

# LT 2015: Hrdinové / Qahramon

## Nápady - výstřely

- hodnocení každého dne pomocí hodnotících metod (smajlíky, obrázky, terč... => reflexe)
- Bodování týmů je v podobě průhledných láhví, do kterých se sype určitá míra barevného písku (dle pořadí větší či menší objem)
- Slavnost čaje – shrnutí tábora, hodnocení + rozdání cen
  - ping-pong na “vyznamenání” druhých
  - Hostina + dort = oběd? raději bych večeři, ale i to je možné (letos bych chtěla “melounový” dort) – melouny pro narozeniny?

Zvuky na bubny (vybrat jeden):

- [https://www.youtube.com/watch?v=w5i9g7\\_uV2U](https://www.youtube.com/watch?v=w5i9g7_uV2U)
  - může bubnovat Sueneé :D
  - <https://www.youtube.com/watch?v=Ag6y6jz7bQQ> - JÁ JSEM PRO TYHLE
  - <https://www.youtube.com/watch?v=9YTO6wus8s0>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=XeZtIBVRilc>
- Před kadibudkama Facebooková stěna – vytisknout fotky všech dětí.
  - Malování s bublinama <http://childhood101.com/2015/01/bubble-painting/> – potavinářské barvivo, nevím, jak jsme na tom s penězma, ale koupit bublifuků, kolik je dětí – můžou s tím blbnout celý tábor, juhů HM???

Kartičky vrať se zpět o X polí, postupuj vpřed

- Díky tomu se vyhneme opakování stejné aktivity (prostě půjdou o X polí dopředu, aby se dodržela časová linie. Zpět půjdou když by se nějaká etapa přeskočila.

Pohledy – Nejdřív Bára udělá nějaké kostýmy.. tématické, fotky kostýmů, apod. (Chumba)

otázka chumba - jaké barvy v bodování jednotlivců?

## Co nezapomenout nemateriálního na/před začátkem tábora

Seřadit data a časy všech foťáků	Všichni – ústní kontrola Op
vybrat léky, karty ZP, případně potvrzení od doktora	Op
organizační info	Bláta/Michal/Op
co dělá služba, vedoucí dne atd...dokumenty do kuchyně	Bláta
zkontrolovat lékárnu tak 14 dní před táborem	Op
Čárkový systém pro vedoucí	Bláta

**Q**ahramon je tajupná hra. Nikdo neví, kde se vzala, ani kdo ji stvořil. Nejspíše pochází z Uzbekistánu, protože qahramon znamená v překladu do češtiny v uzbečtině "hrdina". Kdykoli někdo začne hru hrát, již nemá jinou možnost, než hru dokončit.

Hra má herní plán, figurky a dvě hrací kostky. Při zaznění specifického zvuku je jasné, že je možné házet. Po hodu vypadne karta, na které je zřymovaný text. Odkazuje přímo či nepřímo na nějakou událost, která se stane. Kdo ve hře podvádí, je uvězněn v časoprostoru a nemůže dál házet, dokud není vysvobozen.

## Sobota 25. 7. 2015 – příjezd + ubytování

Příchod do Keblova kolem 15 hodiny.

Ubytování ve stanech do cca 16:00,  
16-17 hodin info schůzka

Všeobecné informace - Bláťa Michal  
Zdravotnické - Op  
+ celoroční bodování vyhodnocení

Poté volná zábava, koupání , ping pong, fotbálek ....

V noci se ozývá Qahramon, nalezneme herní plán bez figurek, bez kostky. Hlídkám se bude ozývat z lesa zvuk bubnu, když se bude hlídka blížit, buben ztichne a nahradí ho bubnování Qahramonu (vyzvánění mobilu zabudovaného do hry).

Pokud hlídka do lesa nepůjde, buben utichne a bude se bubnovat následující hlídce (nastavíme si budíky, nebudeme celou noc všichni vzhůru.

Pokud hlídka začne pískat, či budit vedoucí, budeme hrát divadýlko a pochválíme je, že učinili správně.

<b>Zajištění</b>	<b>Bláťa</b> (Opičák, Michal, Chumba, Bára, Večernice, Lišák, Jarča)
<b>Materiál</b>	Míče, duše atd., buben
<b>Hudba</b>	Bubnování Qahramonu
<b>Výzdoba</b>	Klasický tábor, bez doplňků, jen na nástěnku znak oddílu, věci ze zkoušky, SKALP aj.

**Okomentoval(a): [1]:** Na poradě si odhlasovat zvuk (ukázky výše)

## Úvod – prostředí: tábor 2, 26. 7. neděle

*Rozdělení do týmů, nalezení figurek a kostek*

### Dopoledne:

Dopoledne se namátkou vyberou čtyři týmy, každý tým dostane 1 místo na, které se má dostat – všechny stejně daleko, kousek od tábora. Tam je čeká zašifrovaná zpráva, kterou musí vyluštit na místě. Stojí v ní, že se musí do tábora dostat dřív a najít tam dříve než druhý tým to, co teď nejvíc potřebují a ať se koukají nahoru. Na stožáru budou upevněné papírky se jmény kapitánů týmů.

Další úkol – Na stanovišti je vždy jeden kapitán, který má před sebou papír s čísly od 1 do X. Na kládách jsou dle barev týmů kartičky od 1 do X, kde jsou ukrytá jednotlivá písmena – ty po poskládání dají jméno jednoho člověka v týmu. + nějaké vyplňující, aby měli všichni stejně. Vyhrává ten tým, který má jako první všechna jména – ta jsou zašifrovaná podle abecedy, kdy A =Z, B=Y.

### Odpoledne:

Zahrajeme si hru Epidemie, ale na čas. Celý předešlý den a možná i dopoledne budeme značit na pravou ruku křížkem náhodně nakažené, ti nebudou vědět o co jde, nesmějí si to smýt. Odpoledne přijde jakýsi (D)doktor s tím, že se dozvěděl o epidemii, která vypukla v táboře a bude muset nakažené odvést do karantény, pravděpodobně se už ale nikdy nevrátí, protože nemoc je vážná. Existuje sice lék, ale ten má u sebe schovaný jiný doktor, který ale lék z ruky nevydá nikomu a vezme si ho s sebou do hrobu.

No, jenže my se o to určitě pokusíme, že?! Dostanou od doktora mapu s vyznačenými místy kolem tábora (blízko i daleko budou umístěny slova z věty, která budou různě zašifrovaná, ta důležitá slova jako místo, kam máme dojít, budou daleko a nedůležitá blízko). Sestavená věta nás povede přes klády, Zelenou budku, rybáře, přičemž na všech místech se budeme muset dotknout označeného stromu, až zpět k táboru, kde bude ten druhý doktor čekat.

Otevřeli jsme paralelní tábor ve kterém se nachází on (vysvětlí slovo paralelní). Chceme lék. Když jsme se dostali až sem, tak to nechá náhodě, navíc je už dost starý a umoudřil se. Zahrajeme si lidské Člověče nezlob se!

Když vyhraje my (budeme mít převahu), tak nám lék dá, když on, tak si ho nechá (prostě bude třeba podvádět aby prohrál). Doufám, že to vyjde na tři týmy + doktor.

Děti vyhrají, dostanou lék a snad se doktora zeptají, co mají dělat s tou hrou a on nám dá figurky se kterými hrál on (ty, které potřebujeme).

#### **Večer + noc:**

Až se setmí, tak když to budou moci děti vidět přejdou přes tábor postavy v bílém plášti s kapucí a lucernou před vstupem do lesa k molu se na chvíli zastaví a pak pokračují - děti by je měly následovat. Postaví se před molo a vyzvou jednoho nejstatečnějšího aby v hlubinách našel velmi důležitou věc (kostka) Ta bude obalená lightsticky na dně tak, aby byla vidět (pokud nebude, tak na hladině bude plavat lightstickový polystyren) a bude tak daleko aby pro ní nějaký odvážlivec musel skočit.

<b>Zajištění</b>	Bára, kostým Doktora
<b>Materiál</b>	terče na stromy, čtyři druhy barevn. papírů, lightsticky, políčka na lidské člověče, krabička plovoucí
<b>Hudba</b>	
<b>Výzdoba</b>	V noci přibude pískové bodování, bodování jednotlivců

Okomentoval(a): [2]: Bude někde hudba?

## **Etapa 1 – prostředí: tábor 3, 27. 7. pondělí**

**Bude první házení kostkou a první úkol, objeví se lovec**

**Dopoledne:**

po snídani se sejdeme v jídelně, hodíme kostkou, hra začne...

Dovíme se že po nás jde lovec, kterému se musíme schovat a utéct. Lovec projde za lávkou v mlze (dýmovnice). Lovec jen projde a odejde.

Abychom se lovci schovali, dostane každé družstvo 2 maskovací barvy na obličej. Až se děti domaskují, budou mít za úkol v daném úseku lesa doručit lístečky do několika určených míst. Lístečky budou dostávat od Večerky (budou 4 barvy podle družstev), která se ale bude pohybovat po celém lese. Ostatní vedoucí (lovci) budou také zamaskovaní a pokud chytanou dítě, tak jim musí lístek odevzdat a jít si opět nenápadně pro jiný. Vyhrává družstvo které má nejvíce doručených lístečků.

Podle počasí koupání – odmaskování

Podle času mezihra – (vracečka s 2 míči, městečko Palermo, h...)

**Odpoledne:**

Stavění bunkru, do kterého se musíme schovat před lovcem. Kdo bude chtít bude podle počasí v postaveném bunkru v noci spát.

**Večer + noc:**

V noci bude bojovka, kde děti půjdou kousek po svíčkách na místo, kde budou mumie, které je zaženu do pyramidy. Bludiště v pyramidě bude představovat krátká cesta po provázku s šátkem.

<b>Zajištění</b>	Večernice + Jarča
<b>Materiál</b>	vojenské barvy, dýmovnice, barevné papíry, míče, provázek
<b>Hudba</b>	
<b>Výzdoba</b>	Stejně

**Okomentoval(a): [3]:** Ten jim dá kdo? Jaká je motivace - hra by mohla na kartě něco naznačit.

**Okomentoval(a): [4]:** Prosim napsat dolů do dokumentu a nejlíp nějaké netradiční hry. Palermo je věc, která se hraje pořád. Jinak dopoledne si myslím bude tyto hry vyžadovat, páč je to vypadá časově nenáročně.

**Okomentoval(a): [5]:** Bude to stačit na celé odpoledne, bude to všechny celou dobu bavit? Raději prosím zase o hry mimo, anebo nějak domyslet další věci do programu.

**Okomentoval(a): [6]:** Bude někde hudba?

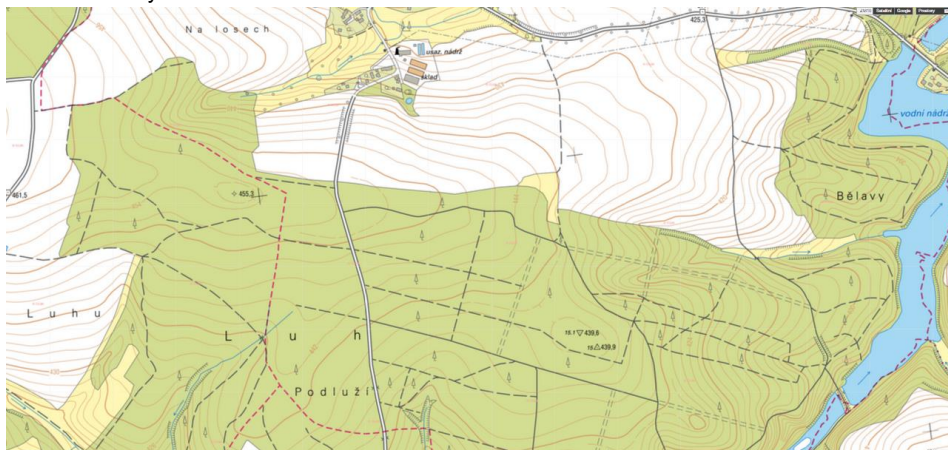
## Etapa 2 – prostředí: poušť, 28. 7. úterý

*Zuřící hyeny nás chtějí sežrat, supi se slétají. My máme vyprahlo v ústech a snažíme se uchránit alespoň kapku vody (nebo nahromadit).*

*Pak nás začnou honit antilopy, co nás chtějí udusat, my jim utíkáme do hor.*

**kartička:** *Ocítl jsi se na poušti a síly tě opouští, naplň svoji nádobu a najdi Fata morgánu. O vodu už tu nikdo neloudí, povevou vás velbloudi.*

**Dopoledne: {házení}** ráno se děti objevily na úplně jiné straně pyramidy a jsou ztraceny na poušti, mají hroznou žízeň, snaží se nahromadit vodu do odměrného válce pomocí lžiček nebo brček, než jim vyplave kinder vajíčko kde bude napsáno kde najdou mapy. Na nich bude pár označených míst. Pomocí buzoly se pokusí tato místa najít, na nich získají informace, že mají získat velbloudy.



**Odpoledne:** vydají se směr les, tam najdou kupce s velbloudy, které si musí koupit (peníze nemají). Kupec velbloudů za ně bude chtít zlato, které nalezneme ve ztraceném městě. Velbloudy nám půjčí, když mu zlato dodatečně přineseme. Do ztraceného města se dostanou přes opičí dráhu, kterou pojedou na velbloudech. Z klacků/stromů budou pomocí napnutého provázku vytvořené branky. Určitě se musí podlézat bez dotyku, jiné zase přeskakovat. Po jednom běhají domluvenou trasu a měří se čas.

Až najdou ztracené město, tak budou rýžovat zlato v potoce na Junáku. To se počítá na gramy. Vážíme na citlivé váze.

**Večer:** Jdeme za kupcem s veškerým zlatem. Kupec zlato zváží na váze, ale nebude ho dost. Jdeme proto do města a hrajeme noční fotbal v lese. Vítěz ligy získá měsíc zlata. Máme štěstí. Přihlásily se jen dva týmy a oba byly z našich řad.

<b>Zajištění</b>	Chumba
<b>Materiál</b>	provázek, velbloudi, zlatý sprej, váha, kopačák, baterky, buzoly, mapy, váha
<b>Hudba</b>	

Okomentoval(a): [7]: Bude hudba?

<b>Výzdoba</b>	Před budíčkem přibude mumie do umývárek + kaktus
----------------	--

## Etapa 2a – prostředí: hory, 29. 7. středa – malé děti v táboře

Tábor: 11 dětí

Na cestě: Mladší - 5 dětí

Starší - 12 dětí

**Dopoledne:**

**Odpoledne:**

**Večer + noc:**

**Dopoledne 2:**

<b>Zajištění</b>	Michal + Op + Jarča
<b>Materiál</b>	
<b>Hudba</b>	
<b>Výzdoba</b>	Políčko s horskými kytkami (protěž, sasanka, pryskyřník, kosodřevina...)

Okomentoval(a) [8]: Bude hudba?

## Etapa 2b – prostředí: hory, 29. 7. středa – putovní část

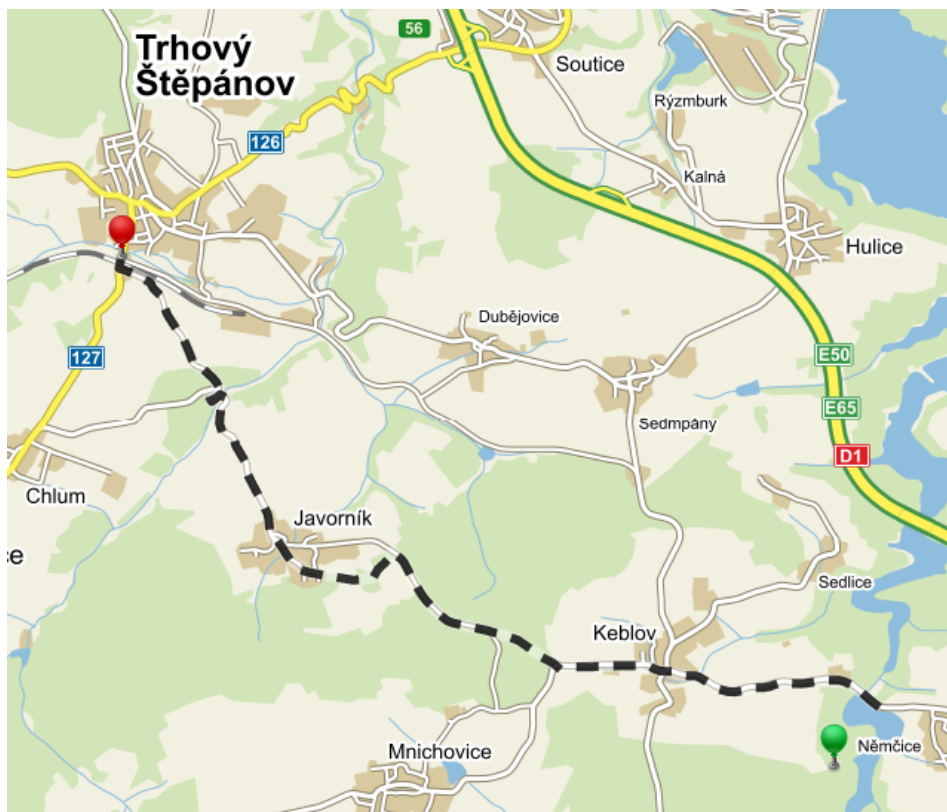
Tábor: 11 dětí

Na cestě: Mladší - 5 dětí

Starší - 12 dětí

*Honí nás opět lovec, musíme i co nejrychleji sbalit a vypravit se na dlouhou cestu za Sebastianem, který ve hře uvízl. Ten nám může pomoci ho zastavit.*

Přijde k nám jakýsi rybář (můžeme přesvědčit toho pravého), že pár kilometrů odsud ujel nějakému maniakovi, který po něm střílel šípy (může nám jeden ukázat) a my poznáme, že je to lovec. Poradí nám, ať okamžitě zdrhneme. Nejlepší bude, když dojdeme do Trhového Štěpánova. Náhodou má u sebe mapu, která končí někde u Vlašimi. Tu nám věnuje. Trasa Keblov – Trháč je cca 9 km. Odtamtud pojedeme vlakem do Vlašimi. Z té se vydáme směrem k Blaníku a někde se utáboříme.



V noci dostaneme zprávu, že se máme po jednotlivcích vydat nějakým směrem, kde nalezneme mapu, kam dál (vyznačen Blaník a cílové místo). Když už budeme odcházet, uslyšíme z dálky



(ve směru na Bláník) zvuk píšťaly, ne, zobcové flétny, hrající nějakou melodii, po chvíli se v morseovce objevuje pomocí baterky vzkaz. *Čekám zde na vás, vysvobodte mě a budu nápomocen.* Potom znovu melodie.

**SPOJE Trhový Štěpánov – Vlašim:**

Vlak: 10:35, 12:35, 13:51, 15:51

Autobus (zast. na náměstí): 10:40, 13:13, 13:27, 14:55

Autobus (zast. u OÚ): 12:39

<b>Zajištění</b>	Bára / Opičák, Michal, Jarča mrňata
<b>Materiál</b>	mapy, svíčky
<b>Hudba</b>	Zvuk zobcové flétny (Večernice, bitte?:)

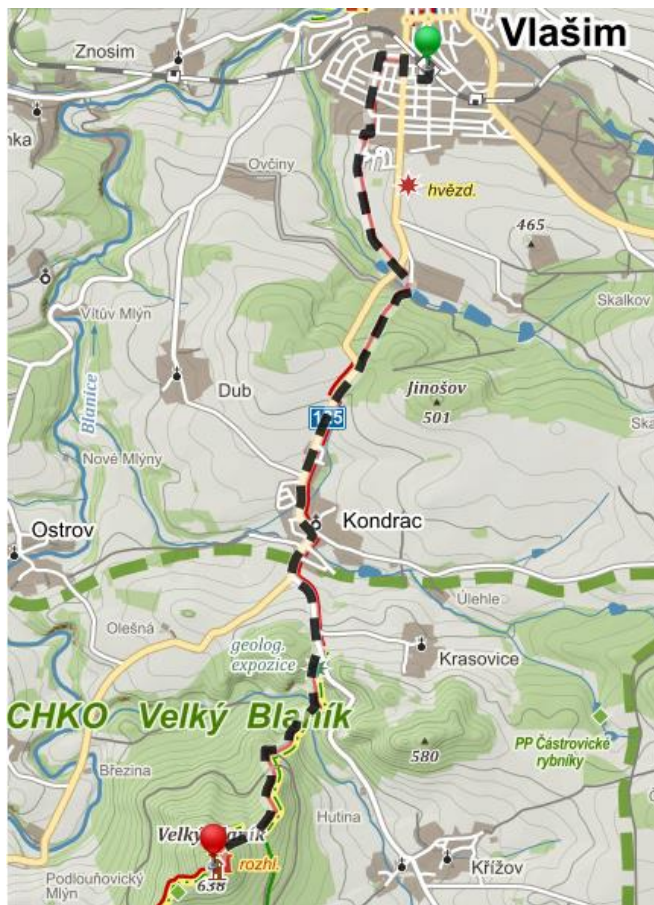
## **Etapa 3b – prostředí: hory, 30. 7. čtvrtek – putovní část**

Tábor: 11 dětí

Na cestě: Mladší - 5 dětí

Starší - 12 dětí

**Dopoledne + odpoledne:**



Během druhého dne bychom měli dorazit na rozhlednu Velký Blaník, kde dáme sváču či nějaké zdržení, cestou zpátky nalezneme dřevěnou ceduli vedoucí do houštin, na níž bude napsáno Sebastian – flétnista. Tím směrem nalezneme Sebastiana žijícího ve skromném přístřešku z provázků, listí a větvi.

Nějak se polopatě dorozumíváme, Sebastian se dozvídá o novém světě a my se dozvídáme jeho příběh – že před několika lety uvízl ve hře jako malý klučina, protože podváděl při házení (může ukázat fotku z dětství s rodiči, která je jeho jedinou památkou). Chce jít s námi, ale potřebuje si vzít ještě nějaké věci, co má různě po lese poschovávané, takže za námi dojde do tábora. Loučíme se a necháváme mu nějaké drobáky na cestu.

Mladší děti, které se budou vracet do tábora s Blátou, Večernicí a Bárrou, půjdou na rozhlednu. Řekne se, že se půjde po skupinkách, abychom se tam nahoře nemačkali. Starším se mezitím řekne, že si nevšimli, že hra bubnovala. Ti hodí a zjistí, že se to někomu jen zdálo a je to tedy nepoctivý hod. Schováme se mladším, kteří odjedou a pak jdeme na rozhlednu s nimi. Jsme ale příběhově zlou vílou uneseni do časoprostoru a nemáme možnost se z něho vysvobodit. Vysvobodí nás až další den ti, co budou v táboře. Viz etapa 3a – Suť.

Z putáku se vrací mladší děti s Blátou autem, které přiveze Op. Op s Chumbou si poté berou starší děti (viz etapa 3, puták pro starší). Bára a Večerka se nevejdou do auta, a tudíž jedou busem.

BUS pro Bárrou a Večernici + děti:

Okomentoval(a): [9]: Vyhledat nějaké odpolední spoje

#### Večer:

Tábor: 16 dětí

Na cestě: starší - 12 dětí

koupání

<b>Zajištění</b>	Bára/ starší děti: OP+Chumba
<b>Materiál</b>	Cedule se Sebastiánem, kostým na něj, fotka z dětství (Bláťa)
<b>Hudba</b>	

## Etapa 3a – prostředí: suť, 31. 7. pátek

Tábor: 16 dětí

Na cestě: starší - 12 dětí

*Sestupujeme z hor. Suť je ale velmi jemná a je z ní hodně prachu. Vezmeme si tedy šátky přes dýchací cesty a vyrobíme lyže – jedeme po suti dolů.*

*V táboře se snažíme zjistit, co se stalo se staršími dětmi. Zjistíme, že házeli kostkama a padla karta, že jsou zakletí zlou vílou do časoprostoru. My je musíme nakreslit či jinak vyrobit jejich podobizny a vyvolávat je, aby se vrátili.*

#### Dopoledne:

Stále nevíme, kam zmizely starší děti (že se vrátí malé děti z puťáku odpoledne, nevadí. Potřeba je, aby se nevrátili Semioři...)\_Je třeba překonat suť a k tomu potřebujeme materiál – dřeva (prkna) a silnější provazy (případně izolepa, kobercovka, atp.). Dále šátky, každý svůj. Vyrobíme lyže a překonáme suť s jejich pomocí. Podaří se a na konci máme zprávu, která nás posílá do tábora.

Tam vidíme otevřenou hru (pozn. vyřešíme na poradě, potřebuji pár informací...) kartu s indicií, z níž pochopíme, že senioři hráli a "zlá víla" ze hry je přemístila kamsi do časoprostoru. Řešení je vyrobit figurky (podobizny) zmizelých dětí a pokusit se je s jejich pomocí vyvolat...

Pustíme se do stavby pece, kde se hliněné figurky budou vypalovat. Zapotřebí je hora hlíny (jílu), pružné klacky a velké množství zelené trávy.

#### Odpoledne:

Podle toho, jak nám to půjde, budeme pokračovat ve stavbě pece, nebo hrát hry mimo program.

#### Večer + noc:

Všichni komplet v táboře

Po večeri vytvoříme kolem pece kruh, obřad (v tu chvíli je jedno, že je pec nehoří a figurky jsou nevypálené). Jde o to, abychom zmizelé starší děti přivolali zpět. Místo nich se objevuje "hodná víla" – sestra té zlé a odvede nás na místo, kde starší děti leží jako bez života (je tam nezapálené ohniště). Tam se dozvíme, že do tohoto místa musíme přinést dvě věci a to Živou vodu a Světlo. Vratíme se do tábora a rozdělíme se na skupiny. Každá skupina má za úkol najít studánku se živou vodou (bude mimo tábor, předem vyrobená, ke stožáru budou v úrovni země přivázané provázky paprskovitě do různých směrů. V jednu směrů cca 200kroků bude studánka) a rozdělát oheň (světlo) a ten se pokusit přenést do ohniště u starších dětí. Až bude oheň hořet, vodou je musíme pokropit a oni se probudí...

<b>Zajištění</b>	Michal
<b>Materiál</b>	Hlína, pružné klacky, tráva – na pec, hry na odpoledne, hliněná nádoba zakopaná do země, voda – studánka.
<b>Hudba</b>	Hudba ke spícím seniorům a k probouzejícím se - <b>dodám</b>
<b>Výzdoba</b>	Během dne přibude kamenné pole

**Okomentoval(a): [10]:** Nevidíme, hru nosí stále s sebou, ale jsem pro, že by zazněl tón a měli by házet kostkami, kde by padla karta, co by to vysvětlovala situaci a další hru s figurkami

**Okomentoval(a): [11]:** Jak píšu v textu, potřebuju se na pár věcí zeptat

**Okomentoval(a): [12]:** Vyřešili jsme ???

**Okomentoval(a): [13]:** Jaké? Nejlíp jich pár vypsát na konec dokumentu.

**Okomentoval(a): [14]:** Dodáno?

## Etapa 3b, puťák pro starší 31. 7. – prostředí: zjetí v časoprostoru

Cíl: získáme klíč k observatoři na měsíci

Po odchodu mladších se podíváme i my na rozhlednu. Po pokochání se rozhledem přečteme dětem o pověstech, které se k Blaníku váží:

*Blanickou pověst v podobě jak ji známe dnes, v níž blanické vojsko pod velením sv. Václava vyjede z hory na pomoc ohrožené české zemi, uvedl do širokého povědomí spisovatel Alois Jirásek ve svých Starých pověstech českých, které vydal v roce 1894.*

*Až se tak stane, budou vidět znamení – uschnou vrcholky stromů v blanickém lese, na temeni hory se zazelená suchý dub a pramen u skály se rozvodní a vyvalí se z koryta. V tuto chvíli se Blaník otevře a sv. Václav vyjede v plné zbroji na bílém koni.*

*S blanickou pověstí je neodmyslitelně spjata tzv. Veřejová skála, kde se nalézá bájný vchod do nitra hory. Na skále jsou dodnes patrné zbytky opevnění a v její blízkosti byl roku 1888 nalezen meč z přelomu 14. a 15. století. Podle jedné z hypotéz zdejší opevnění sloužilo k ochraně dolů u Blaníku. Veřejovou skálu můžete spatřit nedaleko od cesty, na které stojíte, po dalších asi 400 metrech (je vyznačena směřovkou).*

*Vypráví se pověst o dívce, která u Blaníka kosila trávu, přišel k ní rytíř a vybidl ji, aby s ním šla poklidit do hory. Dívka se nebála a šla. Když vešla do skály, uviděla klenuté síně a mohutné sloupy. U stěn a žlabů stály nehnuté koně. Dívka začala uklízet a práce jí šla od ruky.*

*Poté odešla stejně jako přišla a když došla domů, ptal se jí, kde byla tak dlouho. Odpověděla, že přišla stejně jako jindy. Divila se, když jí řekli, že uplynul rok, co byla pryč. Pověděla jim, kde se ocitla a bylo jim jasné, proč jí ta doba tak utekla, v hoře totiž jeden den trvá celý rok. Do třetího dne však byla dívka nebožkou.*

*Tak jako si neznámý rytíř pozval dívku na úklid, pozval si i kováře z Louňovic pod Blaníkem. Kovář okoval všechny koně a chystal se domů. Jak výslužku dostal plný pytel smetí. Pytel měl rozbalit až doma, ale nedočkavý kováč ho rozbalil už u skály a když viděl pouze smetí vysypal ho a chvátal domů. Doma zjistil, že rodina ho už rok oplakává, nikdo nevěděl, co se s ním stalo. Všem vyprávěl, co se mu přihodilo. Poté se podíval do pytle a našel tam tři zlaťáky, ihned běžel zpět, ale zbytečně, našel pouze smetí.*

*Méně známou je pověst s názvem Blanický rytíř. Příběh vypráví o polesném Borešovi a jeho sestře Anně. Jedné noci, když zrovna venku řádila vichřice, se ozvalo zatukání na jejich okno. Když otevřeli, zjistili, že venku stojí polomrtvá cikánka s dítětem na zádech.*

*Polesný s Annou se o ně postarali, bohužel cikánka do rána zemřela. Boreš se proto rozhodl, že se o holčičku jménem Beba (Barbora) postarají. Beba rostla do krásy, byla šikovná a bohabojná.*

*Beba chodila pást krávu k potoku nedaleko Blaníka. Jednoho dne, když zase pásla krávu se u ní zjevil rytíř a požádal ji o trochu jídla. Beba se s ní rozdělila o chléb. Rytíř chtěl nakrmit i svého koně, ale ten nechtěl žrát. Dal tedy žrádlo Bebě s tím, že to co je uvnitř by se jí mohlo hodit. Když přišla domů, vyprávěla Borešovi a Anně, co se jí přihodilo a když otevřeli pytel s krmením, byl plný zlatých plíšků. Polesný řekl Bebě, že to byl určitě jeden z blanických rytířů.*

*Beba dospěla v krásnou dívku a každý mládenec se za ní otočil. Jeden z mládenců se o Bebu zajímal více, byl to Bedřich. A jí to těšilo. Jednou se Bebě zdál sen, zjevil se jí rytíř a před Bedřichem ji varoval.*

*Daroval jí prsten, který donutí nositele říkat pravdu. Dala ho Bedřichovi a zeptala se ho, jaké má úmysly. Bedřich si ho navlékl a přiznal se, že ji chtěl připravit o peníze a za to byl vykázán z kraje. Poté se Beba o mládence vůbec nezajímala. Za delší dobu se Beba vydala s Annou do Vlašimi na trh, kde ji oslovil hezký mladík.*

*Byl to Václav, syn mlynáře ze Smilkova, který byl starý známý polesného a Anny a popřál jí dobré pořízení. Nedlouho poté přišel mlynář do hájenky a dlouho rozmlouval s Borešem. Po jeho odchodu oznámil Boreš Bebě, že z ní bude nevěsta. Václav musel projít zkouškou s prstenem, ale prošel, protože měl s Bebou čisté úmysly. Do čtrnácti dnů byla svatba, na které se objevil i rytíř. Beba před ním poklekla, aby mu poděkovala za své štěstí a on jí požehnal.*

- + info k ziskání klíče
- + Cimrman?

Nechal bych je v nějaké části odkázat jen na sebe. Měli by GPS ale s třeba jen třetinou baterie (aby se vybila), dal jim nějaký finanční obnos (třeba jen půlku jízdenky od nějakého místa), s GPS, co má jen třetinu baterie, pak s rozmočenou mapou, kde je vidět jen malej houbeles, s penězma, co rozhodně nestačí na jízdenku pro všechny, s mobilem, co má taky skoro vyprásklou baterii a ať se dostanou do tábora. S tím, že můžou použít úplně všechno, ale nesmí se rozdělit (jdeme s nima, ale jsme pasivní). Takže stop klíčo, ale musej stopovat nákladák, páč do osobáku se nevejdou :D – cíl: připravenost na reálnou situaci do života (s Bárrou jsme něco podobného ověřovali na kolobkách xD)

Pak mě napadlo jim ještě dát za úkol transport raněného do vesnice, co bude třeba 3 m daleko. Reálně bude řvát se zlomenou nohou.

- + hra ZOOMING (dole v dokumentu)

Modré kostky  
Na Smradlavého hada

<b>Zajištění</b>	Op + Chumba
<b>Materiál</b>	Lupy, obrázky ZOOMINGU, klíč od observatoře
<b>Hudba</b>	
<b>Výzdoba</b>	Jsme na puťáku, tábor viz Suť

## Etapa 4, – prostředí: moře, 1. 8. Sobota (návštěva rodičů)

*Musíme najít mořské panny a získat od nich řasy, nebude to však jednoduché, protože ve vodě je spousta tvorů jako třeba papací rybky.*

**Dopoledne:** **Hodíme** kostkou

*“Teď rychle postav plavidlo, aby se ti povedlo, získat vzácné mořské řasy od mořských pan nepřehledné krásy”*

a naším úkolem bude získat řasy od vodních lidí. K těm však vede dlouhá cesta a ne jen cesta. Musíme získat materiál na výrobu vorů, což jsou barely, lepenka, pila, seker a kus látky na vlajku. Budeme hrát malinko změněnou verzi pro Pašeráky. Bude to mořské pašování věcí, tentokrát ale nebudou pašovat věci, ale papírky, které budou muset mít

Pak ze získaného materiálu, který si směníme s Mořskou okurkou v táboře vyrobíme vory. Každý tým bude mít nejméně 2 barely, 2 stříbrné lepenky, sekeru, pilu a látku na vlajku a ještě dostaneme měšec peněz

<b>Zajištění</b>	Bláťa, mořské panny – Bláťa + Barča, Mořská okurka - Bláťa
<b>Materiál</b>	sekerky, pily, látka 4x, stř. lepenky, barely 8x, člun, zelená látka, měšec, mince
<b>Hudba</b>	-----
<b>Výzdoba</b>	Rybičky v táboře - balonky nafouknuté a udělané jako rybičky

**Odpoledne:**

Vydáme se na cestu na ostrov za Mořskou pannou. Ten je vytvořen z nafukovacího převráceného člunu(jako to měl mrtvý Artuš) a obalen zelenou látkou. Od mola bude vidět, že v dále na plovoucím ostrově (obrácená nafukovací loďka a na ní zelený hadr) s panama . Ty budou čekat než tam doplují skupinka. Cestu jim budou znepřístupňovat různí mořští tvorové. Mořská panna jim řekne, že vodní řasy u sebe má zlá obluda Chiméra, která se nachází v blízkosti místa divokých vos (někdo pochopí, je to tam, kde na Indiánech u kamenných obrů body dost děti vosy).

Můžeme udělat v rychlosti závod vorů mezi týmy.

Pak se seskupíme a půjdeme přemocť vodní příšeru Chiméru. Hra něco jako totem, ale Chiméra bude mít chapadla – lidi přivázaní k jednomu stromu na dlouhém provázku, děti mají za úkol všechny chapadla odstranit/přestřihnout.

Provázek a nůžky budou uprostřed kruhu, tzn. budou tři území jako u klasického totému, stejně tak 4 skleničky s řasy. První území, tam nemůže Chiméra, pohybují se tam děti beze strachu. Druhé území tam se Chiméra (rodiče + vedoucí přivázaní ke stromu/stromům dostatečně dlouhým provázkem). A třetí území kruh nebo šiška a v něm nůžky + řasy. Chiméra se však může bránit i na dálku i na blízko, dvě z chapadel budou mít balonky na vodu plné barevného hnusgelu a zbytek bude mít barevné ruce, a tím budou označovat děti. Dítě si musí chodit pro životy (4 stanoviště), ale maximální počet životů na jednu skupinku bude počet členů krát 10. Cíl je odstřihnout všechna chapadla (přestřihnout provázky, kterými jsou vedoucí a rodiče přivázaní ke stromům), a tím ji zničit a získat mořské řasy.

<b>Zajištění</b>	Bláťa,
<b>Materiál</b>	provázek, nůžky, vodní balonky, škrob, barvičky, krepáky , barevné gumové rukavice
<b>Hudba</b>	U mola bude šumění moře

#### **Večer + noc:**

##### **Házení**

*“Nahod’ oblek, vezmi prachy, roztoč je a neměj strachy, vyděláš si tu peněz pár a hra bude pokračovat dál”*

Večer navštívíme oblíbené podmořské kasino. Peníze použijí ty od Mořské okurky a nemá to další návaznost.

<b>Zajištění</b>	Bláťa
<b>Materiál</b>	karty, mince, kostky, ...



<b>Hudba</b>	bude tam super hudba námořnická
--------------	---------------------------------

## Etapa 4, – prostředí: džungle, 2. 8. neděle

*Napadnou nás opice, které všemožně škodí, nakradou nám věci a my je musíme získat zpět. Jsme zesláblí, a tak se ukryjeme do jeskyně.*

### Dopoledne:

Po **hození** kostkou

*“Ted’ tvým úkolem jest, najít šamanku ze kmene Gidžiget, musíš nejdřív materiál na maskování za zvěrstvo najít, pak pozorovat okolí a za šamankou potichoučku a nepozorovaně dojít. Pozor však dej něco k tobě míří, chaos Qahramonem se šíří.”*

se dozvíme, že se nacházíme v džungli a potřebujeme vystopovat kočovný kmen Gidžigetů, ke kterému se dostaneme pouze v maskování za zvířata, a získat od šamanky kouzelnou sošku – ta umí okouzlit jakéhokoliv člověka nebo lidi, které si majitel usmyslí... První co ale budeme muset udělat, je najít si materiál, který bude zavěšen na stromech. Co bude ale blbě, je, že tam už od rána běhají splašené Opice a kazí vše dobré, co uděláme...

Budeme tvořit kostýmy a maskovat se jako zvířátka z džungle. Až budeme tak nějak mít hotovo, uvidíme proběhnout domorodce v dálce, za kterým se potichu, maskovaní vydáme. Chvilí bude kmen dělat, že nás nevidí, ale jsme hluční, a tak nás odhalí. Setkáme se s šamankou, která nás vyzve k poražení nejlepších bojovníků kmene Gidžiget z důvodu vstoupení na jejich území (možná bude ukázka poblouznění).

<b>Zajištění</b>	Bláťa, kostýmy kmen Gidžiget– Bláťa
<b>Materiál</b>	barevné papíry, krepáky, nůžky, provázek, lepenka, lepidlo, nějaké kostýmové kousky oblečení, alobal, papíry, fixy...
<b>Hudba</b>	Nějaké bubny, možná když seženu bude živá hudba, dám vědět
<b>Výzdoba</b>	Palma, liány

**Odpoledne:** Bude se konat olympiáda – občas se objeví škodící opice

1. hod oštěpem
2. plavání
3. běh
4. hod na cíl
5. postřeh
6. dotyky
7. pamatování předmětů

## 8. štafeta po týmech

Po chvíli vyhodnocení u kmene Gidžiget, dostane vítěz sošku **POZOR – soška se může využít i v nějaký jiný den**

<b>Zajištění</b>	Bláťa
<b>Materiál</b>	oštěp, bojku, provázek, míček, uzlovačka, sirky, fáborky, papíry, tužky, kartičky pro hráče
<b>Hudba</b>	nebude

### **Večer + noc:**

U večeře se nějakému dítěti stane mám dvě varianty. Sebastian přijde na večeři a bude s náma, pak bude u hry a buď hodí a bude to podvodný hod nebo bude na řadě– takže **hodí**

*“Podvádět se nemá snad víc, za tenhle čin zaplatíš. Osm nožek máme, temnou noc obýváme, ještě ale nedošel ten čas, kdy navštívíme Vás”*

*“Osm nožek máme, temnou noc obýváme, ještě ale nedošel ten čas, kdy navštívíme Vás”*

Může se hrát vtipálek nebo jiná bezva hra, třeba Superstar, nebo si můžeme udělat Youtube okénko.

Bojovka Pavouci – jsme v džungli a musíme postupně projít územím pavouků.

Děti budeme postupně budít a vysílat na trasu, kde se bude pohybovat dvojice obrovských pavouků, kteří budou některé chytat, balit do kokonů a nebo ke stromu. Cílem je projít bez úhony do bezpečí jeskyně.

<b>Zajištění</b>	Bláťa, kostým pavouků – Bláťa
<b>Materiál</b>	Průhledná folie, stříbrná lepenka, svíčky, sklenice
<b>Hudba</b>	Mystická noční hudba

## **Etapa 5, den rádců – prostředí: jeskyně, 3. 8. pondělí**

*V jeskyni bude raněný Sebastian, snažíme se ho ošetřit a transportovat k lékaři. Cestou nás honí lovec, na kterého jsme my blbci zapomněli. Naším úkolem bude vyrobit síť a nalákat do ní střelce. Jako návnadu použijeme Sebastiana.*

**Dopoledne:**

**Odpoledne:**

**Večer + noc:**

<b>Zajištění</b>	
<b>Materiál</b>	
<b>Výzdoba</b>	Pavouk

## **Etapa 6, – prostředí: město, 4. 8. úterý**

Odjíždíme autem do města, kde se zbláznila auta, mezi kterými kličkujeme k řídicí páce, kterou je zastavíme. Poté začne válka mezi obyvateli města. Hrajeme Maršála a špióna + cirkulárku.

**Dopoledne:**

Najdeme opuštěné auto a ujedeme s ním do města (závod Le Mans). Každý tým má za úkol vyrobit si z kartonové krabice a vodovek do 30 minut auto (pro jednoho člověka).

V samotné hře bude za úkol s autem objíždět určitý okruh. Běžec běží a když doběhne kolo, zaznamená se mu první průjezd. Posádka auta se musí alespoň jednou za 3 kolo vystřídat! Terén bude ale náročný, takže 3 kola vydrží jen ti nejzdatnější.

- Po každém pátém průjezdu je nutné za cesty vyměňovat kola. Auto nabere dva mechaniky a ti běží vedle něj (trojnožka s šátky)
- Po každém třetím průjezdu (včetně opravování kol) je nutné svítit (průjezd tmou), tedy běží před autem jeden hráč se dvěma baterkami vpředu a druhý hráč vzadu se zadními světly.
- Jednou za 15 kol je nutné odkopávat křečky ze silnice. Hráč musí kopat celou cestu před sebou tenisák)

Na startu (a tedy i cíli) je občerstvovací stanice a výsledková tabule. Jezdí se 1 hodinu a 30 minut.

Po dojezdu do města hodíme na Qahramonu a vypadne karta: "Motor tiše přede, automobily stojí, však malí lidé záhy ve zmatku se bojí." Po přečtení přijede auto a začne nám bourat věci v táboře, pak vjede do lesa. Pokud se za ním nevydáme, přijedou dvě a dělají totéž.

V tu ránu přiběhne Sebastian a odtáhne nás spěšně pryč. Auta se zbláznila a jezdí jako zběsilá. V lese je hrací pole ve tvaru bludiště z Pacmana. To je hodně velké, aby se tam vešli všichni. Cestičky jsou v podobě desek/kartonů/papírů a na nich jsou barevné papírky. V bludišti jezdí auta a my se snažíme dostat se k řídicí páce, která je za zavřenými dveřmi.

Dveře se otevrou jen když vysbíráme všechny barevné papírky v poli (nedoplňují se, pokud to bude mít úspěch a bude čas, je možné udělat druhé kolo s tím, že namísto aut budou děti nějak označené).

Všichni se postaví ke vchodu do bludiště a vždy na zapískání má každý jeden krok. Stejně tak auta. Koho auto chytne, vypadává. Při sebrání opravářského klíče se role obrací na 4 písknutí – je tedy možné vyřadit auto. Při zatáhnutí za páku auta "chcípnu" a dál nejedou. Páka je celou dobu zakrytá krabicí, aby to bylo záhadnější. Na krabici je blikačka.

#### **Odpoledne:**

Padne karta: "Příroda klidná, co vodu čeří? Je to válka, síly změní."

Hrajeme Maršál a špión naživo. Nastala válka mezi obyvateli města.

Hráči se rozlosují na dvě skupiny. Rozdělí si mezi sebou hodnosti. Rozmístí se na jednotlivá pole (obsadí první dvě řady, jako u šachů), jak budou hodnosti promíchané je na každém týmu. Jeden člověk bude představovat prapor. Ten se nesmí pohnout. Ostatní se mohou pohnout o 1 pole v jakémkoli (i diagonálním směru). Nemohou být dva hráči na jednom poli. Pokud dojde ke střetu, vyzvatel má právo vidět hodnotu protivníka. Kdo má nižší hodnotu, je vyřazen z pole. Vyzvatel není při vítězství povinen říct, co má za hodnotu. Stačí pronést: "Mám vyšší hodnotu, jdi z pole." Při prohře ukazuje kartu.

Miny – stojí na místě a nehýbou se. Zabijí každého kromě minéra.

Prapor – stojí na místě, snaží se ho získat protivník

Špión – může zabít pouze Maršála

Minér – má schopnost ničit miny.

Průzkumník

Střelec

Kaprál

Kadet

Kapitán

Generál

Maršál – zabijí kohokoli kromě miny a špiona

Střetnou-li se hráči stejné hodnoty, jsou vyřazeny obě.

Karta: "Bude řežba, bude krev, radši se hned tref!"

Cirkulárka – je to vybika, ale:

1. Když vás míč trefí do ruky, dáte si ruku za záda a nemůžete ji používat.
2. Když vás míč trefí do nohy, musíte skákat po jedné.
3. Když vás míč trefí i do druhé nohy, musíte se plazit :-)
4. Když vás míč trefí do trupu, zad či hlavy, vypadáváte.
5. Když někdo ze vzduchu chytí míč, který jste hodili, vypadáváte. Po návratu do hry jste uzdravení (máte obě ruce a nohy).

Když vybijí toho, kdo vás vybil, vracíte se do hry.

"Co se to tu líhne ze skořápky, není kuře přece, malý raptor co z oblohy se snese."

Musí uvařit vejce, které visí nad zemí na provázkách. Po týmech. Pak zamaskují svá ohniště a mají úkol najít ohniště zbylých týmů.

#### **Večer + noc:**

Karta: "Lovec číhá kdesi v křoví, proč neběžíš, když tě loví?"

Z dálky vidíme přicházet lovce s přetřhanou sítí. Musíme utéct.

Jdeme indiánskou stezkou s indiánskými značky. Dojdeme někam do lesa, kde budeme relativně v bezpečí (třeba posvátná indiánský kruh). Tam si rozděláme spacáky a musíme v něm přespat. V kruhu bude ochranná hůlka pro ty, co půjdou na záchod.

Karta:

"Nikdy není konec, nikdy není Qahramonu dost,  
nech vydechnout mladé, nejsou žádný samorost.

Až odbije půlnoc, zvedni tělo,  
přečti zprávu, komu by se chtělo?"

Senioři mají za úkol držet hlídky až do půlnoci. Pak se ozve zvuk z dálky lesa (bim bam dvanáctkrát), a tam najdou reflexní pásy spolu se zprávou, že je honí vlkodlaci. Jdou po reflexních bodech, až dojdou ke stromu, na který budou muset vylézt a schovat se. Na stromě je alespoň fiktivní mapa, kde se nachází. Vzhledem k tomu, že dole číhají vlkodlaci, mají za úkol

na stromě přespát (klidně ve spacácích), samosebou mají všichni sedák a jsou zajištěni na laně.

Po určitém čase začne bubnovat Qahramon, který oznámí, že vlkodlaci odběhli a oni mohou slézt a spát.

<b>Zajištění</b>	Opičák
<b>Materiál</b>	Kartonové krabice, vodovky, tenisák, karty s hodnotami, vejce, reflexní pásky, sedáky, lano, karabiny, smyce
<b>Hudba</b>	Le Mans: očíslováno, jet popořadě; pacman.mp3; marsal_a_spion.mp3 (u Opa v PC, nevešlo se na Dropbox)
<b>Výzdoba</b>	Ráno přibude panelák, během dne auta z etapy

## Etapa 7, – prostředí: fabrika, 5. 8. středa

*Padne karta, ve které je, že obloha padá dolů. My z budovy vidíme fabriku. Slezeme se tam a musíme vyrobit obří raketu a zachránit se ve vesmíru, kam s ní poletíme.*

### **Dopoledne:**

Padne karta, že padá obloha a my budeme muset vyrobit raketu, abychom se zachránili cestou do vesmíru. Začneme vyrábět raketu, ale na tu jsou potřeba součástky (trysky, trup, okna, sedačky, a taky palivo).

Součástky získáme tím, že pomáháme lidem. Něco jako brigáda.

- 1) Obrázky na zádech – vymezeno území, ve kterém se hráči snaží, aby nebyli odhaleni a aby co nejvíc obrázků opsali na papír, co budou mít
- 2) Za přípravu dřeva na slavnosti oheň (materiál na raketu)
- 3) Za sbírání smůly
- 4) Zvířata a lidi – lovci mají své použité ponožky, každý má dva páry. Zvířat je více druhů, každý bodovaný jinak (papírky, každý má tři). Začátek hry: lovci se ukryjí aby neviděli na zvířata. Zvířata mají čas na schování ve vymezeném území. Pak jsou lovci vypuštěni do honitby. Vybitím se snaží ulovit zvíře. Když lovec uloví například lva, znovu už ho ulovit nemůže. Když je zvíře uloveno, utíká pryč a po dobu 10 sekund ho nesmí nikdo ulovit. Zvíře počítá nahlas, aby to bylo jasné. Lovci, co jsou v tu chvíli k danému zvířeti na vzdálenost menší jak 3 metry, musí zmrznout na místě, než napočítají 5 vteřin.

### **Odpoledne:**

Po obědě budeme vyrábět rakety, každý tým si vyrobí svojí raketu. Ta bude vypadat tak, že když si tým stoupne do zástupu, tak po obvodu zástupu budou držet svázané, či jinak

pospojované klacky/soušky. Na obvodových nosných prvků budou přidělané látky (do dřeva se připevní třeba pomocí napínáčků). Vytvoří to efekt 3D rakety. Látka bude bílá a budou si ji zdobit.

#### **Večer + noc:**

Vylétáme s raketou do vesmíru (cesta s raketou lesem kolem tábora). Vesmírem létají komety, rozpálené hvězdy, meteoroidy. Čili cestu nám provází petardy, římské svíce, fontánky, prskavky, zelený laser. Po cestě se raketám budou vedoucí (meteoroidy) s baterkami, co svítí na raketu (lidem do obličeje) stavět do cesty. Když bude meteoroid před raketou, tak raketa musí udělat 5 kroků na stranu, kudy ukazuje meteoroid rukou. Nakonec vyletíme z atmosféry (dýmovnice) a dostaneme se do stavu bez tíže (nejlehčího z nás se nesmí dotknout země).

<b>Zajištění</b>	Chumba
<b>Materiál</b>	Papkoule, provázek, pily, sekery, hřebíky, bílá látka na rakety, petardy, prskavky, dýmovnice, římské svíce
<b>Hudba</b>	
<b>Výzdoba</b>	Komín

**Okomentoval(a): [15]:** Bude někde hudba?

## **Etapa 8, – prostředí: vesmír, 6. 8. čtvrtek**

*Ve vesmíru se vyhýbáme smršti meteoroidů, musíme vypít mléčnou dráhu a správně přistát na měsíci. Dochází nám vzduch a tam je observatoř, kde vzduch je. Klíč od ní získali Senioři. Nadýcháme se vzduchu a hodíme na kostkách cíl naší hry.*

#### **Dopoledne: příprava k letu**

Z předchozí etapy víme, že se musíme zachránit ve vesmíru. Nevíme ale zatím, kde. Mapujeme tedy alespoň vesmír, kterým prolétáme. V terénu je připravena systém "přistavy" – každý tým zvlášť získává lístky trojího druhu:

- nakreslená souhvězdí beze jmen
- jména souhvězdí
- jména hvězd

Pokud se týmům podaří získat všechny lístky a složit, co k sobě patří, pomocí indicií = na druhé straně budou mít text na vyluštění (morse, poutnická, petronilka) a dozvědí se, že jejich cílem je Měsíc, a sice observatoř zamčená klíčem. Klíč získali starší děti na prodlouženém puťáku.

**Okomentoval(a): [16]:** Klidně netradiční morse jako lesík apod.

Anebo petronilku, ať se naučí novou šifru. :)

**Okomentoval(a): [17]:** Kdo jim to řekne? Šlo by to nějak udělat jako že ve zprávě bude místo, kde pak najdou mapu naší sluneční soustavy a Měsíc bude nějak označen? A že je to mapa, kterou máme za odměnu od jánevímkocho?

### Odpoledne: "let" na Měsíc, zisk skafandrů

Cesta vesmírem, kde do svých prázdných batohů postupně sbírají části, které budou v poslední etapě téhle cesty použity k sestavení skafandrů. Tohle ještě musím promyslet, aby to mělo smysl, zatím: PET láhve jako kyslíkové bomby, plastové přilby z "bužírkaté" fólie, rukavice, staré brýle, atp.

Před posledním úsekem tedy sestaví dle návodu skafandry a půjdou po Měsíci až k "observatoři", bude jim docházet kyslík. Observatoř "odemknou" klíčem a obrazně vstoupí dovnitř. Tam se mohou nadechnout kyslíku...

### Večer + noc: teď už konec opravdu...

V observatoři bude hra Qahramon připravená na poslední hod, houkačky, světla budiž. Vyleze kartička, která ale ještě neznamena definitivní konec. Bude obsahovat informaci o paralelním světě, do kterého se dostali. A odešle je čekat, až přijde ten správný čas.

Večerní hra mimo program a po ní normálně spát...

V noci budou vzbuzeni, vždy jeden tým a ten je odveden stříbrným mimozemšťanem do lesa na cestu po reflexních prouzcích. Na konci cesty budou dva stříbrní mimozemšťané a ti je navedou do "červí díry", kam skočí (do tmy) a obrazně se přesunou do svého světa.

+ rozepsat ten závěr s přesunem do paralelního světa a mlátí hlavou o terče a jak vrací Qahramon

Zajištění	Michal
Materiál	Souhvězdí a spol, na dopol., materiál na skafandry, zvukový a světelný efekt k poslední kartičce, mimozemšťani: alobal a mikrotenová fólie, klíč od observatoře
Hudba	
Výzdoba	Planety

Okomentoval(a) [18]: Jaká na to je napasovaná hra?

Okomentoval(a) [19]: Domyslet tedy, prosím :))

Okomentoval(a) [20]: To bude zpracované jak? Aby to mělo dramaticčnost nějakou.

Okomentoval(a) [21]: Jak bude vypadat? Bude v ní nějaká hra?

Okomentoval(a) [22]: Je to na tobě, jak to zpracuješ. Pro mě za mě, ať je tam cokoli, třeba mluvící jednorozky s vemenama. :D

Okomentoval(a) [23]: Prosím dopsat hru dolů do dokumentu.

Okomentoval(a) [24]: Prosím rozepsat jak to je myšlený

Okomentoval(a) [25]: Bude někde hudba?

## Pátek 7. 8. 2015 – organizační věci

### Dopoledne:

posunutý budiček na 9:00

Bodování - vyhodnocení celotáborového vyhodnocení

Focení týmů

info jak to teď bude atd



balení  
hry ze seznamu

**Odpoledne:**

Koupání  
doděláná slavnostního ohně  
pomáhání s večeří, výzdoba jídelny  
balení

**Večer:**

slavnostní večeře + piškotéka + oheň

Okomentoval(a): [26]: dodat hudbu, vytvořil jsem speciální složku na Dropboxu

<b>Zajištění</b>	Bláťa
<b>Materiál</b>	
<b>Hudba</b>	

## Sobota 8. 8. 2015 – odjezd

Histerie a bláznovství, dobalení dětí, vedoucích a baráku.  
Může se jít koupat, dojíždání zbytků.

**ODCHOD Z TÁBORA VE 12:00**

Předání bude ve 13:00, aby se to doklídilo a tak...

<b>Zajištění</b>	Bláťa + všichni
<b>Materiál</b>	
<b>Hudba</b>	

## Seznam postav

Název/jméno postavy	kdo hraje /kostým zajišťuje	kostým
Sebastián	Bláťa/ Bára	
Mořské panny	Bláťa, Bára / Bláťa	podprsenka od plavek, paruky, látkové ploutve
Kmen Gidžiget	/Bláťa	
Lovec	Op/Bára	mám tropickou čepku pro lovce Bláťa - pokud chceš Baru
Opice		
Pavouci	Chumba + Op/Bláťa	černé oblečení(trika s dlouhým rukávem, mikči, legíny, rukavice, čepky z punčoch), nabarvený xicht černou, nohy z hadů na vodu
Kosmonaut		
Mumie		
Rybky ve vodě	kdo bude chtít/Bláťa	barevná rukavice na hlavu a plavky, ploutve, rukávky, kruh, můžou mít stříkačky s jako inkoustem
Auta	kdo bude po ruce / asi Op	Z kartonu, polepy barevnýma páskama
Generálové na Maršála a špiona	Lišák a Opičák /	Nejlíp maskáče, či uniformy z dob minulých
Hodná víla	/Bára	
3 mimozemšťani	Op (u lan) + kdo bude po ruce / kupovaný materiál	alobalem obalení lidí včetně hlavy, navrch mikrotenová folie, která to bude držet
Kupec s velbloudy		
Mořská okurka	kdo bude při ruce/ Bláťa	čepičku s míčkama + zelené

		oblečení
Mumie/pouštní strašidla	skoro vsichni	
meteority	skoro vsichni	cepice z alobalu :) obaleni v molitanech

### Vedoucí dne a etapový vedoucí + závoz

Datum	Den	Vedoucí dne	Služební vedoucí		Závoz potravin
25.7.	sobota	Bláťa	so/ne – oběd	Večernice	
26.7.	neděle	Bára	ne/po – oběd	Bláťa	
27.7.	pondělí	Večernice	po/út – oběd	Lišák	
28.7.	úterý	Chumba	út/st – oběd	Op	Bláťa
29.7.	středa	Bára/Op+Michal	st/čt – oběd	Večernice	
30.7.	čtvrtek	Bára/Op +Chumba	čt/pa – oběd	Michal	
31.7.	pátek	Michal/Op+Chumba	pá/so – oběd	Večernice	
1.8.	sobota	Bláťa	so/ne – oběd	Bára	Radka?
2.8.	neděle	Bláťa	ne/po – oběd	Lišák	
3.8.	pondělí		po/út – oběd	Chumba	Bláťa
4.8.	úterý	Op	út/st – oběd	Večernice	
5.8.	středa	Chumba	st/čt – oběd	Lišák	
6.8.	čtvrtek	Michal	čt/pá – oběd	Večernice	Chumba
7.8.	pátek	Bláťa	pá/so – oběd	Mamka	
8.8.	sobota	Bláťa	odchod		

## Hry mimo program – výplňové:

- **ZOOMING (puťák pro starší)** – Každý dostane vytisknutý jeden obrázek. Ten nikomu jinému neukazuje! Ten pod lupou dobře nastuduje, napíše na papír, co na něm je, popíše detaily. Až bude hotovo, každý ostatním sdělí, co má na obrázku. Na konci se nalepí obrázky na papír od nejvíce nazvětšovaného k nejméně přiblíženému. Ve skutečnosti je to tedy jeden a ten samý obrázek, který je ale přibližován.

Hra ukazuje komunikační problémy, poukazuje an různorodost interpretací, přibližuje problematiku perspektivy a zaměřenosti na skutečnosti, rozvíjí vizuálně–popisové schopnosti.

Obrázky a popis hry: <http://community-building.weebly.com/zoom-communicating-perspective-qr-code-activity.html>

- **Tanky**

**Příprava:**

Organizátor si musí podle počtu hráčů vytisknout nebo napsat tabulky s vlastnostmi jednotlivých rolí (přiložený soubor tanky.doc nebo viz níže). Dále jsou potřeba lístečky na životy.

**Území:**

Hraje se v členitém terénu na ploše přibližně 1 kilometr čtverečný (podle počtu a zdatnosti hráčů). Území musí být cestou nebo jinak rozděleno na dvě stejně velké a i jinak vyrovnané poloviny.

**Před hrou:**

Hráči se rozdělí na 2 stejně početná a silná družstva. V rámci družstva dostane každý hráč jednu roli - tank, dělo, samopal, rez, mina, protichemka, pěšák, štáb. Pokud je hráčů víc, můžou se všechny role kromě štábu opakovat.

Každá role má určité vlastnosti:

- **Tank** zničí dělo, pěšáka, protichemku, samopal a může být zničen minou a rezem.
- **Dělo** zničí samopal, pěšáka, protichemku a může být zničeno rezem, minou a tankem.
- **Samopal** zničí pěšáka, protichemku a může být zničen rezem, minou, tankem, dělem.
- **Rez** zničí dělo, samopal, minu, tank a může být zničen protichemkou.
- **Mina** zničí dělo, samopal, protichemku, tank, pěšáka a může být zničena rezem.
- **Protichemka** zničí pěšáka, rez a může být zničena dělem, samopalem, minou a tankem.
- **Pěšák** zničí štáb a může být zničen minou, tankem, samopalem, dělem a protichemkou.

Když jsou role rozděleny, má družstvo za úkol co nejlépe ukrýt štáb na své polovině. Ten se pak už nesmí přesunovat. Štáb u sebe má propisku a před hrou všem hráčům podepíše jeden roh jejich papírku, který představuje život. Pak už může hra ve stanovený čas začít.

### **Hra:**

Cílem hry je objevit nepřátelský štáb (objevit ho může kterýkoliv hráč) a pak ho pěšákem zničit (pěšák se ho dotkne). Když se dva hráči navzájem dotknou, zjistí podle tabulky kdo koho zničil. Vítěz souboje utrhne poraženému podepsaný roh lístečku se životy a poražený si musí jít ke štábu nechat podepsat nový roh. Nepřítel ho samozřejmě může sledovat a tak by si hráč bez života měl dávat pozor, aby nevyzradil štáb. Každý hráč má tedy 4 životy. Může se také stát, že se hráči v klidu rozejdou (například když se setkají 2 tanky a podobně). Zkoušeli jsme hrát i původní variantu, kdy místo dotyku stačilo na nepřítele zavolat, ale ta se nám neosvědčila.

Zpočátku jsou role nepřátelských hráčů neznámé, ale s ubíhajícím časem se většina rolí prozradí a hráči tak vědí, před kým raději utíkat a koho naopak pronásledovat. Nejhorší je na tom samozřejmě pěšák, kterého zničí skoro všichni.

Souboj se může odehrát kdekoliv po celém herním území, nezáleží na které polovině. Poloviny jsou důležité jen pro ukrytí štábu.

Zdánlivou nevýhodou hry je její složitost. Hráči si ale rychle zvyknou a právě díky různým rolím se tanky jen tak neohrají. Hra dostane úplně jiný rozměr, když se hráči obléknou do maskáčů a namaskují si obličej ( ;

- **Pentagonála**
- **Městečko Palermo**
- **Vybíjená s více míči**
- **Fotbal**
- **Softball**
- **Badmintonový turnaj**
- **Trojnožka**
- **Stavění domečků**
- **Země město**
- **Kraby**

## **Bodovací systém a hodnosti**

Body:

**Bodují se jednotlivci v týmech**

velcí přidělují body ve stupnici: -1, 0, 1, 2

body se vepisují do bodovacího arch, za body jsou mince

#### **Bodují se týmy**

toto bodování vyplyne z jednotlivých etapovek jako pořadí týmů proti sobě, podle toho počet dílků písku do flásky

#### **Boduje se úklid ve stanech**

známé pořadí od nejlepší po nejhorší: A, B, C, BŽ, FŇ

úklid boduje vedoucí dne kdykoliv za den

malí bodují úklid u velkých:)

#### **Uvedené body vstupují do systému kreditů – hlavní počtář: Bláťa**

Tabulka pro počítání kreditů:

<b>Bodování úklidu</b>		<b>Bodování služby</b>	
<b>Stupnice</b>	<b>Kredity</b>	<b>Činnost</b>	<b>Kredity</b>
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
<b>Bodování her</b>		Netopení	-30
První místo	0	Neuklizení osvětlení	-40
Druhé místo	-150	Neuklizení věcí po večeři – za každou hodinu	-5
Třetí místo	-300	Enormní hlasitost po večeři po upozornění	-100

## Hodnosti - volitelné cesty, za mince a úkoly:

BUDE DOPLNĚNO- OTÁZKY CHUMBA

## Organizace

platby: děti: 2600,- / 2900,- vedoucí: 800,-  
Kostýmy: funkční šátek s logem tábora

Tábor jako celek:

hlavas: Bláťa

zdravotník: Opičák

kasa: Bláťa

auto na místě: Chumba, možná Op

kuchyně: Jarča

Obecně, různé:

- ráno a večer vede nástup **etapový vedoucí**
- **týmy** mají stálé velké a je potřeba, aby tito velcí u týmů fungovali a hráli s týmy
- v jednotlivých etapách je potřeba, aby byla **bodovatelná hra týmů proti sobě**
- děti jsou bodované každý den a to stupnicí -1, 0, 1, 2
- budujeme denně úklid, boduje vždy vedoucí dne a to: A, B, C, BŽ, FŇ
- hlavní bodovací systém v táboře: **Kredity** – stará se o ně Bláťa
- za hodnosti budou děti dostávat \_\_\_\_\_
- **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)
- **koupání v koupelně v teplé vodě**: každý třetí den. Holky / kluci / volno. Kdo se bude chtít vykoupat mimo pořadí, bude mu umožněno
- **rejstřík**: na rejstřík mohou psát **vedoucí i rádci** 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 **si losuje. Úkoly k vylosování (stejně za rejstřík i vracendu)**:
  - 1 – dřevo (plechová vanička)
  - 2 – pro změnu dřevo (plechová vanička)
  - 3 – hlídka navíc
  - 4 – úklid tábora (vysbírat z louky, co na ni nepatří)
  - 5 – služba navíc
  - 6 – úkol vymýšlí celý tábor

- **další přidat !!!**

- **rozcvička a vodník:** volitelné možnosti, buď na vodníka, nebo na rozcvičku. O neúčasti dětí na v./r. rozhoduje zdravotník. Rozcvičku má na starost etapový vedoucí
- **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)
- **nočník:** volné pole působnosti nočních hlídek, psát a kreslit dle libosti, ale neničit předchozí díla a nezdevastovat je tak, aby se dál nic nedalo psát...
- „list na následující den“ na nástěnce píše \_\_\_\_\_
- večerníčky pro nejmenší – příběhy na dobrou noc (Michal, ale není podmínkou!)
- pozdější buzení: zapsáno vždy v rámcáku
- **hlídat vodníka (na suchu) jde ten, kdo měl předešlý den rozcvičku**

## Režim dne

Budíček pro služební tým – chystá snídani:	8:00
Budíček pro ostatní - vstát:	8:15
Vodníka/rozcvička, mytí	8:30
Snídaně:	8:45 - 9:15 <i>vracenda kecanda</i>
Ranní nástup:	9:15
<i>Po nástupu bodování úklidu, dopolední program</i>	
Oběd:	12:30 – 13:00
Polední klid:	13:00 – 14:30
<i>Odpolední program</i>	
Večeře:	18:30 – 19:15
Večerní nástup:	19:15
<i>Večerní program</i>	
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 je celkem 5 nejlépe po 5ti 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 **0:00 - 1:40**

2. hlídka **1:40 - 3:20**

3. hlídka **3:20 - 5:00**

4. hlídka **5:00 - 6:40**

5. hlídka **6:40 - 8:00**

### Materiál

Lékárna:	klubovna - doplněno dle vyhlášky
Bodovací arch:	
Listy na denní program:	
Arch na bodování úklidu:	Bláťa
Tisk zákonů, služby, režimu dne:	Bláťa
Pamětní listy:	Chumba
Cedulky na stany/ obaly na ně:	Bláťa/Makro

Malovátka na xicht:	Klubovna
Mince za body:	Michal
Kronika:	Bláťa
Bang:	Michal
Kotlíky:	Klubovna
Krepáky:	klubovna
Vodovky:	Klubovna
Tempery, prstové barvy:	klubovna
Krabice do etapy:	Op
Fixy obyčejné:	Klubovna, Makro
Fixy lihové:	Klubovna
Sešíváčka velká/malá + žrádlo do nich:	Michal, klubovna
Alobal:	Makro
Nůžky:	klubovna,
Štětce:	Klubovna,
Baterie:	Ikea
Buzoly:	Michal
Čtvrtky:	Makro
Sádra obyčejná:	Michal
Sádrové masky:	klubovna
Ťuflíky:	Michal, klubovna
Papíry bílé:	klubovna, Bláťa
Papíry barevné:	Klubovna
Řeč pro palivce:	Michal
Lepidla:	Klubovna
Špendlíky spínací:	Klubovna, čaman
Pochodně + petrolej:	koupit pochodně petrolej koupit

Provázky přírodní slabé i silnější:	Makro
Provaz na uzlovačky:	Michal
Sirky:	Klubovna
Svíčky – klasika:	dostanem od Beruny???
Jar, savo, hadry, houbičky:	Makro
Škrabky na brambory:	klubovna
Věci do cen na konec tábora:	Klubovna, Bláťa
potr.barvivo :	Bláťa
Velké plachty:	Klubovna + koupit
Míče a pumpičku:	Klubovna
Síť na volejbal:	je v Keblově
Pingpong míčky:	klubovna
Pingpong páčky:	kdo má vezme
Duše, trampolína:	klubovna
Lana:	Keblov + Op
Stan	Klubovna
Znak oddílu, vlajka, pišťalka:	Michal
Kartičky „Běžec, Samson, vodník“:	
Jídelák:	Jarča

**Doprava:**

**TAM**

## Praha-Vršovice » Trhový Štěpánov

od 25.07.2015 11:00

Datum	Odkud/Přestup/Kam	Přij.	Odj.	Pozn.	Spoje
25.7.	Praha-Vršovice	11:37	11:38		R 641 Nežárka R D
	Benešov u Prahy	12:13	12:17		Os 19113
	Trhový Štěpánov	13:14			

Celkový čas 1 hod 36 min, vzdálenost 79 km

Dopravce: České dráhy, a.s.

## ZPĚT:

## Trhový Štěpánov » Praha-Vršovice

od 08.08.2015 11:00

Datum	Odkud/Přestup/Kam	Přij.	Odj.	Pozn.	Spoje
8.8.	Trhový Štěpánov		14:35		Os 19120
	Benešov u Prahy	15:40	15:50		R 1540 F. A. Gerstner
	Praha-Vršovice	16:25	>		

Celkový čas 1 hod 50 min, vzdálenost 79 km

Dopravce: České dráhy, a.s.

## Přítomnost velkých na táboře:

Kdo	25.7	26.7	27.7	28.7	29.7	30.7	31.7	1.8	2.8	3.8	4.8	5.8	6.8	7.8	8.8
Bláťa															
Bára															
Večernice															
Jarča															
Michal															
Lišák															
Chumba															
Op															
Krokouš															

## Návštěvy:

