbách na A5 (2) → 5,-
  - 12) Naházet nahoru nádobu kamínků (1) → 2,-

## **ODPOLEDNE: Voepři HO!**

Na dveřích je tabulka s desíti peprníky (úkoly). Podle hodu kostkou si rodiny náhodně vyberou startovní úkol. Jeho název napíší na vedlejší papír. Po startu ho běží splnit. Poté se vrátí zpět k papíru. Odškrtnou si úkol jako splněný. Pokud nemají napsaný žádný jiný (od ostatních rodin), mohou si vybrat nový sami. Napíší si ho na papír. Zároveň ale musí napsat jeden úkol jedné ze čtyř rodin. Nejdříve se musí zadávat úkoly, aby rodina splnila všech deset. Pak už je to jedno. Pokud ale mají napsaný nějaký úkol od jiné rodiny, musí ho splnit (v každém případě ale napíší jeden úkol jiné skupině). Nikdy nesmí být napsány dva stejné úkoly za sebou. Jednotlivé úkoly jsou bodově ohodnocené (pepř).

Cílem je získat co nejvíce pepřů.

### **Úkoly:**

1. běh s batohem naplněným spacáky - SPÁČ - klondike - 5
2. házení šipkami do terče - TREF CÍL - klády - 4
3. koulení dvou míčů - KOLOTOČ - valy před krmelcem - 10
4. každý z rodiny napíše desetkrát slova houba - HOUBA - jídelna - 2
5. provlékání klíče na provázku oblečením - HAD - stožár - 2

- 6.řezání špalku - UFO - u koz - 6
- 7.zatloukání hřebíků - RAKEV - u stolů - 3 - 5 -
- 8.nafouknout balónek až praskne - ZEPPELIN - závora - 1
- 9.plnění hrnce hrníčky vodou ze Zátoky - DOBRÁ VODA - cesta od zátoky - 7
- 10.hledání dvojic obrázků - DVOJČATA - louka za ohništěm -2

Koupání v Zátoce

### VEČER: Kasíno

Večer se připraví kasíno. Přejde starosta a uvítá je v kasínu. Každý vedoucí bude mít nějakou svou hru a oblek houby.

**Nějaké možné hry:** Prší, Black jack, karty Holubinky, hod mincí...

Nástup, kruhy, písmenka

## Den šestý - čtvrtek 2.8.2018

Kdo:	Vačice
Materiál:	houbový meteorit = sprejem nastříkaný štěrk, různé barvy, předpokládám zbytky sprejů různých barev, (výroba barevných kousků podivné nebeské houby na místě), přírodní provázek, archy s morseovkou, buzoly, na odpoledne barel s vodou a velké injekční stříkačky + vodní pistole - máme je ještě? Kartičky - oprávnění sbírat PH (viz dále)-vytvořím, baterka- silná, svítící houba, dalekohled
Kostýmy	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cokoliv, co se hodí na Vědce</li> <li>• cca 6 různých, třeba i roztrhaných kostýmů pro nelegální sběrače</li> </ul>

### DOPOLEDNE:

*Ráno si přivstanu, bude potřeba na různá místa umístit věci (viz dále), pomoc vítána:)*

- na konec nástupu přichází Vědec, který nás informuje o prazvláštním úkazu, kdy do našeho světa holubinek spadla z nebe cizí houba (meteorit) a ptá se, jestli jsme neviděli nějakou zář včera v noci...
- ta houba spadlá z nebe se samozřejmě roztavila o atmosféru a rozpadla se na "3500" kousků a půjdeme tedy aspoň nějaké části té podivné houby (dále jen PH) najít.

Čtyři místa jako počet rodin, každá rodina postupně na každé místo:

- první část PH dopadla do vody (zátoka, ale ve směru zpět k táboru, tedy bažina), klacek, na který se provázkem připevní část PH, klacek bude zapíchnutý do bažiny tak, že bude čouhat jen pár cm nad hladinu vody. Kolik dětí v jedné rodině, tolik klacků vždycky připravených ve vodě. Nakonec jako bonus další barevné kousky poházené kolem mola - rodinné vyřádkování ve vodě a přesun na další místo
- druhá část PH dopadla na junáckou louku, včetně potoka, takže hledat tam (přesná instrukce, kam nechodit a kde nerýt v zemi)
- třetí část je na ostrově (tam, kde je smírčí kříž), ale dojít tam znamená jít po azimutech, výsledkem bude opět zisk dalších úlomků PH
- čtvrtá část je po "listečkách" s morseovkou a cíl je na železničním mostě
- *pokud se program nestihne dopoledne, dá se dokončit po poledňáku*

#### **ODPOLEDNE:**

*Potřebuji pár volných dospěláků, kteří by si zahráli nelegální sběrače, vybrali místo u cesty železná-zelená, vytvořili ze šišek kruhy jako na totem, do středu vnitřního kruhu umístili barel s vodou (kolem barelu rozházeli PH) a měli s sebou injekční stříkačky nebo i vodní pistole:) A na dohled umístili ceduli viz dále, která bude vidět z cesty a teprve od ní děti uvidí ty spící nelegální sběrače*

- Po poledňáku Vědec přichází a je natěšený na naše úlovky, nechá si je ukázat, ale zároveň je naštvaný na nelegální sběrače PH, co se objevili v lesích, a motivuje nás vyhnat je z posledního a nejdůležitějšího naleziště, kde chtějí vytěžit ty nejlepší kousky a zpeněžit je, čímž bychom přišli o část PH pro vědecké bádání
- dozvídáme se od Vědce také o místě, kde ti sběrači jsou - cesta železná-zelená
- jdou tam všechny rodiny najednou, chvíli jim asi potrvá, než si někdo všimne cedule "Dekontaminace". Když k ní půjdou blíž, uvidí opodál pár spících, divně oblečených lidí...
- děti nepůjdou tiše, takže se ti nelegálové probudí...
- hra o pár dalších úlomků PH probíhá skoro jako totem, jen místo dotknutí je sprška vody:) Hra končí buď vysbíráním všech úlomků, nebo když dojde voda. V případě horšího počasí je možné hrát klasický totem i třeba, že budou hrát vždy dvě rodiny proti sobě a vymění se
- cedule s nápisem Dekontaminace je místo, kterého se musejí dotknout pro nový život, protože ta voda a stříkačky v rukou nelegálů jsou kontaminované nějakým nebezpečným sajrajtem ;)

Na závěr Vědec poděkuje za spolupráci a dá dětem kartičky, kde bude napsáno, že jsou oprávněny provádět legálně sběr *i PH na zem spadlých z nebe:)* - buď přímo u totemu, nebo později ve vhodné chvíli v táboře.

**VEČER:** Chorošov

**Materiál:** svítící houba, baterka, dalekohled

- Hraje se v noci. Kopec ta cesta nad tím polem jak se hrál Fanfrpál.
- Ve smluvený čas se začnou mlaskáním budit děti. (někdy vyzkoušet zda to bude dobře vidět, to vysílání morseovky).
- Vedoucí svou rodinu (týmovou rodinu), budí pouze mlaskáním..
- Na kopci budou připravení dva vedoucí. Jeden diktuje druhý dává světelnou zprávu v morseovce. Zpráva zní: Vydejte se za světlem(svíčky ve sklenici) po cestě.
- Zpráva se bude vysílat po minutových intervalech. Vedoucí rodin dohlédnou na to aby zprávu děti vyluštily celou. Ne že se vydají protože to vidí u jiné rodiny!
- Tým, který půjde jako první, nalezne svítící houba, pokud se bude pořádně dívat.
- Týmy počkají na ostatní a pak se všichni vrátíme do tábora.

## Den sedmý - pátek 3.8.2018

Kdo:	Vlčice
Materiál:	stopky,prkna délka 4m. š:20cm 8x, provazy cca 3m 64ks, 18x.pilíčky (podstavce) 12x,21x kotoučků (6 dílů je set, nejmenší po největší)-,provaz,papíry, tyčky, kotouče.Pila, sekera, metr,Fáborky 4. barvy,
Kostýmy	Starosta

Po snídani se objeví starosta. Svolá si rodiny a řekne jim, že se sbíráním hub, tento rok dost otálejí. Chybí jim energie, kterou jim vzala letošní dlouhá zima. Aby jim pomohl se rozhýbat.

Domluvil jim, houbařský trénink. Sběrání hub, není jen o fyzické zdatnosti ale i o zapojení mozku. Po dobu her, potřebuji 4 vedoucí.

Každá rodina dostane tabulku, kde se budou zapisovat výsledky.

**Technikus mykus Lyže:** Určité druhy hub, rostou pouze v zimním období. V Holubinkách je už někdy na podzim dost sněhu. A tak trénink na lyži, může začít.

Prkna 4m(půda v táboře)., provazy cca 3m.Provazy jsou k prknům připevněny. Stopky, zdravotník a u každé rodiny dohlížející vedoucí. Rodiny.

**Start:** Stany, které jsou mezi potokem a cestou na molo.

**Cíl:** Je i start.

**Úkol:** Celá rodina si stoupne na tzv. lyže. Každý člen rodiny bude mít svůj provaz.Ten provaz poslouží k ovládní lyží.Na zvedání lyže. 1. dítě-dva provazy na pravou i levou lyži. Musí vykročit stejnou nohou.Celá rodina musí na lyžích překonat trasu. Od stanu, otáčejí se v místě, kde je stůl na mytí nádobí ( bude viditelně označeno. A vrací se zpět ke stanům, kde odstartovali.Pokud se

dotknou země, zmrznou na 10 sekund. Na toto dohlíží vedoucí, který je u rodiny přidělen.

Než půjdou na čas dostanou, 10 min. na vyzkoušení.

**Konec:** Hra končí až dorazí do cíle poslední rodina. Do té doby se nikdo nebude pohybovat bez nutného či akutního důvodu na louce. Z důvodu překážení rodinám, co ještě hrají.

Týmy dostanou 15 minut na uklízení lyží na zimní sezonu ( za dřevník), aby se napili.

## Nastává období bažin.

Bažiny. V bažinách se dá snad uvíznout. A proto, my už si po dnešku s tím budeme umět poradit.

Rodina se rozdělí na polovinu a každá půlka jde na jednu stranu bažiny( louka).

**Start:** Stany vedle baráku a protější spodní stany.

**Úkol:** Pomocí dvoumetrový prken a třech podstavců dostat se na druhou stranu bažiny. Pomocí přemisťování podstavců a prken tzv. mostu se dvojice dostane na druhou stranu. Tak aby se ani jeden z dvojice nesáhl či nešlápl na země. Po doražení na druhý břeh se pomůcky předají další rodinné dvojici.

**Trestné sekundy:** dotknutí se jakoukoliv částí těla 20 sek, šlápnutí na podstavec 10 sek. dotek země prknem 10 sek.

**Cíl:** Až přes bažinu se dostane celá rodina. Všichni se prostřídají.

**Konec:** Opět platí stejné pravidlo jako u hry Lyže.

Oběd. poledňák

**Sušička** - Hanojské věže, počítá se jen správnost kroužku na třetí tyče, 2 min. každý účastník. 3 tyče stejně velké 1m, od sebe 2m. Potřebuji tady 4 vedoucí.

Každá věž bude mít 5 koleček barevně odlišných a různě velikých (od malých po největší).

1. kolo červené, 2. kolo modré, 3. kolo oranžové, 4. kolo fialové, 5. kolo žluté.

**Úkol:** Řádně vysvětlit pointu úkolu. Každý člen rodiny vyběhne na předem daný

**cíl:** To pozná dle fáborků. V cíli uvidí tři tyče. Na první tyče budou kotoučky různých barev a velikostí. Od největšího k nejmenšímu. Hráč musí přesunout kotoučky na třetí tyč, úplně stejně jako byly na první tyče.

Může použít jen jednu ruku, nesmí dát větší kotouček na menší. A to ani na druhé tyče, kterou použije. Manipulace pouze s jedním kotoučkem. Na to má 15 minut. U každého hlavolamu je jeden vedoucí, který stopuje a zároveň vrací kotoučky na první tyč.

Tady nejde o čas ale jak poradí s hlavolamy.

Budou čtyři stanoviště 1) Molo, 2) klády 3) zvonička 4) cesta, která rozděluje plácek a chroští směrem ke krmelci. Čtyři stanoviště jinak by to bylo na dlouho.



Zbytek skládá origamy či jiné papírové hlavolamy. Hráči z rodiny na začátku hry vybíhají současně.

Když hráč doběhne ke své rodině, tak po minutě vybíhá další. Hráči nesmí o hře mluvit, jinak dostanou trestné body.

Čas, kdy se to musí dát zpět do původního stavu. (proto vybíhají po minutě)

**Cíl:** složit hlavolam, každý sám za sebe.

Konec: Až budou rodiny kompletní.

**Pařeniště-** Jelikož se houby, musí napařit pod správným úhlem slunečního paprsku. A nejdou jen tak pohodit na zem. Potřebujeme „napařováky“, nemáme. Tvar jehlanu. Tak si je vyrobíme.

**Úkol:** Ze čtyř rodin budou týmy dva, A a B (v lese seženou 8 ks soušek i tým A i B) k jednomu pařáku. Sestaví (rychlost, spolupráce) se bude hodnotit. budou mít plánek jak by to mělo vypadat. V plánu budou zapsané i míry aby nebyl jeden tým ve výhodě.

. Pak každý tým sám za sebe bude pařák přesouvat z bodu A do bodu B. Tady už závodí tým 1,2,3,4,

**Start:** Začíná ve chvíli kdy týmy vyběhnou pro soušky do lesů. Stopne se až je donesou do tábořiště ke dřevníku. Pak v klidu upraví soušky tak aby byly stejně dlouhé pro oba týmy.

Čas se začne opět měřit ve chvíli, kdy začnou týmy A i B sestavovat jehlany. Až je postaví musí je přes vyznačenou trasu do kutálet. A to ke dřevníku. Vše se odehrává na louce.

**Cíl:** Do cíle vyznačené na místě.

Pokud by zbyl čas. Hra zalévání zahrádky. Každá rodina dostane 2l. vody. a v puse či v ruce se musí každý člen zalít zahrádku s houbami.

Kdo dříve spotřebuje vodu z láhve vyhrává.

## Den osmý - sobota 4.8.2018 (návštěvní den)

Kdo:	Mates
Materiál:	věci na ohně (Mates + Šutr), flipchartový papír s nadpisem, výroba slizu (Herkulesy, šampón, jedlé sody, špejle, nádoby), výroba antistresového míčku (balónky, hladké mouky, lihovka),
Kostýmy	nic

Návštěvní den je pro rodiče 10:00 – 16:00.

Na louce stojí velká dřevěná cedule s flipchartovým papírem s nadpisem "Holubinkovské hrátky". Jsou tam vypsány časy a názvy workshopů, které budou

celý den probíhat. Zároveň jejich stručný popis. Účast na workshopech je dobrovolná. Mohou se jich účastnit děti i rodiče.

V průběhu dne se jde koupat dle počasí a nálady.

Workshop má každý vedoucí jeden. Polovina dopoledne, polovina odpoledne.

#### **DOPOLEDNE:**

**Mates + Šutr** - netradiční rozdělování ohně

**Bára** - sdílená malba - velký papír mezi stromy, připravené tempery a vodovky, barvy ve spreji, každý přijde a může něco domalovat tak, aby to navazovalo

**Bebina** - výroba slizu a antistresového míčku

**Efa** - jóga

#### **ODPOLEDNE:**

**Bláta** - maskování zranění

**VIčice** - fiktivní jídla

**Brňák** - výroba házedla/draka

**Opičák** - lanovka

**VEČER:** Odchod seniorů na puťák cca v 19h (hned po večeři) - cesta přes Sedlice do Hulic a spaní v lesíku před Zručí nad Sázavou - od silnice po pravé straně (10km)

## **Den devátý - neděle 5.8.2018**

Kdo:	VIčice/Opičák a Mates
Materiál:	Kotlík, Vodu, Mapu, buzolu, GPS (oddílová), baterky, stan, kuličky, Zprávu, mapu pro děti, KPZ
Kostýmy	Jan Kozák

### **Po stopách slavného Rodáka Kozáka - puťák**

Puťák junioři: vyrážíme ráno po snídani. Ke stožáru přijde postava J. Kozáka. řekne dětem, že byl, legendární cestovatel, který objevil Zátoku, tajné cesty do jeskyň, nedostavěl mosty a dlouho hledal cestu ven z Bermudského trojúhelníku a objevil ostrov. Ten my chceme objevit taky. A my se po jeho stopách vydáme. Ostrov bude lesopark v Ledeči. Stopy budeme sledovat tak, že najdeme otázku a dle odpovědi,

půjdeme dobře. Nebo když děti odpovědí špatně, zajdeme si. Otázky, jim vždycky podstrčíme aby to neviděli. Děti dostanou mapu do, které si budou kreslit botičku. Každý u jedné otázky. Př:

Děti najdou otázku. Zvolí jednoho človíčka, který za všechny odpoví. Když dobře kreslí odpovídající dítě botu do mapy, kterou dostanou.


Pokud odpověď bude špatná. Nic si nekreslí. S dětmi všichni obejdou půl kilometrový okruh. A vrátí se k otázce. Po správné odpovědi se otázka( papír) sebere.

- 1)Pramen. Kdo byl J.K? **Rozcestí u Prsu**
- 2) Paseka. Tři místa, kde byl J.K? **Keblov zastávka**
- 3)Most. Co je automapa? **V polovině cesty na Sedmpány**
- 4) Soutok. Nakreslete 4. Topografické značky. Nař: kaple,hrad,hostinec, nemocnice **Sedmpány**
- 5) Oplocení. Jak poznáš, kde je sever bez kompasu? Jen z přírody.**Před křižovatkou k Hulicím- polní cesta**
- 6) Vlek. Co je indiánské písmo.**Hulice**
- 7) Boží muka. Která hvězda je jako první na noční obloze vidět?**V polovině cesty za Hulicemi**
- 8) Stoh. Je slepýš had?**Nesměřice**
- 9) Třešeň. Jaký zvíře je v našem stát. symbolu?**Zruč nad Sázavou**
- 10) Vodojem. Kdo složil stát. Hymnu? **v Ledech**
- 11) Strž. Jaká jsou roční období? **Na místě, kde se utáboříme**
- 12) Skalka. Co nosil J.K.na hlavě? **Ráno během snídane (6.8)**
- 13) Lom. Co je Říp? **Než vyrazíme do města**
- 14) Chata. Co dává ovce? **Ve městě**
- 15) Posed. Je zebra černobílá nebo bíločerná? **Za městem**
- 16) Splav. Řekni mi tři youtobery.**Před lesoparkem**
- 17) Pumpa.Z které země pochází pizza? **Lesopark v Ledech (6.8)**

Z Keblova přes Sedmpány do Hulic, pak okolo Vodního domu. Do Nesměřic Zářečí, který je těsně před Zručí nad Sázavou. Kuličková dráha. Tady by nám auto předalo, spacáky a stan(y). To je 10, 8 km cca 3,5 hod. Po dráze kuličkové půjdeme na vlak do Ledech nad Sázavou.

26 Kč dospělí a 13 Kč děti. Do

<b>18:</b>	<b>Dat</b>	<b>Odkud/Přestup/Kam</b>	<b>Pří</b>	<b>Od</b>	<b>Poz</b>	<b>Spoje</b>
<b>34</b>	<b>um</b>		<b>j.</b>	<b>j.</b>	<b>n.</b>	

5.8.	<a href="#">Zruč n.Sázavou</a>	18: 18: 33 34	 <a href="#">Os 9271</a>
	<a href="#">Ledeč n.Sázavou</a>	19: 19: 00 10	

Celkový čas **26 min**, vzdálenost **17 km**, cena **26 Kč / IN50 17 Kč / IN25 26 Kč**

- České dráhy, a.s.


[Detail spojení](#) | [Vytisknout](#) | [Poslat e-mailem](#) | [Odstranit spojení](#) | [Přidat do Mých spojení](#) | [Mapa](#) | [HYPERLINK "https://jizdnirady.idnes.cz/API.aspx?cmd=ICAL&p=Vmxha0J1c0NaJTE2MTAyMjU5MiUzNTI3NDUzNTk-"](#) [Přidat do kalendáře](#)

Přespíme u Olešnického potoka za městem Ledeč nad Sázavou. Z nádraží to je už jen 1,5 km.

Druhý den si prohlédneme Leceč Lesopark Šeptouchov, skály,hrad a hradní most. Pak sjedeme do Bezděkova, přejdeme po mostě a vrátíme se do tábora.

6km. Návrat do tábora cca 19-19:30hod. Cestou do Zruče se budou plnit úkoly, které tam vždycky dá jedna z vedoucích co půjde napřed. Počítám, že Bláta, Barča, Bebina.

16: 25	Dat um	Odkud/Přestup/Kam	Pří j.	Od j.	Poz n.	Spoje
--------	--------	-------------------	--------	-------	--------	-------

6.8.	<a href="#">Ledeč n.Sáz.,Husovo nám.</a>	16: 16: 25	-	4	 <a href="#">600640 13</a>
	Loket	u 16: 16: Čechtice,Bezděkov,rozc.		45	E165

Celkový čas **20 min**, vzdálenost **12 km**

- ARRIVA VÝCHODNÍ ČECHY a.s.

Zkontrolovat spoje,kvůli času!!!!

## Senioři - puťák

Na počátku hrajeme hru o kuličky - jsou různé a nevíme k čemu slouží. Každopádně dle pořadí v oné hře mohou hráči vybírat tu, co se jim nejvíce líbí.

Ve Zručí nad Sázavou je na konci puťáku velký kuličkový turnaj nikoli cvrnkáním, ale pouštěním kuliček závodní dráhou.

Cesta puťáku je rámována příběhem Čihošťského zázraku. Skutečně pak dojdeme do Čihoště, kde se pokusíme domluvit předem besedu s místními. Po příchodu do tábora bude večerní program pro Seniors - pouštění filmu Běda tomu skrze něhož přichází pohoršení.

**Trasa** (<https://mapy.cz/s/2Ay3c>)

Zruč nad Sázavou

Rozhledna Bohdanka - pracovní název BohVlčice (17km) 10:00 - 20:00, vstupné

25 Kč/dítě, 40 Kč/dospělý

rybník na koupání (20 km)

rybník na koupání (26 km)

Čihošť + střed Česka (30 km)

Ledeč nad Sázavou (40 km)

Bylo by super, kdyby pro nás někdo dojel autem v pondělí večer do Zruče. Spoje do Kablova nejezdí.

## Den desátý - pondělí 6.8.2018

Kdo:	Vlčice/Op+Mates
Materiál:	
Kostýmy	

My se vrátíme do tábora cca 19-20hod. A budeme mít hlad. Junioři

Navrácení z puťáků

**Večer Křídelníků se staršími**

## Den jedenáctý - úterý 7.8.2018

Kdo:	Bláťa a Brňák
Materiál:	Vzduchovky na biathlon (Šutr?), holinky, 2x staré běžky + boty, černá fólie, tekuté mýdlo, kanystry na vodu (ideálně dlouhá hadice), fáborky, luk a terč (karlín), nůžky provázek, metr. Stopky (3x), mapa, kartičky pro účastníky, boby, kužely na slalom, skate nebo něco s kolečky, přilba, míče, desky s čísly

Kostýmy	starosta, Písmák, Radní
---------	-------------------------

## Houboman == Zimní a letní olympiáda.

### Nástup:

Starosta oznámí, že bude probíhat holubinkovský víceboj. Písmák vysvětlí pravidla, které přečte z kroniky. Je důležité, aby z kroniky zaznělo, pravidla víceboje, jeho historie a hlavně také fakt, že pouze letos (jednou za 4 roky) nastává den, kdy je v holubinkách prudká změna počasí (dopoledne zima, odpoledne teplo).

**POZNÁMKA PRO VEDOUCÍ - PROSÍM VEMTE SI NĚJAKOU ŠÁLU NEBO ČEPICI**

### Průběh olympiády:

Na každou olympiádu bude k dispozici 6 disciplín, ze kterých si bude každý moct vybrat 5. Každá z disciplín bude mít bodové ohodnocení (1 nejtežší, 4- nejlehčí). Toto číslo se vždy připočte k celkovému výsledku. Celkový výsledek je získán součtem pořadí v jednotlivých disciplínách. Ten s nejnižším součtem je vítěz. Následně se budou sčítat skóre všech členů rodiny. Budeme potřebovat 6 vedoucích, alespoň jednoho na stanoviště.

Na každou olympiádu bude připravena mapa se zakreslenými stanovišti, včetně obtížnosti disciplín. Každý účastník bude mít vlastní kartu, kde si bude zaznamenávat svoje výsledky.

### Dopoledne:

Zimní olympiáda, která se bude skládat z následujících disciplín:

- Běžky (obtížnost 1) - Běh na starých běžkách. Okruh, klondajkovka a zpět.
- Sjezd na saních (obtížnost 4) - vytvoříme skluzavku z černé folie na louce nad táborem. Nutné zajistit vodu s mydlinami, kterou se bude polévat.
- Biathlon (obtížnost 1) - okruh klády, zktratka, rybářská kadibouda, klády. Střelnice bude na kládách.
- Obří slalom - běh mezi překážky (obtížnost 2) - dřevník
- Bob - průjezd na bobech (obtížnost 3) stožár
- Curling - trať na cíl (obtížnost 3) jídelna

### Odpoledne

Přijde pan radní a oznámí zahájení letního holubinkovského víceboje.

Letní olympiády a následující disciplíny:

- Plavání (obtížnost 1 - nejtěžší) - bude se přeplavávat zátoka od mola k nejbližšímu protějšímu břehu (podobně jako na min táboře, se dělala

lanovka). Pro menší budou k dispozici kruhy, rukávky atd). Ve vodě Brňák po celou dobu.

- Akrobatické skoky (obtížnost 2) - bude se skákat z mola, jsou zakázané salta. Bude určena porota, každý má 3 pokusy, počítá se ten nejlepší. Dle něj se udělá celkové pořadí.
- Běh (obtížnost 1) - okruh běžce, klasika stopovat čas.
- Lukostřelba (obtížnost 3) - bude probíhat na louce. Zapůjčíme si luk a terč od karlína. Ten s nejlepším součtem bodu z terče vyhrává. Každý má pět ran.
- Hod holinkou (obtížnost 4 - nejlehčí) - Naměříme pásmem na louce čáry pro 3, 6, 9, 12 .. metrů.
- Skok do dálky (obtížnost 3). Budeme skákat od stožáru dál, opět se naměří čáry podobně jako u hodu holinkou (od 1,5 metru po 20 cm).

Na akrobatické skoky, by bylo super mít více vedoucích, minimálně 2 (porota).

## Den dvanáctý - středa 8.8.2018

Kdo:	Bára
Materiál:	Přihláška k manželství, encyklopedie, nářadí na výrobu klece (pily, sekery, provazy) encyklopedie nářadí - sekery, pily, sirky, provázky, lana na kruhy, destičky či špalíky
Kostýmy	Písmák, deky na prasata

*Připomenout holubinkovskému lidu, že někteří z nich dospěli do věku, kdy by měli začít přemýšlet o svatbě. Ti, kdo se rozhodli spojit své životy v manželský svazek, se mohou nechat zapsat na radnici. Svatební obřady jsou naplánovány na poslední den houbařské sezóny. Manželství jsou zde na celý život, žádné rozvody se zde nevedou. Nepřípustné jsou též sňatky mezi členy jedné rodiny. Ženich a nevěsta musí vyplnit závaznou přihlášku potvrzenou podpisy rodičů.*

*Hon na prase  
Ohnyky*

### **DOPOLEDNE:**

Po snídani nás poctí svou návštěvou starosta, mají však nemilé oznámení: V okolí se opět objevila skupina divokých prasat, která ohrožuje zdárný růst hub v některých našich nalezištích. Loni jsme sice jejich přítomnost rozhodli ignorovat. Věru, se zlou jsme se potázali! Colou noc jsem proplakal nad rozrytým bahniskem mých oblíbených Tlustokožek. Ale jakože Podhoubím dlí nad

našimi skutky, podobným prasečím výtržnostem bude letos učiněna přítrž. tento večer prasata odchytíme.

Následuje předčítání některých dobrovolníků z lesní encyklopedie Dubohlava jedlíka. - Popis prasete.

Při úvodu této hry je dobré přesvědčit děti, že se zde prasata opravdu vyskytují. Nejde o to v nich vyvolat strach!

Poté se rodiny pustí do výroby klecí. Vyrobí do oběda - asi bude třeba odborného dohledu, aby klec prasata opravdu unesla. Poté, co budou klece vyrobeny přečíst úryvek o chycení prasete. Důležité, aby byla celá absurdní situace věrohodná.

rodiny si připraví návnadu na prasata - třešňové listí ale je možné použít cokoli jiného. Klece se odnesou k místu výskytu prasat. Místo by mělo vypadat podobně, jako ročníště prasat - zrytá půda a neměla by být dál než 300m od tábora.

#### **ODPOLEDNE:**

Opět přijde Klouzkoslav Klobouček. A sdělí informace o soutěži zvané Ohnyky a příběh o Písmákovi, který se k ní pojí:

Přípravou holubinkovské speciality, omáčky ze sušených hub se náš kraj proslavil téměř takovou měrou, jako jejich pěstováním. naši nelepší kuchaři byli bez přehánění mistři svého oboru. A dobrý kuchař uměla brilantně zacházet s ohněm. to říkal už můj děd Boromous Klobouček.

V této soutěži každá rodina předvede svůj um v rozdělování a manipulaci s ohněm.

**První část:** přípravná - rodiny si připraví během hodiny tři ohniště s dostatkem dřeva a jednu pochodeň z přírodnin, která by měla vydržet co nejdéle hořet. Ohniště připravují dvě klasická a jedno polodlouhé o rozměrech 30 x 200cm. Zatím nikdo netuší, o co půjde.

**Druhá část:** ohnyková - je dáno šest ohňových úkolů, které se snaží každá rodina během dvou hodin zvládnout. Čím dřív tím lépe. V každé disciplíně dostávají první šest bodů, druzí pět, třetí čtyři. Více zvládnutých úkolů v co nejkratším čase je k dobru. pořadí si rodina určí sama s tím, že se členové mohou zabývat i více činnostmi najednou.

#### **Disciplíny:**

- 1) Palmotouz - přepálení provázku nad ohništěm
- 2) Dřevkožeh - spálení destičky či špalíku na popel bez použití jiného dřeva
- 3) hni se ohni - přesunutí ohně do vzdálenosti dvou metrů jen za pomoci přikládání dalšího dřeva a foukání
- 4) zapálit oheň ve výšce (nesmí se dotýkat země)
- 5) zapálit oheň v kruhu, do kterého nemohou vstoupit (poloměr 1m)
- 6) hoř o tyči (tato disciplína odstartována hned na začátku druhé části - pochodně jsou na jednom místě, kde jsou stále kontrolovány, pořadí dle toho, která louč vydrží hořet nejdéle)



Na louce se pohybují rozhodčí, kteří hodnotí provedení úkolů. Po uznání rozhodčí může vyslaný člen zapsat jméno své rodiny do tabulky (pod názvem úkolu kolonky na jména rodin, ty se zapisují v pořadí, ve kterém úkol splnily) - po sečtení se vyhlásí vítěz.

#### **VEČER:**

Za setmění, bude dětem sděleno, že prasata jsou již v klecích. Z míst, kde jsou klece s návnadou se ozývá chrochtání a šramocení. V klecích je ukryt jeden z rodičů zabalený v dece. Děti je odnesou zpět do tábora.

Druhý den rodiny odměníme písmenky, každému dle zásluh stejně.

Večer Křídelníků se staršími

**OSTATNÍ VEDOUcí PROSÍM O ZAJIŠTĚNÍ PROGRAMU PRO OSTATNÍ**

## **Den třináctý - čtvrtek 9.8.2017**

Kdo:	Opičák
Materiál:	kuchyňské houbičky (100 ks), geologické kladívko (dílno), keramické houby, průsvitné látky na svatyni, zlatá houba
Kostýmy	zlatokop

#### **Dopoledne:**

Houbařský Clondike, motivujeme děti v kostýmu zlatokopa tím, že se obcí Holubinky rozšířila houbařská zlatá horečka. V lese za vodoměrkou, kde jsme ještě nebyli, budou jednotlivé klajmy, kde se hledají exkluzivní houbičky, které rostou jen jeden den v roce. Každý obdrží po lístečku s označením jeho klajmu, kam smí vstoupit jen on.

Jaké to překvapení, že když děti doběhnou ke klajmům, zjistí, že klajmy si koupili zbytečně, neboť houbičky rostou mimo klajmy. Zároveň jsou houbičky v podobě houbiček na umývání nádobí. Je jich v lese rovných 100. Různé barvy, různá hodnota.

Některé jsou na zemi, některé na stromě - po lese jsou žebříky, ale je těžké je ukořistit, protože jsou v poli, kde jsou chytači - zlí banditi lačnící po kořisti v podobě houbiček.

Koho bandita chytne, toho sváže lanem ke stromu v dáli. Některé houby jsou v

lávových územích (kruh z lana) - tzn nelze tam vstoupit a musí děti dojít k tomu, že to zvednou jen když si pomohou. U lávy dohlíží na pravidla vždy vedoucí. Kdo vstoupí do lávy jakoukoli částí těla, usmaží se - nesmí tu část těla po zbytek hry používat.

Na konci by mělo dětem dojít, že si musí pomáhat, neboť v bance se přičítá pouze číslo: Hodnota nasbíraných hub

Za finální počet nasbíraných hub si mohou koupit různé vybavení do zahrádky. Vše bude přemrštěně drahé až na 4 spóry z plodnice. Nechají to přes noc na své rodinné zahrádce a do rána každému vyroste jiná houba.

Celkový vítěz si odnáší zlatou houbu do své rodinné zahrádky.

#### **Odpoledne:**

Pan starosta seze všechny na nástup s tím, že se mají všichni připravit k velkolepé události. Ve slavnostním oblečení (houbové) se srotí u stolku (na hezkém místě v lesní svatyni). Tam posvátanou pilkou, co jest odkazem dávno zapomenutých dob, pomalu a rituálně rozkrojí stonky hub. Uvnitř je Josefovský červ (pojmenovaný dle rodáka Holubinek) - kromě Bource mouršového ho do Evropy propašoval Josef Kozák. Hedvábí dal světu, červa pouze Holubinkám.

Jedná se o nejlepší materiál na sochání tzv. Sošínek. S těmi se pak obchází místní kraj a nabízí se lidem ke směně. -> Dědeček měnil až vyměnil

**PAMĚŤÁKY NAPSAT!**

## **Den čtrnáctý - pátek 10.8.2018**

Kdo:	Bláťa
Materiál:	modurit, připínací špendlíky, bonbony, skleničky 15x + 1x velká, marcipán, pentle 4 barvy, polévka z pytlíku 22x, nakládané houby 4x, atlas hub 6x, montážní pěna, tempéry, tavná pistole, náplně do tavky
Kostýmy	starosta + radní + písmák

**Vyhodnocení houbařské sezóny** - čestné vyznamenání za nejlepší houbařskou rodinu, příprava ohně, balení, boření, ničení, dřevo do dřevníku

**DOPOLEDNE:**

po snídani bude slavnostní vyhlášení nejlepší rodiny

1. místo - atlas hub(každý), nakládané houbičky(dohromady), polévka z pytlíku(každý), marcipánovou houbičku(každý), sklenička do tvaru houby(každý svou), houbička s pentlí(každý svou), juice 3x
2. místo - nakládané houbičky(dohromady), polévka z pytlíku(každý), marcipánová(každý), sklenička do tvaru houby(každý svou), houbička s pentlí(každý svou), juice 2x
3. místo - nakládané houbičky(dohromady), polévka z pytlíku(každý), sklenička do tvaru houby(každý svou), houbička s pentlí(každý svou), juice 1x
4. místo - nakládané houbičky(dohromady), polévka z pytlíku(každý), sklenička do tvaru houby(dohromady), houbička s pentlí(každý svou).

Poté bude probíhat příprava na slavnostní oběd, koupačka, dotahání soušek.  
Slavnostní oběd - rozloučení všech Holubinkovských postav.

#### **ODPOLEDNE:**

Příprava ohně - Rádci + děcka + 1 vedoucí  
Balení půdy- Bára + některý z vedoucích + otravné děti  
Pomoc s dortem - 1x vedoucí  
Balení ošetřovny - Op  
Rozebrání nástěnek -1x vedoucí + pár dětí  
Balení dětí - vedoucí kdo může pomáhá dětem

#### **VEČER:**

Lehčí večere + dort + ovocný dort  
Nástup  
Závěrečný oheň palivecká slova - Michala  
Zahájení ohně a rozdávání paměťáku u ohně.

Háček do celoročky?

## **Den patnáctý - odjezd 11.8.2018**

Kdo:	Mates
Materiál:	nic

Balení, úklid, odjezd.  
Odchod v 13:00 ze Zátoky.

15:53	Datum	Odkud/Přestup/Kam	Přij.	Odj.	Pozn.	Spoje
<input type="checkbox"/>	11.8.	<a href="#">Trhový Štěpánov</a>		15:53		<a href="#">Os 19122</a>
		<a href="#">Benešov u Prahy</a>	16:45	16:49		<a href="#">R 710 Nežárka</a> R   D
		<a href="#">Praha-Vršovice</a>	17:22	>		
Celkový čas <b>1 hod 29 min</b> , vzdálenost <b>79 km</b> , cena <b>118 Kč / IN50 59 Kč / IN25 89 Kč</b> České dráhy, a.s.						
<a href="#">Detail spojení</a>   <a href="#">Vytisknout</a>   <a href="#">Poslat e-mailem</a>   <a href="#">Odstranit spojení</a>   <a href="#">Přidat do Mých spojení</a>   <a href="#">Mapa</a>   <a href="#">Přidat do kalendáře</a>						

## Postavy mimo

- 4x Viking zapalovač ohně
- 1x velvyslanec u urny pro hlasování - Šutr má kostým
- 1x Vypravěč ság
- 2x šílení motivátoři na Spartan race v retro sportovním oblečku :-D
- 1x lékař - stačí plášť

## Materiál

Bez her z jednotlivých etap (aby to nebylo na dvou místech)

Kostýmy postav	Bára
Denní rozpis, režim dne	Bára vikingové a holubinky (2x)
Tisky všemožných věcí	Bláťa - dodání velkých objemů nejpozději do 15. 7. 2018
Bodování jednotlivců - Bára A6 formát	Bára - dva druhy (hry + hodnosti)
Bodování rodin - písmenka	Mates
Tabulka - Vodník, Běžec a Samson	Mates
Vracenda - dohled nad plněním	Brňák.
Atlas hub - 10 druhů hub.	Bláťa
Harmonogram	Bebina
Věci na nástěnk	Bláťa, stezky základní oddílová zkouška.

	Opičák tématická designová nástěnka s houbami.
Čárkování navštěvy WC (malá, velká)	Opičák
Petrolejka + lampák	Klubovna
Louče	Klubovna
List kladů	Mates
Paměťáky	Mates
Pohledy 2x	Mates
Koloběžka + helma + rukavice	Klubovna
Kapsář - 4 kapsy, jedna pro rodinu	Bára
Hamaka 2x	Opičák, Bláťa

<b>Kostým</b>	<b>Kdo zajistí</b>
<u>Starosta Mechomír Pravák</u>	Bára
Pes Daneček -- Neviditelné vodítko pro starostu	Bára
Pan obecní rada Červomil Nejedlý	Bára
Písmák Klouzkoslav Klobouček	Bára
Vetešník Václvka Žamponos	Bára
kuchař Pomeranč Vitana	Bára
kuchař Hřib Magi	Bára
Trubadůr noční	Bára
Houbelín Křiklák	Bára
Zlatokop	Bára
Průsvitné látky a záclony na svatyni	Bára

<b>Dekorace</b>	<b>Kdo zajistí</b>
Velká houba	Bláťa

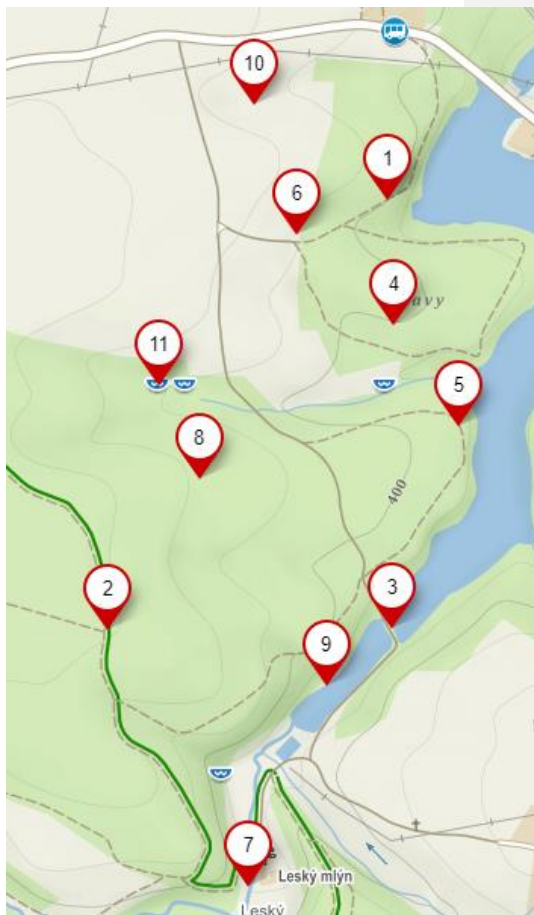
Cedule ulic - horní, dolní, nahnutá	Bláťa
Cedule Holubinky 3x a 3x přeškrtlá	Bláťa
Erb Holubinek	Bláťa
Cedulky na stany i Vikingské	Mates
Kašpárky 2x	Bára
Uchycení na kašpárky	Opičák
Cedule - Radnice, Sklad potravin, Vývařovna 2x, Lázně, Ošetřovna, Cukrárna, WC	Bebina + Bára
Čepice, kšandy, kapsy	Bláťa
Zlatá houba	Bláťa
Vitráž (není nutné)	Bára
Schránky	Kocík
Pravidla sběru hub, obecní řád	Bláťa
Kapsář 4x	Bára
Geologické kladívko	Dílna
Grafika na trika	Opičák
Houbičky na nádobí - aspoň 100 ks	Opičák
<a href="https://www.fler.cz/zbozi/mala-muchomurka-co-se-smeje-5638768">https://www.fler.cz/zbozi/mala-muchomurka-co-se-smeje-5638768</a> +	Bláťa?
<a href="https://www.fler.cz/zbozi/strc-smrz-skrz-krk-vyska-11-cm-c-2-8879844">https://www.fler.cz/zbozi/strc-smrz-skrz-krk-vyska-11-cm-c-2-8879844</a> +	
<a href="https://www.fler.cz/zbozi/houbinci-2287058">https://www.fler.cz/zbozi/houbinci-2287058</a> +	
<a href="https://www.fler.cz/zbozi/kde-lisky-davaji-dobrou-noc-vyska-5-cm-c-61-8879638">https://www.fler.cz/zbozi/kde-lisky-davaji-dobrou-noc-vyska-5-cm-c-61-8879638</a>	

## Organizační část mimo klasiky

**Okomentoval(a):** [1]: +misaruzickova777@gmail.com  
sem určitě popsat princip losování písmenek, hledání hub a zapisování do atlasu

## Místa, kde jsou umístěné houby

- 1. Gattakův tunel** - houbu najdeš pod cestou v tunelu Gattakově (modrec černonohý)
- 2. u Železné zelené** - rozcestí železná zelená u čtyř bříz mezi smrky (ruličkovka prskavá)
- 3. Mostek na Hadák** - houba roste na mostku u zelené budky (kloboučnice pruhatá)
- 4. Krmelec** - hledej do třiceti kroků od krmelce (kladivec smrdutý)
- 5. Kruháč** - houbu nalezneš uprostřed kruhového objezdu (nanukovac chutný)
- 6. Závora** - u červenobílé závory hledej za třešní (chňapka dvoubarevná)
- 7. Vodoměrka** - na vodoměrce je baráček a na jeho střeše roste houba (duhovka jednorožčí)
- 8. Dubínek** - blízko stromu kde Dubínek sjížděl po větvi (sýratka červenopodboubá)
- 9. Ostrov** - u dvou klád přes vodu vedoucích na ostrov (podivínka bledulka)
- 10. Posed** - cestou od prsu vlevo starý polorozpadlý posed (ptáčnickovka podivná)
- 11. Remízek** - houbu hledej na N49 40.206 E15 05.090 (hvezdicoun flekatý)



## System bodování

**Celkem 386 písmen - první místo získává 32 písmen, druhé místo 24, třetí místo 16, čtvrté místo 8.**

Každý tým bude mít obálky s písmeny, ze kterých budou mít možnost si tahat písmena, které si budou zapisovat do tabulky (tu má každý tým). Před tím, než budou kruhy, tak vyhlásit pořadí a na kruzích rozdat příslušných počet písmen.

nemusí si však všechna písmena vzít jen od jedné houby, ale mohou je kombinovat. Na každém písmenu je napsané pořadové číslo, a to znamená, kolikáté v té větě bude. Věty si mohou domýšlet. Pokud si nějaká rodina bude jistá, kde má houbu hledat, může ji jít hledat o poledňáku.

## Atlas hub

Známé houby, které sbírají pomocí písmen, jsou popsány v atlasu hub. Jsou tam namalované a popsány v atlasu hub. Druhým typem jsou náhodné houby, které se vyskytují na různých místech během tábora. Ta rodina, která nějakou takovou najde, má povinnost vytvořit tlasový list

## Celkové bodování

Každá rodina má svou zahrádku, do které sbírá houby. Ta rodina, která bude mít na konci tábora v zahrádce nejvíce hub, vyhrává

## Kruhy

Vedoucí si svolají svou rodinu. Kruhy budou u zahrádek. Pokud situace dovolí, je vhodné místo neměnit.

Kruhy probíhají večer po celodenním výkonu. Hodnocení dne, z pohledu dětí. Co se líbilo a co by chtěly změnit nebo jinak udělat. Otevřenost všem. Nepoužívání sprostých slov. Souhrn dne.

## Rodiny

Bláťa a rotační		Brňák a rotační		Bára a Vlčice		Vačice a Bebina	
	věk		věk		věk		věk
Suma věk							



## Ostatní (doplňkový) program

- oddílová zkouška – ve volných chvílích po částech probírat a vysvětlovat věci z oddílové zkoušky
- dřevo do dřevníku
- Útok na pevnost. Dá se dát ale kdykoliv bez napojení na příběh. V táboře je rozsvíceno asi 10 svíček (stožár, rohy atd.) a nikde jinde nic nesvítil. Každý tým si postaví základnu jakýmkoliv 200 kroků od tábora. V ní sedí vedoucí/praktikant a rozdává dětem lístečky s jejich jménem (přezdívkou). V táboře jsou vedoucí, kteří svítí baterkou. Děti musí doběhnout do tábora a vhodit lísteček se svým jménem do sklenice, která je připravená vedle svíčky. Pokud se jim to povede, musí si doběhnout pro další. Tentokrát ho ale musí hodit do jiné sklenice. Pokud na ně vedoucí posvítí, musí odevzdat lísteček a běžet si pro další. Hra končí po předem daném časovém úseku.

**Jednotlivé etapy sestavovali:** Matěj, Bebina, Bláťa, Opičák, Brňák, Bára, Vlčice a Vačice

**Za cenné rady děkujeme:** TOM Zlaté Šípy

**Titulní logo:** <https://de.fotolia.com/tag/%22pilz%20saison%22>

**Formátování:** Bebina

**Tisk:** Bláťa

První vydání v nákladu osmi kusů.

Textová a stylistická oprava neproběhla. Za chyby se proto omlouváme.