

# Atlantis ... Země za zrcadlem

---

**Prameny:**  
... převážně jen fantazie ...

## **CÍL AKCE**

(díličí cíle jsou uvedeny u každé etapy)

- Poznat smýšlení jiných kultur
- Pochopit, že nejsme všichni stejní
- Tolerovat odlišnosti
- Netvořit si názor podle prvního pohledu
- Zjistit, že svět je skutečný, ne fantazie
- Být lepším člověkem

## Hlavní myšlenky, těsně před začátkem

### Stalo se...

Jsme v Zemi za zrcadlem, konkrétně ve světě Omega. Známe rozumné bytosti – rasy, známe ty dobré i ty temné, víme, že obyvatelé tohoto světa jej nazývají země Omega, zatímco ten náš svět nazývají Alfa.

Na počátku příběhu jsme do tohoto světa vstoupili Bránou, poznali jsme se se Strážcem. Známe Arkasína Alarga a víme již, že podle legendy je vyvolený a my podle stejné legendy jsme jeho pomocníci na cestě k sesbírání znamení - kamenů do této brány, která byla poškozena v dávných časech při bitvě s Ofiliány.

Získali jsme všechny kameny, dokázali oživit Bránu, tou zpět do Omegy vstoupili potomci dávných Ofiliánů. Rozhodli se změnit Ofiliánskou říši temnot. Alarga si vybrali Arkasína za svého prvního krále. Grantén, ofiliánská Modamér, se setkala s Alargem a přestala být pod vlivem svých temných rádců. Své vědění předala všem ve své říši, jak to již před věky udělal Bílý král směrem k Voirdžinám. Zvolení Alarga králem a zrušení otroctví ve své říši nazývá Novým věkem pro celou Omegu.

Poznali jsme Elfy, kteří jsou rasou nestvořenou Atalem, jsou přímo z atalova lidu. Jsou to ti, kteří se na Omeze rozhodli sami žít a dobrovolně opustili Atalovu zemi.

Setkali jsme se s Atalem – stvořitelem, který je králem Atlantidy, Atal je titul používaný i jako jméno. Byli jsme svědky jeho druhého příchodu na Omegu. Pozval nás, abychom se vydali do jeho země za oceánem...

### Stane se...

Přijíždíme připlouváme přes oceán do tábora, což je místo postavené pro nás, jako pro všechny, kteří mají vstoupit do země Atalova lidu. Je to místo mimo prostor (ne mimo čas, to je důležité!), má stejně blízko jak do Atalovy země, tak do nám známé části Omegy (kde žijí různé rasy)...

Bílý král a Modamér Grantén sdělují, že než vstoupíme do skutečné Atalovy země, musíme získat „vědění“. Protože však nejsme ani Voirdžiny ani Ofiliáni, ale lidé, musíme toto vědění nabýt jak to lidé dělají. Oni nám nemohou všechny informace předat do vědomí jako svým „lidem“.

Vědění budeme získávat prostřednictvím kamenů. Víme, že každý kámen představuje jeden svět, kam se dá vstoupit Bránou. My však nebudeme procházet Bránou pokaždé, abychom vstoupili do jiného světa. Bránou projdeme na počátku a poté budeme mít díky Poutníkovi na každé ze světových stran jednu bránu v blízkosti tábora (ty budou fungovat i jako brány, kde se budou v noci objevovat kameny a u této brány budou děčka držet hlídky). Budou to kameny představující jednotlivé etapy. Nebude tam Alfa ani Omega, ani další kameny, na něž nebudou existovat etapy. Tyto kameny však budou k dispozici a pokud vznikne potřeba do těch světů vstoupit, Bránu budeme mít možnost otevřít...

Až se nám zdaří projít část kamenných etap, dostaneme se přímo do Atalovy země, tedy na Atlantis, kam nás Atal na červnové výpravě pozval. Tam se setkáme s cestovatelem Jonathanem Marvelem. Ten nám vysvětlí, co se to vlastně a proč děje (stvoření tolika ras, předávání vědění a podobně). Atlantis zanikne a její obyvatelé se snaží své poznatky uchovat tím, že je předávají dál.

Pochopíme (tedy až tady děti pochopí), že Alfa – náš svět je jen Omega v budoucnosti.

Získáme stroj času.

Když ho získáme, vrátíme se za Marvelem a ten nám dá truhličku se soškou, abychom je umístili jako lákadlo pro další lidi... stejně jak to udělal on a přilákal nás. Jen tak se kruh uzavře...

## Den po dni, etapovky jedna za druhou

### Univerzálně platné pro každou etapu:

- Každá etapa musí obsahovat věc, hru, cokoli bodovatelného mezi družinami. Prostě musí, slibme si, že to dokážeme vymyslet. Chci trochu více podnítit toho soutěživého ducha. V tomhle počtu dětí je to jedna z možných motivací. A někdy i silných...
- V každé etapě musí být někde zakomponováno, že jakýmkoliv způsobem (čestným a správným samosebou), získají týmy „keramický“ úlomek. Někde to může být i jeden pro každý tým, ale jinde podle pořadí, tedy první tým čtyři, až poslední jen jeden.
- Budeme mít jeden „talíř“ dohromady a na něm bude, kde se nachází návod na sestavení stroje času

1. den, sobota, 23. 7. 2016 Blát'á

Moudrost „dne i noci“

**Příjezd do tábora v cca 13:00**

**Po příjezdu do tábora ubytování, označení stanů, první shromáždění a info schůzka.**

**Část dětí bude zatažena do příprav následujícího programu.**

**Příprava slavnostního ohně a loučí.**

**Večer se setkáme s Modamér i Bílým králem a ti nám řeknou něco víc o našem místě (táboře) a Bráně i kamenech.**

#### **Odpoledne:**

1. příprava ohně - budou připravovat velké děti a Bára (Jarča vaří), Michala, Danku a Matějíčka bude Op potřebovat k ruce připraví stínové divadlo.
2. Palivecká slova vázaná k ZZZ - Michal

<b>Zajištění:</b>	<b>Blát'a</b>
-------------------	---------------

<b>Materiál:</b>	<b>sekery, pily, nože, alobal</b>	<b>Keblov</b>
	<b>bílé plátno, silná baterka</b>	<b>Blát'a a Kocík</b>

#### **Večer:**

Po večeři přijde Poutník. Přivítá nás a řekne nám, že je čas se vydat k bráně. Protože je to posvátné místo, vvdáme se na cestu postupně po skupinách. Počet si zvolíme, protože ještě skupinky nemáme, brala bych to po 8 lidech - budou se následně převážet přes zátoku na duši.

Až tam po slepu dojdou společně si oči rozvážou. Před nimi bude Brána a u ní Modamér Grantém Ofiliánů a Bílý král Voirdžín.

Obě bytosti jim postupně řeknou, že:

- Nejsme ještě v Atlantidě (Atalově zemi) a abychom do ní mohli vstoupit, musíme získat „vědění“, že oni nám toto umožní, prostřednictvím Brány a kamenů. Ale že nebude potřeba vždy bránu otevírat. V táboře jsme v bezpečí. Tato brána je hlavní brána, kde je potřeba všech kamenů a kouzelné zaříkadlo k otevření. Během noci se zjeví 4 brány v okolí našeho tábora. Každá jedna bude orientována na jednu světovou stranu. Protože dnes se spojí jejich prostřednictvím „den a noc“, získáme schopnost přenést se do různých světů. Musíme si dát pozor na brány a proto je zapotřebí vždy u bránu hlídat, musíme držet hlídky i v noci.
- Poznáme, že známé rasy žijí i v jiných světech, než jenom v Omeze...

Postupně projdeme Bránou a dostaneme se do Omegy. Po té nám Modamér a Bílý král popřejí Světlo i Hvězdný třpyt našim krokům a vydáme se zpátky do tábora.

**Odstup skupin cca 3 - 4 minuty.**

Počítám odstartovat ve 20 hodin a za hodinu to mít hotové.

Rozložení lidí:

4 vedoucí, každý s jednou skupinkou

Op a Blát'a hrají MG a BK

Po setkání s MG a BK přijde Poutník, který nás dovede ke slavnostnímu ohni, něco tam může kváknout Poutnický. Následuje stínohra nacvičená z odpoledne a stěžejní události z roku. Po divadle, přečte listinu, kde budou týmy.

Odchází, táborák chvilku ještě zahoří a konec.

<b>Zajištění:</b>	<b>Blát'a</b>
-------------------	---------------

<b>Kostýmy:</b>	<b>Bílý Král</b>	<b>Poutník</b>
	<b>Modamér</b>	

<b>Materiál:</b>	<b>šátky - každé dítě by mělo mít</b>	<b>sopťíky 8x</b>

<b>2. den, neděle, 24. 7.2016</b>	<b>Mates</b>
-----------------------------------	--------------

## Sigma: svět Voirdžín a Ofiliánů

*Sigma je svět dvou ras, které spolu žijí v míru (ted', po naší pomoci, už ano). Voirdžiny nám připraví dopoledne a ofiliáni odpoledne. Voirdžiny nám dají úkol na poznání okolí a vymyšlení týmových tradic. Ofiliáni poté zkoušku síly i moudrosti.*

**CÍLE:** stmelení týmů, zkoušení strategií, vytvoření artefaktů pro další dny, orientace v okolí tábora a v mapě,

### **Dopoledne:**

Z lesa/za stany zaslechneme zvuk flétny, když se všichni seženeme, jdeme za Šanynou, která zvuk vydává. Je to osoba, která nás vedla první výpravu k bráně. Postava nemluví, jen hraje. Dovede nás do lesa ke krmelci, kde je jeden ofilián a vedle něj stojí voirdžína. Řeknou nám cca toto:

*Část světů, do kterých se dá opět vstoupit Bránou, byly neobydlené a Atal je dal jednotlivým rasám, aby na nich žily. Takže teď již není pouze Omega společným domovem všech ras, ale i tyto světy, tam však jsou již jednotlivé rasy samy, jsou to jejich světy. A prostřednictvím Brány jsou stále ve spojení. Z Omegy že ale všichni neodešli. Svět, do kterého právě vstoupili je SIGMA a ta se stala domovem dvou ras, které k sobě mají blízko... A že nám oni přinášejí zvěst o tom, že být týmem je něco víc, znamená to mít některé věci, co jiný tým nemá a přesto být přítelem těch, kteří se liší. Tím, že mají společný svět, dávají nám příklad, že to jde.*

Potom dají každé skupince vybrat jednu z obálek. V ní jsou místa, kam se mají vydat aby prozkoumali okolí, připomněli si místa z minulých let a zjistili, co je to být tým (najít schránky).

V každé obálce budou 4 různé mapy - cestní síť, historická mapa, vodní síť atp. Na každé mapě bude zaznačen jeden bod v okolí tábora. Na daném místě má za úkol tým nakreslit, jak to tam vypadá (na papírek A6). Kresby se pak doplní do mapy na nástěnku, která tam bude viset celý tábor pro orientaci v okolí.

Na daném místě bude zároveň schránka (něco jako geocaching - vydlabané dřevo, zezadu obrázku, magnetická) se zprávou, co potřebují, aby byli správný tým. Tyhle věci pak s nimi může vedoucí vymyšlet po cestě. Hotové to všechno do večerního nástupu:

- pokřik - nějaký úderný, aby se mohl křičet ve vhodných chvílích
- oděv - kraťasy (buď dostanou první den od Poutníka či během cesty děti rozneseme různě po táboře a děti si musí najít svoje)
- vlajka - nakreslený znak
- jméno - mělo by být alespoň trochu ve stylu ZZZ

**místa:** zelená budka, molo, krmelec, gattakův tunel, studna, železničák, prs, klády, asgard, železná zelená, junák-kouřim, údolí krokodýlů, junák, vodoměrka, hadí louka, závora

### **Odpoledne:**

Přijdou dva Ofiliáni s tím, že si vyzkouší, jestli se už stali dobrým týmem, který drží při sobě a dokáže uspět v nejtěžších chvílích, ale zároveň dokáže snést prohru. Proběhne závod s tím, že ho kometují dva ofiliáni (Ope?)

**KeblovMan** - Závod týmů o co nejdrsnějšího Keblovmana. Je to štafeta, kdy každý člověk dělá něco jiného. Děti si předem mohou promyslet a vybrat, kdo nastoupí na jakou část trati. Trať není pro všechny soutěže stejná, ale je určeno centrální místo, kde se štafetový kolík předává. Jednotlivé úseky:

- **HODNĚ OFILIÁNŮ** – běh 100m - okolo zvoničky
- **LEZ CHUORKŮ** – plazení se pod provázky - louka
- **EJHLE GRATURY** – běh po čtyřech - okolo stožáru
- **DOPLAV TAM** - plavání – přeplavat Zátoku, vylézt na břeh a zpět také plavat
- **ESEJ CHUORKA** - pingpongáč na lžici – okolo zvoničky
- **JAKO RAK** - rak – jako rak dojít k bližším schodům na terasu, zpět taky
- **NĚKDO KDO UMÍ** - skákání po jedné noze – dotknout se posledního stanu ve spodní řadě
- **ARKASÍNSKÝ SPORT** - běh s fotbalákem – okolo velkého stromu na kládách
- **ALARGŮV KOTOUČ** - házení létajícím talířem - kolem baráku
- **SOUDEK VÁLÍ** - válení sudů – běh ke zvoničce, sudy od zvoničky

- **GÓÓÓÓL** - dělání kotrmelců – běh ke zvoničce, sudy od zvoničky
- **ASPOŇ TŘI** - chůze ve trojici se svázanými nohama šátkem - okolo stožáru
- **ROTUJ** - běh kolem kolíku – za označené místo a 10x se otočit se štafetovým kolíkem na zemi
- **DEJDOTOHOVŠECHNO** – běh 1km - okruh běžce

Po skončení závodu jim Ofici říkají, že i poslední může být někdy první a nic není ztraceno. Stačí jen hledat a najít. Občas i nečekané věci skrývají tajemství. Soutěže nemají své názvy jen tak.

Týmy by měly přijít na to, že poskládáním prvních písmen soutěží získají větu "Hledej na Asgard". Kdo to vyluští, vyráží a na Asgardu najde střípky talíře.

Po chvíli vydechnutí dáme hru bez legendy:

**Registry** - Čas na hru je 60 minut. Po okolí tábora je rozmístěno 20 papírů (registrů), kde každý má svůj originální název A1, A2, A3... Úkol je nasbírat co nejvíce bodů. Ty jdou získat 4 způsoby::

- Čas od začátku hry do doby, kdy začal hrát tým - za každou minutu 1 bod
- Počet obsazených registrů - 1 body za registr
- pořadí týmu v konkrétním registru - 1. 1 bod, 2. 2 body, 3. 3body, 4. 4 body
- Čas po ukončení hraní týmu do konce celé hry - za každou minutu 1 bod

Registry se obsazují napsáním unikátního šestimístního kódu na papíry.

#### **Večer:**

Šanyna hraje někde na flétnu a my ji musíme upozorovat, vydáme se za ní. Snaží se nám bez mluvení vysvětlit, že v lese se nacházejí další "šanyny", které mají u sebe vždy světlo. Pokud nevysvětlí, pomůžou vedoucí, kteří i vysvětlí hru.

**Bludičky** - Děti se rozběhnou do lesa bez baterek a hledají šanyny, které v neurčitých intervalech bliknou baterkami. Když někdo bludičku chytí (dotkne se jí), bludička se mu podepíše nebo jinak označí na kartičku a pak se dotýčný vydá na lov jiné bludičky. Jeden vedoucí je na kraji území a píše si pořadí lidí, co sesbírali všechny popisy. Hra končí po daném časovém limitu (20-30 min).

<b>Zajištění:</b>	<b>Matějíček</b>	
<b>Kostýmy:</b>	<b>ofilián 2x, voidžína, šanyna</b>	
<b>Materiál:</b>	<b>flétna, 2x mikrofon, látka na vlajky, barvy na vlajky</b>	
	<b>mapy, cedule KeblovMan, registry</b>	<b>Matějíček</b>
<b>3. den, pondělí, 25. 7. 2016</b>		<b>Kocík</b>
<b>Mí: svět Narjů</b>		

## CÍLE: postřeh, zručnost, pořouchlost

příprava: rozmístit v okolí tábora 30-50 předmětů, které nedávají smysl ) Jablko na jehličnatý strom, matraci na střechu a podobně). Skupinky si nalezené nesmyslnosti zaznamenávají.

den začíná špatně buzení někdo ukradl sluneční svit. Budíček ve 4 hodiny s Nařanskými značkami na spáncích. Pokud to nikdo neodhalí probíhá normální ranní režim (rozcvička hygiena příprava snídaně). Když si někdo všimne nesmyslu, jde se spát. Cílem je motivace k následujícímu dni.

přehazování syrovým vejcem

Nařané s oblibou hází ptačími vejci, která často nachází při budování svých příbytků v korunách stromů. Zároveň však vejce nemají rádi, pokud mají zpocené dlaně a vejce se jim v ruce rozbije vytvoří tvrdou vrstvu a oni nemohou hýbat prsty. Musí pak sedět dlouhé hodiny u vody a máchat si tam ruce dokud se vejce nesmyje.

postřeh (buď pamatování předmětů nebo co nepatří do skupiny), hra či to je

Naopak s oblibou provádí ostatním tvorům různé zlomyslnosti, berou jim věci a dávají je na místa kam pro ně jejich majitelé nemůžou. Případně je dávají na hromady aby si musel každý své věci hledat. Dokládá to, že nejsou zlí jen škodolibí a zlomyslní.

hod na cíl (hrách, pingpongoví míček, florbalový míček, šiška, velký míč)

Nařané nejsou žádní hrdinové a pokud jsou odhaleni vždy se dají na útěk. Je dobré nacvičit si hod na cíl abychom tak Nařanům dali na vědomí, že o nich víme a zahrnali je tak pryč.

## Odpoledne

hra přístavy - použít původní

<https://www.hranostaj.cz/hra1065>

Anebo pak Přístavy II, které jsem sepsal sem: <http://poutnici.desitka.cz/dokumenty/105/> (13. etapa)

## Večer

kolik to je (doplňovací hra)

odhadování čas, množství, váha, vzdálenost, velikost

Co dát i tohle? <https://www.hranostaj.cz/hra3757>

<b>Zajištění:</b>	<b>Kocík</b>
<b>Kostýmy:</b>	
<b>Materiál:</b>	

<b>4. den, úterý, 26. 7. 2016</b>	<b>Danka</b>
-----------------------------------	--------------

## Ióta: svět Arkasínů a Chuorků

**Cíl dne: Týmová spolupráce, být všímavý k ostatním i přírodě.**

8"45hod. Příjdu do tábora jako Chuor a představím rasu a Arkasíny i Chuorky. Budu potřebovat tlumočnicka, budu to

předvádět v jejich jazyku.

Pak jim řekneme že se uspořádají ZZZ-hry a po obědě bude vyhlášení a plus pozvání na svatbu.

ZZZ -hry: Za každou disciplínu získají jeden lístek s rasou a musí nasbírat 11 lístků. D a G budou na jednom lístku.

Vyhlášení a pozvání bude prezentovat Alarg.

1) skákání v pytli.

2) sedačka z první pomoci - dva udělají sedadlo a třetího ponosou.

3) AZ - Kvíz, po jednom budou chodit, otázky ze ZZZ.(např.jak se od sebe liší vordžiny a marimenti atd..)

4) Zručnost – Rubikon kostka, nebo nějaké puzzle – zajistím já.

5) Hod polenem,

6) Omotávání kolíků

7) Boj o studnu(pet láhve 4x, tenisový míček 4x)

8) Odhadnout bez hodinek 2 minuty.

9) Kdo přinese z lesa nejvíce dříví.

10) Sehnat kůru odpadlou a napsat na ní v arkasínštině zprávu třeba jedno slovo( černý uhel, vezmou z ohniště).

11) Sepsat sluneční soustavu, plus vypsát víc jak 12, souhvězdí.

<b>Zajištění:</b>	<b>Danka</b>
-------------------	--------------

<b>Kostýmy:</b>	<b>Chuor, Alarg,Nevěsta, svědci,B. král</b>
-----------------	---

<b>Materiál:</b>	<b>b. ubrus,provázky 2x,tenisáky,</b>	

### **Odpoledne:**

14:30 - 16:30hod. Vyhlášení výsledků tzv. všichni získají 11 lístků, a tím pádem se dozvědí o svatbě a jsou na ní pozváni. Toto jim řekne Alarg.

Navazuje hra „ přístřešek Arkasínů,, Každý tým si postaví bungr. Jen z přírodních zdrojů, žádné škrubání větví atd. S tím že to jsou Arkasíni, takže úcta k přírodě..

Až to postaví, nikdo nesmí říct kde ,bungr, má.Kdo bude chtít může v něm přespat. Dostanou 2 balonky ty u bungru nafouknou a přivážou,

Pak týmy půjdou hledat ostatní bungry, každý si zapíše nebo pamatovat bude jakou barvu sestřelil.

Tady budu potřebovat jeden tým, jeden velký dozor.Může být hra bodovaná,jako za ty balonky.

Např: 4týmy : sestřelení 3týmů bal. =3body, 2t. b.= 2body atd.

Super hra Pohádkový chaos - (Záloha) zajistím si sepsání postav. Různé postavy, každý tým vymyslí příběh aby do něj každá postava zapadla. Každý tým dostane 8 postav, Po dvou týmech. Dostanou 10min. přípravy. A až začnou první dva týmy

předvádět, druhý dva týmy dávají pozor co nesouhlasí a obráceně. Jde jen o to je zabavit, nic víc.

16:30 - 18:30 hod. Dělaní darů po týmech.

<b>Zajištění:</b>	<b>Danka</b>
-------------------	--------------

<b>Kostýmy:</b>	
-----------------	--

<b>Materiál:</b>	<b>Provázky,krepáky</b>	
------------------	-------------------------	--

### **Večer:**

19:30 - 20:15 Svatba.

Tábor bude ozdoben kytkami z krepového papíru, plus umělé, pokud seženeme.Od 18hod. budu dělat výzdobu. Bílý ubrus, dlouhatánský provázek. Novomanželé si vyberou svědky.

B. král přijde od stožáru směr k ohništi, k oddávajícím. V ten moment bude hrát Enya Adimeus Děti za nimi by dělaly půl kruh. Až si dají prstýnky zahrál by Kraky nějakou love písničku aby jí mohly zpívat i děti.

Pak udělají novomanžele jako když se hraje zlata brána děti projdou/ gratulace by asi byla časově náročná.

Pak povídání aaaa....

20:15 Příběhne ženich, že není nevěsta. Všichni se pak půjdou převléknout a vybaví se na Bojovku.

4 cesty se stejnými úkoly. Cesty značený svítilkami tyčkami jedna cesta jedna barva.

- a) 5 dřepů, každý bez nátlaku a hádek  
 b) Zaspívat písničku aby zněla trochu sborově  
 c) Každý z vás řekne jeden listnatý strom, nesmí se opakovat  
 d) Pokud jste se chovali čestně a poctivě najdete tu kus zprávy. Vezměte jí do tábora a Všichni společně se vraťte. Před jídelnou se sejdete s ostatními týmy. Společně přečtete zprávu, nahlas. Jeden tým jedna cesta, jeden dohlížející vedoucí o kterém tým neví. Než se vydají řekneme jim že jde o týmovou spolupráci. Na konci bojovky bude kus zprávy až se sejdou všichni v táboře dají to dohromady. Ve zprávě bude tento text:  
 Temné a zlé hlubiny, už nemáte šanci.  
 Atal náš stvořitel jediný, má vás všechny v ranci.  
 Vydejte nám nevěstu a my půjdeme dále.  
 Jinak za vaší nesmělost, sejmeme vám krále.  
 Ať upíra, netopýra třeba klidně Draculu,  
 Známí milý Marimeni, budete stát na kůlu.

Bude to vysvobození nevěsty, ve zprávě bude něco, jako zaklínadlo pro vysvobození. Každý tým najde jen část toho zaklínadla. Na cestách papírky s úkoly, budeme spoléhat na poctivost týmu, a na konci až budou mít kus zprávy. pak HOUFNĚ a SPOLU poběží do tábora. Pointa je že spolu ne každý sám za sebe. Ve „dveři“, jídelny se z dýmu vynoří Bára a jako dvě černé bytosti jí budou propouštět ze svých temnot.ký Alarg nadšeným bez sebe dá keramický střep jako poděkování. A řekne větu, že kdybychom nebyli s ním v Betě tak neví jak by dokázal nevěstu najít.

<b>Zajištění:</b>	<b>Danka</b>	
<b>Kostýmy:</b>	<b>2x černý kostým,Alarg a jeho nevěsta</b>	
<b>Materiál:</b>	<b>Dýmovnice,papíry, keramický střep.</b>	

<b>5. den, středa, 27. 7. 2016</b>		<b>Opičák</b>
<b>Beta: Neznámý svět (svět Anuk)</b>		

*Arkasíni mají jakési podivné obrovské včely, které chovají ve svých tajných úkrytech a někdy na nich dokonce létají. Procházíme do světa Beta, abychom zde ochočili a vytrénovali letku nejlepších Anuk jako post-svatební dar.*

**Střípek děti získají tak, že ho náhodně najdou v bedně s materiálem na výrobu Anuk.**

**CÍLE:** posílit fyzickou, naučit se pohybovat v náročném terénu, vyštvavit se před dalším (klidným) dnem, uvědomit si krásu přírody díky změně obvyklého prostředí (oběd)

**DOPO:**

Ocitáme se v Betě (je možná scénka večer v předchozí etapě? - aby bylo jasné, že jsme prošli do Bety i s Arkasíny). Arkasíni si chtějí ochočit další létající Anuky, aby měl Alarg se svou ženou jako svatební dar svou vlastní letku.

Anuky je nutné nejprve pochytat. Honička s papkoulema na provázcích - týmy proti sobě a zároveň chytají pohybující se Anuky v prostoru.

Týmy probíhají koridorem ze dvou stran, kde se střetávají a vybíjí se. Když někdo proběhne a uteče, může vybít



Anuku. Z té vypadne kartička s její podobou. Pokud ho ale při přenášení kartičky vybijí protihráč, odevzdává mu kartičku Anuky.

Pak se přesouváme na tréninkový okruh. Ten bude začínat nad vodoměrkou a povede korytem potoka.

**OBĚD** bude netradičně rozdán do ešáků mimo tábor na nějakém hezkém místě.

Děti vyběhají po dvojicích až trojicích, nakonec jdou Senioři, kteří vyběhají v zájmu bezpečnosti po jednom.

Na konci úseku potok čeká závodníky přeplouvání přehradu na nafukovacích madračkách. Těch je více, ne však pro všechny, a proto nutné domlouvat se na vysílání závodníků vysílačkou. Vedle madraček jezdí **záchranná loď!**

Po přeplutí musí závodníci doběhnout do tábora a zazvonit na připravený gong z poklice.

Poznámky: na konci úseku potok jeden vedoucí stopuje čas, aby u případného čekání neztrácel závodník minuty ne vlastní vinou. / hodnocení a časy jsou neveřejné, každý dostane svůj čas na lístku a je jen na něm, zda ho ukáže ostatním. V bodování se hodnotí výsledek celého týmu, nikoli jednotlivců.

#### **VEČER:**

Týmy vytvoří vlastní Anuku, kterou předají jako svou nejlépe vycvičenou, Alargovi (hliníkové pletivo + škrobené noviny + remakolky)

**SENIORŮ, KDYŽ ZBUDE ČAS a bude dobré naladění:** Abigail

<b>Zajištění:</b>	<b>Op</b>
<b>Kostýmy:</b>	<b>Arkasíni, Alarg</b>
<b>Materiál:</b>	nafukovací madračky 5x, vysílačky, kanoe, papkoule na provázcích (30x), hliníkové pletivo na výrobu Anuk, škrob na výrobu anuk, barvy, štětce, noviny na výrobu Anuk, bavlnky, drátky, čističky dýmek, cokoli výtvarného, lékárníčky, stopky (2x)
<b>6. den, čtvrtek, 28. 7. 2016</b>	
<b>Mates</b>	
<b>Tau: Svět Daglarů a Gratur</b>	

## VEČER PŘED SEZNÁMIT NEJSTARŠÍ Z TÝMU SE ZÍTŘEJŠÍ SLEPOTOU HNED PO VYJITÍ ZE STANU A PŘEDÁNÍ ŠKRABOŠEK

*Daglarové a Gratury jsou k sobě připoutáni. Jeden není schopen něco udělat bez toho druhého. Ocítáme se ve světě spolupráce a potřeby. Dopoledne hry na spolupráci dvojic, odpoledne na spolupráci v týmu.*

### **CÍLE**

Posílit schopnost spolupracovat; nutnost potřeby toho druhého; nebát se požádat o pomoc, protože sám to nezvládnou

### **RÁNO:**

Přes noc se na nástěnce objeví papír s pozvánkou Atala na konferenci. Pokud se děti zúčastní, mají dát vědět signál ohněm na vodní hladině. Bodou to dělat nejstarší z týmu a buď o poledňáku nebo během ohně s handicapem, to je jen na jejich dohodě.

Kapitáni ráno vstanou a po oblečení si nasadí škrabošky. Vyjdou ze stanu a budou si moci zavolat o pomoc nějaké děti. Dětem řeknou, že tohle se jim ráno stalo. V tu chvíli přijdou Daglar a Gratura s následující scénkou:

**Musí být jasné, že D a G se bez sebe neobejdou. Jeden potřebuje druhého. Jeden přečte nápis na nástěnce a druhý ho pochopí a vysvětlí. Jeden chce zatlouct hřebík a druhý poradí, ať si vezme kladivo, jeden má hlad a druhý řekne, ať se nají. Musí to být velmi výrazné a i přehrávané, aby to děti pochopily. Bude to jako divadlo, budou děti ignorovat.**

Vysvětlím, co to je za postavy (jestli si je děti nepamatují). Řekneme důvod, proč je někdo zaslepený (jako Daglarové, kteří nevidí svět jako realitu, ale jako hru) a že my jsme jako Gratury, které se o ně musí starat.

**8 hodin bude muset mít tým zatměné oči. Pokud si to budou chtít všichni vyzkoušet, střídají si škrabošku po hodině. Pokud ne, někdo bude slepý déle. To ať si dohodne tým se svým vedoucím.**

### **DOPO:**

**Věci, které nezvládnou sám** - udělají se dvojice starší/mladší. Jejich úkolem je vymyslet pět věcí, které ani jeden z nich sám nedokáže udělat, ale spolu to jde. Tyto věci napíší na papírek. Poté papírky vhodíme do krabice a každá dvojice si vylosuje jeden. Každá musí tyto úkoly během dne splnit. Když ho udělá, napíše ho na nástěnku do tabulky. Je to jedno, jestli dopo nebo odpo. Večer bude následovat reflexe po skupinkách. Byl druhý opravdu potřebný? Jaký úkol byl nejtěžší? V čem mi druhý pomáhal?

**Důležitost druhého** - 9 míst kolem tábora a na každém nějaký úkol popsany na papíru. Úkoly musí splnit do jednou za dvojici. Dvojice se mohou rozdělit. Cílem by mělo být, aby po chvíli zjistili, že na úkoly nestačí jeden člověk a opět se dát dohromady. Děti musí mít papír a zápisník s sebou.

- napnuté lano v malé výšce mezi stromy, musí se přejít bez dotyku země. Jeden jde po něm, druhý ho přidržuje ze země.
- jeden přenesení druhého na nějakou vzdálenost
- přehazování si tenisákem
- zapálení svíčky poslepu, kdy jeden naviguje a druhý zapaluje
- vydržení ve stojce 20s
- namalování auta, když dva lidi drží tužku
- jeden běhá pro obrázky a popisuje je, druhý je kreslí
- trojnožka - obejít nějaké trasy
- jeden si zaváže oči a druhý ho naviguje jen pomocí hlasu

SCÉNKA - D a G se hádají, kdo zapomněl, kam umístili modly Atala. Vhodné připomenout, kdo je to Atal. Děti jim je pomohou najít a to následující hrou.

**Hledání model** - Během dne jsou různě po táboře a blízkém okolí rozmístěné modly Atala. Děti je mají sbírat viz zpráva na nástěnce a druhý den doručit Atalovi na konferenci. Takhle jsou schované mj. i střípky.

**Oběd s handicap** - vaření oběda po týmech na ohni s handicap. Každý má nějaký - slepý, beznohý, bezruký... Není to na rychlost, ale na to, aby si oběd uvařili. Nejlépe udělat těstoviny/brambory na loupáčku.

## ODPO:

### Ekosystémy

Vysvětlit, co je to ekosystém a proč ho chceme udržovat (i při této hře)

Cílem hry je získat co nejvíce bodů za jednotlivá zvířata i celé ekosystémy (skupiny zvířat v určené počtu). Hrají se tři kola 20 minut. Mezi nimi je pauza 10-15 minut. Roční období se mění po pěti minutách a oznamuje ho vedoucí zvoláním. Píšťalka značí konec roku.

tým = běhači + mozek (kapitán)

Každý mozek sedí venku u stolu a má u sebe papír se třemi ekosystémy a zaznamenávací tabulku.

Ekosystémy:

- štika – bělice – perloočka – řasa (1 – 2 – 4 – 8)
- čáp – žába – komár (1 – 2 – 4)
- kuna – veverka – oříšek (1 – 2 – 4)

Čísla v závorkách znamenají, že pro uživení jedné štiky během jednoho roku je zapotřebí dvou bělic, čtyř perlooček a osmi řas, jinak štika chcípne.

Běhači běhají pro zvířata, která jsou v okolí tábora na předem daných stanovištích, která jim řeknou mozci a po jejich přinesení je nahlásí mozku, kde i zvíře zanechají.

**Štafety** - předávání věcí pod nohama, nad hlavou, pomocí nohou, jakýchkoliv částí než rukou

**Týmové hry (dobrovolně)** - fotbal, házená, soft...

## VEČER

- **Svázání rukou** - dva lidi svázáni do osmičky a musí se rozplést. Jinak zůstávají svázáni.
- **SIGNÁL ATALOVI** - nejstarší z týmu plavou kousek od zátoky a tam zapalují oheň, čímž dávají signál Atalovim, že souhlasíme z jeho nabídkou
- **Písničky** - Daglarové sice ovládají řeč, ale velmi si při mluvení pomáhají rukama. Klasické předvádění písniček na čas. Písničky se ale předvádí jenom pomocí rukou. Tělem se jinak nesmí hýbat.

<b>Zajištění:</b>	<b>Mates</b>	
<b>Kostýmy:</b>	<b>Daglar</b>	<b>barevný oděv a šperky, staříci, bílé vlasy</b>
	<b>Gratura</b>	<b>barevný oděv a šperky, ve vlasech peří, černé nehty,</b>
<b>Materiál:</b>	<b>4x škrabošky, tabulka na doplnění úkolů, lano, tenisáky, svíčky, <b>bordel na ekosystémy</b>, modly, kotlíky</b>	
	<b>mapa stanovišť ekosystémy, 5x tabulka ekosystémy, 5x hierarchie ekosystémů</b>	

<b>7. den, pátek, 29. 7. 2016</b>	<b>Opičák</b>
-----------------------------------	---------------

<b>Svět Atalova lidu (původní svět Aetalis = Éta)</b>
---

**Děti se dostanou na Atlantis, Atal na konferenci objasní tvorbu ras a její smysl, večer se snažíme získat na svou stranu LíBlatníky a Aramy, kteří vědí, kde je stroj času a místo, ke ho sestavit.**

**Cíle:** vybouřit se po relativně klidném předchozím dnu, posílit schopnost kooperace v týmu, zjistit, že každý člen je potřebný, rozvinout smysl pro detail, poznat krásu nočního lesa

### **Dopoledne:**

Konference, na kterou dostali pozvánku včera, se koná v čase oběda (po konferenci bude rautík namísto gruntu). Doplnky na konferenci děti tvoří ve svém volném čase. Výtvarné potřeby jsou k dispozici na vyžádání - ohlídat navrácení a debordelizaci (Kocík)

Požadavky: částečně formální oděv pro částečně formální sešlost.

Během dopoledne se děti dopravují na Atlantis tím způsobem, že má každý z týmu korýtko (naříznutou trubku). Postaví se za sebe do řady a korýtka spojí. Na konec se dá pingpongáč a ten jede trubkou. Poslední z řady, kterému už míček projel korýtkem, přebíhá na začátek. Po lese je vytyčena trasa s překážkami, přičemž část trasy vede potůčkem. V případě pádu míčku na zem má tým trestných 5 vteřin.

Atlantis se nachází za zátokou ( s korýtkama i plavou - čas se týmu stopuje k molu, dále je to už jen o tom "se tam dostat"). Z tábora vychází tak, že projdou bránou.

Na druhém břehu nás již vítá Jonathan Marvel. Má svůj deník, kam si zapisuje vše o rasách a celkově o Zemi za zrcadlem (neukáže obsah, je to jen jeho, děti mají přeci své zápisníky se svými příběhy...). Je fascinován tím, co je to za pozoruhodné místo a odpoví nám na všechny otázky ohledně světů a ras. Na konci se dostane k tomu, že též chce jít na konferenci, kterou vede Atal a že nám rád ukáže cestu. Pobídne znovu k vytvoření nějakého slušnějšího doplňku. On bude mít motýlka / kravatku.

### **Poledne:**

Oběd proběhne formou rautu po konferenci. Rád bych minerálky ve skle k pití :) Ta bude probíhat na pláži na levém břehu přehrady. Děti na místo přivede Jonathan Marvel.

Atal bude mít připravený řečnický pultík, pod ním budou lavice, kde již budou sedět náhodně rozmístění jeho mistři. Děti se přidají a Atal se rozpovídá o tom, jaká j realita.

*Svět Omega, jinak zvaný také Země za zrcadlem, je světem plným podivných bytostí, které mohou být v něčem podobné nám lidem. Jsou to bytosti, které mají pocity, své cíle a touhy. Každá z ras žije jinak, má jiné zvyky a životní hodnoty. Arkasíni a Chuorkové žijí s přírodou a vnímají svět kolem sebe jako přátelskou náruč. Voirdžíny hledají moudrost a vědění, a to nejen to rozumové. Ofiliáni se snaží vystavět svět tak, aby měl řád a jasná pravidla.*

*Není to jen místo klidu a míru, i když by si to většina jeho obyvatel určitě přála. Různé cíle různých bytostí si mohou odporovat. Vznikají sváry a nepochopení.*

*Tak, jako ve VAŠEM světě...*

*Kvůli čemu však tvoříme rasy na oněch světech? A proč jste tu VY, Poutníci?! A je i Jonathan Marvel součástí plánu? (...)*

*Jonathan Marvel pro Vás ukryl jistou schránku. Byl v ní dopis, který Vás, Poutníci, nalákal do Omegy, kterou jste poznali s jejími krásy i neduhy. Setkali jste se s **rozbroji** jednotlivých ras i s **přátelstvím**. Seznali jste **rozdíly ve smýšlení** různých ras, pochopili jste snad složité vztahy. Uvědomili jste si i **vlastní individualitu**, kterou si každý nosíte po celý život. Naučili jste se **darovat i přijímat**. A to nejen v Omeze.*

*A nyní je na čase, teď, když víte sami, co je skutečné dobro a za co můžete bojovat, odhalit pravdu, která bude zřejmě (...) dosti šokujícím obratem o 180°...*

**Zapomeňte na legendy**, žabomyší spory o bránu, **zapomeňte na magii, zapomeňte na kouzla**. Všechno, co je zde, v Zemi za zrcadlem, **je skutečné**... Nebo spíše, pro Vás, teprve **bude skutečné**. Však i kameny moci jsou přeci jen pouhé vysílačky a **ne magické věci**, jak si jednotlivé rasy myslí.

*Tvrdí se, že jsem já, Atal, spolu se svými mistry, přijel na obrovské lodi, která se vynořila ze tmy. Je tomu tak jen částečně...*

*Kdysi existovala planeta Aethalis (později pojmenovaná jako svět ÉTA). Její obyvatelé, tedy my, jsme měli špičkové technologie, dostatek energie, vývoj byl na opravdu vysokém stupni. Měla však přijít zkáza. Hledali jsme jiný svět, kam bychom se přestěhovali.*

*Jako nejvhodnější se nám nakonec jevila vzdálená planeta, kam jsme před zničením Aethalis nakonec přicestovali. Planetu jsme pojmenovali OMEGA. Našli jsme ještě mnoho dalších světů včetně nejvhodnějšího – pojmenovali jsme ho Nová Aethlasis (později jazykovou mutací Atlantis či Atlantida – proto je dodnes Atlantida v našich - vašich - legendách tak propíraná).*

*Ve světech, kam jsme my, původní obyvatelé Aethalis, vedení mnou přicestovali, nefungovala velká část technických vymožeností, které na Aethalis fungovaly. Hrůzostrašné bylo zjištění, že i na ony nově objevené světy přichází pohroma. Velký meteor se blíží k jednotlivým světům a jednou do nich má dle trajektorie narazit, což bude znamenat jejich konec. Tedy i náš a váš konec...*

*Dali jsme spolu s mistry hlavy dohromady a z posledních zbytků energie, kterou jsme měli, postavili jsme na OMEZE laboratoř (Dům stvoření), kde jsme spolu tvořili jednotlivé rasy. Tyto rasy postupem času, až se u nich projevil vývoj, dostaly nabídnuty vlastní světy, kam z Omegy mohli odcestovat bránou. S sebou dostali vždy Kámen moci. Ten sloužil jako vysílač, takže jsem s mistry mohl sledovat, co se zrovna kde děje.*

*Naše vize byla taková, že stvoříme bytosti, které budou jiné, než my, původní obyvatelé Aethalis. Očekávali jsme, že se vyvinou do takové míry, kdy se spojí s ostatními rasami a dohromady dokáží odvrátit katastrofu.*

*Prvoplánovou etickou podmínkou bylo, že nechceme narušit případnou místní kulturu, že nechceme zasahovat do již vyvinuté civilizace. Pokud by se našla v OMEZE bytost se schopností rozumově uvažovat, zastavili bychom tvorbu ras.*

*Dlouho, předlouho jsme tvořili jednotlivé rasy a snad to vypadalo, že se katastrofě vyhneme, však jednoho dne byla zpozorována bytost, kterou jsme nestvořili. Bylo jisté, že OMEGA byla obydlená...*

*Svolal jsem velkou poradou, kam byli přizváni všichni mistři. Na oné poradě došlo k názorové bipolarizaci, která vyústila v ostrou hádku. Já s částí mistrů - kteří zde sedí mezi námi - chtěl vytvářet rasy dál, v zájmu vyššího principu, v zájmu zachránění všech světů a ras, které na nich žily.*

*Zbylá část mistrů nepřenesla přes srdce pomyslení na porušení první stanovené základní podmínky, kterou všichni odsouhlasili.*

*Hádka skončila nedobře. Zavelel jsem tvořit rasy dál s tím, že jsem věřil v naplnění cíle, který jsme si vytyčili. Odstěhovali jsme se do světa obklopeném vodou a nazvali ho Nová Aethalis (písmeno OMIKRON), což postupnou proměnou jazyků bylo změněno na Atlantis. V tomto světě právě jste...*

*Zbylá část mých mistrů odešla kamsi do pralesa OMEGY. Tam začali tvořit temné rasy, Ofiliány a Marymeny. Tyto rasy měly za úkol ničit vše, co jsme doposud vytvořili, nejlépe i nás samotné. Vývoj těchto dvou ras ale způsobil, že se již nesnaží ničit ostatní rasy bez důvodu. Chrání si jen svá území a svůj majetek. Běda tomu, kdo jejich soukromí naruší. V tu chvíli neznají bratra.*

*Moji odchozí mistři v pralesích se museli přizpůsobit divočině, a proto se začali oblékat více přírodně, vyrobili si luky na lov zvěře, kudly na svou ochranu. Jednotlivé rasy mimo mně a mých mistrů žijí v přesvědčení, že jsou Elfové a též je stvořil Atal.*

*Můj plán na záchranu světů se zborčil. Vývoj ras se zvrtnul v bitvy o brány, v závist, kradení Kamenů moci... Vše se přizpůsobovalo přežití, bojům a ochraně sebe sama. Veliké štěstí bylo, že dobrodruh Jonathan Marvel zanechal bedýnku se vzkazem ve světě ALFA a až poté se přesunul do budoucnosti, tedy do OMEGY.*

*(...)*

*Ano, již jsem Vám v červnu pověděl, že ALFA i OMEGA jsou tentýž svět. Alfa je minulost Omegy.*

*Jak jsem nastínil na začátku, VY již nyní znáte smýšlení různých ras, různých lidí, znáte konflikty a víte, jak je řešit. Víte, co je správné, máte dobrá srdce. Jen člověk, který je schopen být sám čistý a moudrý, je schopen měnit svět. A snad ho i zachránit. Kdybyste měli možnost vrátit se do svého původního světa, tedy do minulosti, do doby, kdy jste objevili schránku se zprávou od Jonathana Marvela, a věděli vše, o víte, věděli o zkáze, která se blíží...*

*Co byste dělali? (...)*

*V Zemi za zrcadlem existuje stroj času. Máte možnost svět zachránit. Udělejte to tak, jak jsme to udělali já s mými mistry. Nejprve předejte vědění ostatním. Naučte je míru, naučte je respektovat se navzájem, pokuste se odvracet konflikty a nacházet řešení klidnou cestou, neubližujte jiným proto, že jsou jiní. A až tak po Vašem vzoru budou jednat všichni v Alfě... Tak až tehdy budou připraveni na sdělení o blížícím se meteoritu. Tehdy se všichni můžete spojit a najít řešení, jak se této katastrofě vyhnout.*

*Stroj času ukrývají Aramové. Najděte je podle jejich vlasů, které zanechávají po lesích. Kde však ty stopy najít? Začal bych jistě u místa, které je tak řečeno "pod svícnem".*

*Nyní ale přijměte před dlouhou cestou ještě pozornost v podobě rautu, který je pro vás přichystán.*

**Odpoledne:**

Od tábora jsou do různých stran vytyčené trasy, které určují vlasy Aramů. Prvním místem je stožár uprostřed louky. Vlasy jsou v podobě barevných bavlnek, které mají děti za úkol nacházet. Trasa vede tak, že se všichni sejdou nakonec na jednom místě. Tam však Aramové nečekají, jsou to noční tvorové, což je patrné z toho, že najdeme na onom místě popis jejich rasy.

<b>Zajištění:</b>	<b>Opičák</b>	
<b>Kostýmy:</b>	Atal, Atalovi mistři (všichni), hodně čistých a velkých látek jako ubrusy, motýlek / kravata, kvádru pro uvaděče na konferenci	
<b>Materiál:</b>	barevné papíry a jiné výtvarné potřeby, schránka s listinou od Marvela, obálky, pozvánky na konferenci (Op sežene), korýtka 32x, pingpongáče 4x, deník pro Marvela, bavlnky	

**Večer:**

Během večerního nástupu vedoucí vymění kameny. Už nebudeme v Étě, ale najednou bude brána otevřená do světa Lambda. Za bránou se objeví Aram. Přejde k nám do tábora a řekne poprvé něco o stroji času, který chtějí získat ještě ti zlí Ofici a Maroši. Nebude vědět jak ho chtějí použít a proč, ale poradí nám, abychom si dávali pozor. Strážci tajemství o stroji času jsou LíBlatníci. Pokud chceme LíBlatníky přesvědčit, že nám můžou věřit, musíme seskládat talíř, který už by v tuto dobu měl být kompletní. Abychom dospěli k tomuhle, tak musíme obejít 5 Aramů, kteří se budou pohybovat po lese s lucernami.

<b>Zajištění</b>	<b>Blát'a</b>	
<b>Kostýmy</b>	<b>Aram 5x</b>	
<b>Materiál</b>	<b>Lucerničky</b>	


<b>8. den, sobota, 30. 7. 2016</b>	<b>Bláťa</b>
------------------------------------	--------------

## Lambda: Svět LíBlatníků a Aramů

*Podobně jako Voirdžiny a Ofiliáni zvolili si LíBlatníci a Aramové společný svět. LíBlatníci jsou denní tvorové a Aramové noční a s pohledu sil ti dobří. Mají u sebe lampičky, když se v noci pohybují v lesích, protože nechtějí zbytečně nikoho děsit (viz „rasy“, tam je informací víc).*

### Info, co to je stroj času a k čemu ho použít. Návod na sestavení stroje.

Dopoledne:

Až složíme talíř, tak poznáme, že je tam jakási mapa a kříž. Ten kříž bude značit místo, kde bude stroj času později sestaven (kde to bude?)

Ráno přijde Poutník a řekne základní info o stroji času. Abychom stoj sestavili, musíme sehnat plánek. Ten se nachází na čtyřech místech v našem blízkém okolí u LíBlatníku. Vydáme se na cestu na čtyři místa: Zelená železná tyč, Vodoměrka, Haďák a Most. Na každém místě bude jeden LíBlatník, zraněn. Musejí ho vzít do tábora. Až se setkají všichni čtyři v táboře, tak jim ukážeme talíř. To je přesvědčí o tom, že jsme důvěryhodní a začnou vyprávět svůj příběh.

LíBlatníci jsou jednou z nejmladších ras. Dožívají se ohromného věku a ti nejstarší z nich mají temně černou kůži na obličejí. Jsou mírumilovní, ale nevdají jim se přidat na stranu zla, protože je to pro ně výhodné. Tak se přidali k Ofiliánům, ale informace o Novém věku se k nim dostala příliš pozdě a Ofiliáni je napadli. Vzali jim plán, který slouží ke sestavení stroje času. Každý jeden kus plánu je jedinečný a je potřeba ho získat. Tím příběh ukončí. Nic víc vědět nebudou.

Najednou do tábora vtrhnou Ofiliáni, spolu s LíBlatníkem a budou velice agresivní, rozházejí věci a proběhne konverzace ohledně LíBlatníků. Zranění LíBlatníci budou vyděšení, že jeden z nich je zradil a proběhne scénka, kde LíBlatníka vyženou z jejich světa. Zkusíme z nich dostat informace, kam dali plány, ti to však neřeknou. Ofiliáni nás ale vyzvou na souboj v odpoledních hodinách.

Tím dopolední program končí, viděla bych to na oddílovou činnost každé skupinky a dřevo. Rodiče se jistě zapojí.

<b>Zajištění:</b>	<b>Bláťa</b>
-------------------	--------------

<b>Kostýmy:</b>	<b>LíBlatníci 4x</b>	<b>Ofiliáni 4 x</b>
	<b>Poutník</b>	

<b>Materiál:</b>		

### Odpoledne:

Po poledňáku přijde skupina Ofiliánů a vyzve nás na vaječný souboj. Vysvětlí, jak si připravit vejce a odejdou na cca půl hodinky. Čas na přípravu území atd...

Vrátí se už jen jeden, vysvětlí pravidla a může se jít na hru:

Každý tým dostane počet vajec, kolik je členů. První co uděláme je, že velce obalíme do toaletního papíru a dame kolem dokola provázek, dostatečně dlouhý na zavěšení. Každá skupinka bude mít své hnízdo, kam rozvěsí vejce. Dále bude mít



každá skupinka svůj barel s vodou, obarvenou dle barvy týmu, kterou bude mít v blízkostin svého hnízda. Hra spočívá v tom, že každý bude mít stříkačku, kterou si bude plnit vodou své barvy. Přiběhne ke hnízdu jiného támu a bude se snažit prostříknout toaleták tak, aby vejce vypadlo, ale bude se počítat jen to, co se nerozbije, takže v ideálním případě b ho měl dotýčný rovnou chytit. a odnést jako kořist do svého hnízda. Tyto vejce se už více nebudou krást. Jak si tým rozloží síly je jen na něm, každopádně, každý hráč bude mít na sobě přidělaný kus papírové utěrky, která bude značit jeho život. Pokud bude utěrka prostříknuta, má ještě další dva životy.

Krom tohodle tam ještě budou hráči za Ofiliány a to budou rodiče a my velcí, kteří budou útočit na všechny a všude. Pokud ukořistí vejce, dají ho na místo určené Ofiliánům.

Ofiliáni by měli prohrát a prozradit místo, kde bude skrytá truhla s plánem. Místo vymyslím v průběhu tábora.

Pokud bude hra rychle za námi, tak uděláme na místě druhé kolo s tím, že bude jen omezený počet vajec, dle toho kolik jich přežilo.

Před večerí se ještě zastaví uzdravení LíBlatníci, aby zjistili, jak to dopadlo a předají nám zprávu od Atala. Je čas poznat ještě důkladně svět Lidí, pochopit jejich smýšlení, aby při návratu do minulosti, do světa Alfa, bylo možné s Lidmi najít společnou řeč.

<b>Zajištění:</b>	<b>Bláťa</b>	
<b>Kostýmy:</b>	<b>Ofiliáni 4-6x</b>	
<b>Materiál:</b>	<b>stříkačky, vejce, toaleták, provázek, papírová lepenka, utěrky</b>	

**Večer:**  
**Odpočinkový večer**

Poutníci mají talent - pro ty, kdo jdou na puťák pro starší bude zlatý řez. V době nejlepší zábavy jim bude předána postupně jednotlivá zpráva o "dobrodružství", zabal si nejpotebnější věci na dlouhou pouť, která bude trvat celkově 3 dny a pokus se dostat se z tábora na klády tak, aby tě nikdo neviděl. Tam vyčkej na příchod posledního.

<b>Zajištění:</b>	<b>Bláťa</b>	
<b>Kostýmy:</b>		
<b>Materiál:</b>	<b>mikrofony</b>	
	<b>hudební nástroje</b>	

<b>(8.) 9.-10. (11.) den, (sobota) neděle - pondělí (úterý), (30.) 31. 7. -1. 8. (2.8.) 2016</b>	<b>Bláťa / Opičák</b>
<b>svět lidí/svět lidí</b>	

Mladší děcka se vypraví do para Zoo do Vlašimi a přespíme na Junáku. Cíl: zatím nevím...

## Put'ák Senioři + dobrovolníci: cca 10 lidí

Cíl: seznámit se s historií svého okolí / prohloubit vztah ke svému okolí

### Obchody:

Vojslavice 1. 8.: 6:30–13:00

Píšť 1. 8.: 11:30–14:30

Senožaty 1. 8.: 6:30–17:00

Křivsoudov 1. 8.: zjišťuji

*Byli jsme již připraveni na vstup do světa lidí večer před. Poutník nasměroval kameny a ráno se v onom světě probouzíme. Lidé uctívají smutné události v podobě památníků. Na jeden však zapomněli - zatopení Dolních Kralovic. Je na nás, abychom pietní místo vytvořili.*

Večer před výjezdem na nákup (aby se případně dokoupil materiál, co Senioři budou chtít): dojemné povídání o zatopení Dolních Kralovic, zrušení železnice apod. domluva na tom, co vztyčíme / namalujeme / vytvoříme na pietním místě (dvojitý most).

Neděle: dlouhá pouť po úseku Železnice Keblov – Dolní Kralovice – nové Dolní Kralovice – dvojitý most (pietní místo), tvorba piety – spaní u Hroznětic

Pondělí: cesta do Trhového Štěpánova (někde se přespí, asi na Javornické Hůrce)

Úterý: úsek bývalé železnice Trhový Štěpánov – Keblov

<b>Zajištění:</b>	Blát'a / Op
<b>Materiál:</b>	co si řeknou na výrobu piety (mít v zásobě minimálně sekeru, pilku, spreje, barevné křídly, plátno, drát, provazy), fotografie a jiné k historii okolí

<b>11. den, úterý 2. 8. 2016</b>	<b>Michal</b>
<b>Chí: svět Marymenů</b>	

**Sbírání částí stroje času - výplňový den, aby starší o nic nepřišli. Něco akčního pro mrňata. Večer už všichni společně!**

“Sbírání částí stroje času” je v nadpisu další etapy... takže pokud se tahle věta týká obou etap, tohle dle informací z porady upravím.

Dopoledne:

Ranní nástup - k jeho konci z lesa od potoka vejde do tábora postava v černém plášti, prsty na ruce má o něco delší a černé a v jednu chvíli se zpoza kapuce objeví obličej - má černou masku (namalovaná sádrovka) s velkýma

červenýma očima. Navíc čímsi točí a to vydává vrčivý zvuk. Postava se nemá k tomu přijít blíž a myslím, že ani mrňata nebudou mít snahu ji stopovat. Jak tiše ta bytost vyšla z lesa, tak tiše se zase do lesa vrátí..

Porada, co dělat, případné vyslání nějakého obětavce “po jejích stopách” (hned u stromu u klád bude zpráva, která bude jen zlomkem s číslem 1. a znakem “chí”).

Další porada v táboře, do té vejde Poutník. Bla bla o tom, jak poznáváme jednotlivé světy a určitě nám došlo, jaký svět poznáváme teď - tedy svět Marymenů. Podle situace na místě (počet lidí malých i velkých, schopných jít do terénu) se rozdělíme do skupin a vyrazíme po dalších stopách v odstupe cca 5-10 min.

Cestou opisujeme (obkreslujeme) útržky zprávy (ale zatím nedávají smysl, je to roztrhané tak, že teprve se získaným posledním dílem, který mezi ostatní “zapadne” máme zprávu celou na rozšifrování.

Obsahem zprávy jsou informace o Marymenech - viz zvlášť (Um, rozum, jazyk písmo).

Odpoledne:

Poutník nás navede k tomu, abychom si vyrobili vrčící dřívka. A že materiál pro ně získáme na jednom místě. Jdeme tam a tam je ale dvojité kruh - totem. A v mezikruží stojí dosud neodkletí ofiliánští otroci (odklivací amulet my v táboře prostě nemáme). A jeden z nich vysvětluje, že to, co tu je, nedostanou jen tak zdarma, musí si to vybojovat. Při nedostatku dospěláků je část dětí otroky.

Cílem je získat materiál a po té v prostoru tábora zkusit si vyrobit vrčící dřívka.

Večer:

Všichni jsou v táboře z puťáku

V jednu nečekanou chvíli se ozve vrčící dřívko z lesa nad potokem. Je to ten Marymen z rána. Poutník zastaví ty, co by se chtěli do lesa rozeběhnout, mají vybrat co “nejmladšího a nejstatečnějšího”, který dojde za zvukem sám. Ten přinese černé listiny s bílým textem pro každý (táborový) tým. V nich bude stejná zpráva (v ofiliánštině), že mají jít na jedno místo (železnák, železná-zelená, hadí louka - je to jedno) a tam musí rozezvučet svá vrčící dřívka a kde se ozve stejná odpověď, mají jít maximálně po dvou.

Na konci se setkají s Marymenem, který jim dá na tvář “znamení statečnosti” ;) A oči rozsvítí...

<b>Zajištění:</b>	<b>Michal</b>	
<b>Kostýmy:</b>	<b>Marymen s maskou a červenýma očima</b>	<b>Michal - ty oči dopoledne nebudou svítící, ty se použijí až večer...</b>
	<b>Poutník</b>	<b>Michal</b>
<b>Materiál:</b>	<b>Dřevo + provazy na vrčící dřívka + návod na výrobu</b>	<b>Michal (náradí na místě - nože, pily)</b>
	<b>Malé modré lano na vymezení prostoru totemu - to, co je v klubovně</b>	<b>Vzít z klubovny:)</b>
<b>12. den, středa 3. 8. 2016</b>		<b>Bára</b>
<b>Omega: Původní svět všech ras</b>		

**O co jde:** Sbírání živlů do stroje času. Příprava na zemi Zéta

**Cíle etapy:** dozvědět se nové informace, i praktické, spolupráce, fyzické zdokonalování.

**Dopoledne:** *Přijde Poutník s tím, že na dnešek máme dva úkoly - najít živly, které zprovozní Stroj času a připravit se do světa Zéta, jelikož v tomto světě nikdy nikdo nebyl a nevíme, co nás tam čeká.*

*Vysvětlí nám, co jsou živly, příčina všeho blabla. Živel (od „živý“) znamená nezkrotnou, neovladatelnou a často ničivou přírodní sílu. Starověká filosofie i věda a později [alchymie](#) a esoterika chápala čtyři živly (ohně, vzduch, voda, země) jako základní složky světa a snažila se jimi vyložit nejen přírodní jevy, ale také vnitřní složení člověka ([Hippokratés](#), [Galénos](#)).*

My musíme tyto živly najít a pochopit je. Odebrané části země, vody a ohně nemohou být náhodné, ale musí pro nás něco znamenat nebo být prostě důležité.

Rozdělí se do týmů, každý tým sbírá živly sám za sebe (každý začne s jiným živlem a budou se střídat..)

**VODA:** Každá skupina musí udělat něco jiného:

1) Vodu získáme z přírodního pramene poblíž Zátoky, dostanou mapu.

2) Vykopejte díru v zemi, do ní položte vhodnou nádobu, tu přikryjte textilí, kterou po obvodu zatěžíte kameny a dáte jeden doprostřed, dostatečně těžký, aby vytvořil trychtýř, potom počkejte do druhého dne na ranní rosu a vodu máte.

3) Natrhejte nejlépe ranní trávu, strčte ji do pet lahve nebo igelitové tašky a umístěte na slunečné místo. Voda zkondenzuje a díky UV záření se i přefiltruje. Přestože se vám podaří zkondenzovat poměrně malé množství vody, na zahánání nejhorší žízně postačí.

4) Tohle už je důmyslnější zařízení se třemi filtry. K výrobě budete potřebovat tři kulatiny/větve, provázek a textilií, můžete použít i tričko. Vytvořte tři nad sebou umístěné kapsy. První bude prázdná, druhá kapsa bude obsahovat písek a kamínky a třetí kapsu naplněte ohořelými uhlíky.

Pak stačí nalít do první kapsy vodu a dospodu postavit nádobu na zachycení přefiltrované vody, která bude postupně prokapávat přes tři filtry.

**OHEŇ:** Každý v týmu musí rozdělat svůj vlastní oheň pomocí max. 5ti zápalek.

**VZDUCH:** každý dostane zavařovačku, řekne se jim, že vzduch v láhvi musí být vidět (kouř z ohně)

**ZEMĚ:** Zamysleli jste se někdy nad tím, jaký význam má půda pro život rostlin? Z čeho vznikla, jaké má vlastnosti a pro jaké rostliny je který typ vhodný? Potřebujeme ji, a přitom se o ni často nestaráme právě nejlépe.

Půda je jedinou nositelkou vegetace na naší planetě, a má proto nezastupitelné postavení. Málodysí tuto pravdu uvědomíme v celém rozsahu: bez půdy by nebylo vegetace a bez vegetace by asi nebyl život na Zemi možný.

My budeme potřebovat **jíl**, nezákladnější část půdy.

**Odpoledne:**

Musíme se fyzicky i psychicky připravit na zemi Zéta, ve které nevíme, co nás čeká.

- **každý tým musí nejdříve udělat všechny úkoly, poté je může opakovat**
- **celá skupinka musí vždy být pospolu, i když plní úkol třeba jen jeden**
- **jsou úkoly, které musí vždy vykonávat celá skupina**
- **nelze provádět jeden úkol více jak 2x**
- **úkoly jsou na čas, za každý bod navíc se strhává pět sekund z času**
- **každý vedoucí je na jednom stanovišti, kde dohlíží na úkoly a zapisuje body a čas**
- **úkoly nemusí plnit postupně, klidně na přeskáčku**

### Úkoly

1. okruh běžec – každý člen skupinky musí oběhnout jedno kolo s jednou přiloženou věcí (míč, židle, poleno), běžet může vždy jen jeden člověk z týmů, ostatní čekají, jde vlastně o štafetu s různými věcmi – na čas
2. plavba na duši (člunu) – celá skupinka si nejdříve musí pro duši doplatat přitáhnout jí k molu, kde jim budou vydána pádla a poté projet označený slalom a vrátit duši na původní místo – na čas
3. vytáhnout jednoho člena skupinky pomocí lana a kladky do určité výše – 8 bodů
4. plavání k metě – postupně, opět štafetovým způsobem, je nutné doplatat k metě a zpět k molu – na čas
5. překonání vzdálenosti způsobem že si postupně lehá člen za členem za sebe až si dolehají k cíli – na čas
6. překonání zátoky v nádrži (nebo dané trasy) s hořící svíčkou – alespoň 3 ze skupinky a postupně - na čas - za zhasnutí svíčky se přičítá 10 sekund
7. je dán azimut a na správném místě je cosi zakopáno nebo jinak ukryto, je potřeba to přinést (celá skupinka) – na čas
8. morseovka - co nejrychleji vyluštit – postupně každý ze skupinky, 1 bod za každého v týmu, který vyluští bez pomůcek
9. z krabice plné různých otázek si vytáhne každý člen jednu a je nutné na ně odpovědět – 6 bodů (za každou špatnou odpověď 1 bod dolů)- otázky pro menší a pro starší
10. Nařezání vaničky dříví – 20 bodů.
11. přenášení vody lžící – skupinka má ešus naplněný vodou a každý dostane lžici – na druhém konci je také ešus a úkolem je co nejrychleji přenosit vodu – soutěží celá skupinka najednou – na čas
12. během půl minuty zapálit v řadě za sebou co nejvíce svíček (postupně za sebou 2 lidi ze skupiny) – za 2 svíčky 1 bod
13. stavění stanu na čas.

<b>Zajištění:</b>	<b>Bára</b>	
<b>Kostýmy:</b>	<b>random</b>	
<b>Materiál:</b>	<b>8 zavařovaček, lano, kladka, fáborky, svíčky, hlavolamy, věci na oheň, karty pro týmy na body, buzoly duše, lžíce, ešus, morseovka, stan</b>	

<b>13. den, čtvrtek 4. 8. 2016</b>		<b>Bára</b>
<b>Zéta: Neznámý svět</b>		

**CÍLE:** Uvědomění si, že každý má zodpovědnost za to, kde žije, a může něco změnit nebo alespoň začít u sebe. Umění si pomáhat - každý jsme jedinečný a v něčem vynikáme. Rozmanitost ras = rozmanitost lidí. Schopnost rychle reagovat, zlepšování fyzické zdatnosti.

**Dopoledne:**

**Dopoledne za námi přijde Voirdžína a Atal – bude to významná událost, poví nám, že se na Omegu řítí velká zkáza – meteorit, hloupost všech rodů spočívá v tom, že mezi sebou válčili a vedli spory, místo toho, aby se snažili zachránit jejich říši. Konflikty trvaly už tak dlouho, že nešly někam zamést a katastrofu všichni utěsnili. (Někdo to prostě okecá – doufám, že Michal). My, ačkoliv jsme „jen“ lidé, máme tu možnost přenést se časem a pokusit se tento osud Omegy zvrátit a všechny rasy zachránit. Zároveň bychom si z tohoto měli odnést, že jsou na světě mnohem důležitější věci než moc, spory. Měli bychom se k sobě chovat s láskou, což jeho rasy zvládají jen z části a tak se přivedly do záhuby. Máme tedy všechny části Stroje času. Apeluje, ať nezapomeneme na jeho slova a dá nám listinu, kde toto všechno probírá znovu - s tím, že ji máme umístit do truhlice, kterou v našem světě (Alfě) skryjeme pro další generace, kdyby se nám nepovedlo změnit budoucnost. Vše říká smutně, protože ví, že přichází konec. Loučí se a slibuje, že se ten den s nimi ještě setká.**

**Zůstává Voirdžína a sděluje nám, že nám ke Stroji chybí ještě poslední část, jsou to ochranné amulety (ligisticky), které nám chtějí Voirdžíny darovat za všechnu pomoc. Každý je bude muset mít při sobě a musí být při přemístování časem aktivní – budou nás chránit – je to něco jako ochranný oblek, protože cestování časem je náročné. Je to teď velmi důležité, protože tímto nezískáme jen ochranné amulety, ale budeme prověřeni, zda jsme si odnesli potřebné „vědění“. Vysvětlí nám hru, podá nám pravidla a rozloučí se.**

**Hra:**

V lese jsou na různých místech umístěné amulety s číslem, které je přiřazené každému jednotlivci v týmu.

Týmy hrají na čas, ale i na správnost (budou kontrolovat vedoucí), pokud někdo bude podvádět, automaticky se posune v pořadí týmu o jedno zpět. Pozor! Musí přijít na pointu hry – ta tkví v tom, že nikdo by se neměl ke svému amuletu sám – pro malé budou moc vysoko na stromě a dosáhnou tam jen za pomoci starších (vezmou je na zádech), starší se musí dostat k lightsticku přes lávku, která unese jen málo kilo, hádanky apod., prostě každý bude potřebovat něčí pomoct nebo radu týmu šitý na míru. S tím souvisí:

- každý tým může do lesa vyslat max. dva hráče
- každý může být v lese jen 2x (nebo 3x, jak to bude vycházet dle týmů)

Ke každému bude nějaký popisek – mladším budou pomáhat číst vedoucí, kteří budou hlídat stanoviště proti podvodům, ale nikomu nepomáhají!

Děti se vysílají od nejmladších.

1)

Kulička -

Tygřík

Miky

Efa

Korbič

Jára

Knedlík

2)

Bebina

Krtek

Lentilka

Mája

Kuba O.

Uršula

Honza

Vojtík

3)

Křeček

Krysař

Tesák

Soňa

Ivan

Strom

Drak

Kachna

4)

Koza

Řízek

Viky

Nebojsa

Tom

Verča (Puch.)

Fífa

Verunka



**Po hře se objeví dopis od Atala, že mu teď byl ukraden návod na sestavení času a hlídají ho ta zlá skupina Ofiliánů (nebo Marymenů, nevím, jestli jsou vši Ofici s námi). Dá nám mapu, kde je jejich sídlo zakreslené. (jeden les z rozcestí u Junáka)**

**Na místě nás čeká hlavní Ofilián (Marymen) a nechce nás pustit do jeho území, tam že jsou schované části návodu na Stroj času (řekne nám počet). My je prostě chceme a on chce výkupné – musíme jim každý na papírek napsat svoje nejtajnější přání, ofici ho získají tím, že jej spálí nad svíčkou (někde nad hlinou, aby nic nechytlo).**

Fyzicky musíme nalézt útržky ve větším ohraničeném prostoru, jsou poschovávány a chytají nás Ofiliáni. Když se někoho dotknou, vezmou mu papírek, když nemá papírek, jde za hranice a udělá deset dřepů.

**Když získáme všechny části, Ofiliáni se za námi ještě rozeběhnou a pak naštvane zmizí.**

**Odpoledne:**

**Přijde opět Voirdžína a pochválí nás za to, jak jsme se zachovali dopoledne (při obou hrách). Další náš úkol je rozloučit se světem Omega, každý tým dostane část příběhu z celoroční hry (prostě zkráceně rozdělené na čtyři části). Každý tým si nacvičí svoji část jako divadlo a poté to dají dohromady – budou mít k dispozici. Budou mít na to tak hodinu, hodinu a půl.**

**Přijdou se na ně podívat všechny možné rasy (Voirdžína, Atal, Alarg, Daglar, Modamér, LíBlatník, Bílý král, Poutník ), bude to prostě oficiální zakončení a rozloučení. Po divadle jim každá rasa dá něco na památku (nějaký hezký cetky). Můžeme si ještě zazpívat společně táborovou hymnu.**

**Při rozloučení pro nás mají poslední věc, abychom nezapomněli na rozmanitost všech ras a na velkou odlišnost, musí se jim všem podobat:**

Každý tým dostane vlastní kýbl s barvou a jednotlivci budou mít plavky a každý by měl mít bílé triko (napíšeme na věci s sebou? – na zničení nebo můžu sehnat prostěradla a udělat navíc, kdyby někdo neměl) a plavky.

Úkolem je, co nejvíc pobarvit ostatní týmy, ale ve výsledku, to je stejně jedno. Bude se hrát třeba nahoře na louce? Uvidíme podle typu těch barev.

- Když bude hnusně, tak budou barevně malovat s bublifukama. Ale NEBUDE!

**Večer:**

Scéna se strojem času. Někdo (nastrčený starší?) přiběhne s tím, že vidí meteorit padající na zem, my běžíme ke stroji času, který je umístěn na kládách.

Ještě musíme rozhodnout, co s truhlou – ať děti zvolí (nechat v lese, hodit do vody).

**Jako konečnou věc, bychom poslali od mola ty svítící lotusy, za všechny rasy. ♥**

<b>Zajištění:</b>	Brambora
<b>Kostýmy:</b>	Voirdžína, Poutník, Daglar a Gratura, LíBlatník, Atal, Alarg, Modamér, Bílý král, Hlavní ofilián, 3x pomocníci

<b>Materiál:</b>	lightsticky pro každého spis od Atala do truhly náhradní kostýmy pro divadlo	stroj času truhla meteorit
	cetky od každé rasy barvy na boj- prostěradla lotusy	šíleně zvučný plechy

<b>14. den, pátek, 5.8.2016</b>	<b>Blát'a</b>
---------------------------------	---------------

**V prostoru mimo svět – tedy v táboře**

**Balení, vyhodnocení**

<b>15. den, sobota, 6. 8.2016</b>	<b>Všichni</b>
-----------------------------------	----------------

**Finální úklid a balení**

**Dáme si poslední nástup, ukončíme tábor.  
Pustíme se do balení svých věcí a do bourání celého tábora.  
Zbude-li vůbec čas, zmalujeme děti  
Odjezd v cca 16:30.**

## Organizace:

V letošním roce jede na náš tábor rekordní počet lidí. Z toho vyplývají jisté nepopulární změny v organizaci tábora, pro které se rozhodl tým velkých, pracujících celoročně u oddílu. Jsou to věci ohledně kuchyně, koupání a dalších. Jejich dodržování všemi účastníky tábora je pro hladký průběh nutné...

Pod pojmem „velký“ je tu dále myšlen „dospělý“.

Tyto dohody jsou vepsané s vědomím, že se musí dodržovat. Pokud by se dodržovat neměly, bylo zbytečné je tvořit...

- **Kuchyně** je prostor k přípravě jídel, k ničemu jinému.
- **K přípravě her** je možné použít „kancelář“, která bude na půdě jako léta předešlá
  - Dohodli jsme se, že **věci velkých** budou v kuchyni minimálně a to pouze věci jisté ceny a důležitosti, tedy pouze doklady, klíče, mobily, účtování... a to pouze v policové skříni k tomu určené. Nic jiného nikde v kuchyni nebude, ani kytary, oblečení.
- **Jíst** budou všichni velcí také v jídelně, pokud to nejsou velcí, kteří bezprostředně pomáhali s přípravou jídla.
  - **Jíst mohou všichni táborníci pouze v jídelně nebo i u ohniště.** Další místa jsou zakázána. Zvlášť lavice pod okny kuchyně a schody. První jde na jídlo služební Tým, další až řeknou velcí nebo pokud na to mají hodnost
- **Stany** dětí nebudou mít letiště (povoleno Kmenu), pokud se v konkrétních případech nedomluvíme jinak. Stavba letišť bude umožněna pouze velkým.
- **Mytí nádobí** bude vždy po jídle, nesmí zůstat do dalšího jídla, proto jde služba na jídlo jako první
- **Při koupání v zátoce bude vyhlášeno „koupání“** a všichni, kdo jdou, se shromáždí u stožáru. Pak společně po spočítání odejdou.
- Se skupinou musí odejít **jeden velký jdoucí do vody na každých započatých 15 dětí.** Mimo těchto velkých odchází k vodě i velký, který bude dohlížet ze břehu. Ten bude volat zpět příliš se vzdalující plavce. Kdo neposlechne, půjde okamžitě z vody a na rejstřík..
- Pokud se po odchodu na koupání bude chtít připojit **někdo dodatečně**, musí se na břehu hlásit velkému, který musí mít přehled o počtu lidí. Stejně tak pokud někdo odchází z koupání, musí se hlásit vedoucímu na břehu.

### Rejstřík trestů

- **Každý velký** má právo vepsat na Rejstřík jméno „delikventa“. Pokud již napsaný jedinec provede něco dalšího, není mu u jména udělána čárka, ale je vepsán podruhé, potřetí... Rejstřík je totiž plachta, na kterou se píšou jména a pak jen škrtají. Tresty se rozdávají na ranním nástupu.

### Služební Tým - práva a povinnosti:

- služební Tým se podílí na organizaci celého dne na táboře
- podílí se na přípravě jídla po celý den
- ráno kompletně zajišťuje snídani
- jde se první najíst, aby se první mohl věnovat mytí nádobí a později úklidu jídelny
- po každém jídle utírá stoly
- po obědě zametá jídelnu

- mění vodu v lavoru na oplachování hrnků po každém jídle
- doplňuje toaletní papír na latrínách
- včas žádá své velké o vylití lavorů od nádobí
- zavírá na noc prázdné stany
- stará se o dostatečnou zásobu dříví pro kuchyň (musí vždy stačit i na vaření snídaně další den)
- hlídá si, aby včas zatopila v koupelně pod brutarem na mytí
- další Tým začíná službu přípravou večeře.
- oficiální předání služby je symbolicky po zlikvidování nádobí po svačině
- rozsvěcí na rozích tábora a u latrín světla na noc
- služba si předává deky, píšťalku a Nočník. První hlídka je má na předem po celý tábor daných místech, poslední je do těchto míst uklízí.
- poslední noční hlídka budí ráno včas služebního vedoucího

#### Ostatní záležitosti:

- nástupy ráno vede vedoucí dne, vztyčuje se vlajka, rozdává se materiál za body
- nástupy večer vede také vedoucí dne, snímá se vlajka
- děti jsou **Poutníci** a dělí se do čtyř **týmů**, každý tým má svého vedoucího. Ostatní vedoucí rotují dle potřeby a chuti.
- každý vedoucí si hledá práci, pomoc. Neexistuje vysedávání v kuchyni!
- vedoucí týmu si hlídá, aby byly týmy tam, kde mají být, informuje je o dění, vede večerní sedánky (“**kruhy**”), kde se zpětně ohlíží za uplynulým dnem, je v nich pro děti. Tyto “kruhy” trvají **maximálně 20 minut**.
- každé ráno bude vyvěšený „**Táborový zpravodaj**“ obsahující co se bude přes den dít, kdo má službu, co bude k jídlu, kdo za co zodpovídá, apod. z důvodu informovanosti dětí a omezení stálých otázek - zajišťuje vedoucí dne
- hlídky v noci se střídají dle **Režimu dne**
- každý účastník tábora má talisman složený z 10 korálků – krychliček navlečených na kůži, kam si vepíše přezdívkou (jméno)
- tým má kráťasy s vlastní barvou

#### Pozdrav a rozloučení v letošní celoroční hře:

- “Světlo vašim krokům, Poutníci!” “ I Tvým krokům...”
- v noci je tábor osvětlen lampičkami na latrínách, v umývárně, u stožáru, v průchodu mezi stany k vodě, v průchodu mezi stany k potoku, v průchodu mezi stany u schůdků do lesa
- v každé etapovce se MUSÍ vyskytovat hra, nebo vytváření věci, nebo cokoliv, co se dá porovnat, ocenit, aby se dalo určit pořadí týmů za etapu
- každý vedoucí má v zásobě minimálně 1 hru, která jde hrát kdekoli a kdykoli pro případ časové prodlevy či deště.

#### **Stručný přehled etap:**

**Pro přehled a rychlou orientaci jsou zde etapy a kdo za to může.**

<b>Etapa</b>	<b>Autor</b>	<b>Den</b>	<b>Co se stane</b>
<b>Moudrost „dne i noci“</b>	<b>Blát'a</b>	<b>sobota 23.7.</b>	<b>první vstoupení branou, spojení dne a noci</b>
<b>Sigma: svět Voirdžín a Ofiliánů</b>	<b>Matějček</b>	<b>neděle 24.7.</b>	<b>výroba vlajek, poznání okolí</b>
<b>Mí: svět Narjů</b>	<b>Koci</b>	<b>pondělí 25.7.</b>	<b>kanadské žertíky, přístavy</b>
<b>Ióta: svět Arkasínů a Chuorků</b>	<b>Dana</b>	<b>úterý 26.7.</b>	<b>svatba Alarga, atlantiáda</b>
<b>Beta: neznámý svět (svět Anuk)</b>	<b>Op</b>	<b>středa 27.7.</b>	<b>cvičení letky</b>
<b>Tau: svět Daglarů a Gratur</b>	<b>Matějček</b>	<b>čtvrtek 28.7.</b>	<b>hry na spolupráci, ekosystémy</b>
<b>Svět Atalova lidu (Omega a Éta = Aetalis)</b>	<b>Op</b>	<b>pátek 29.7.</b>	<b>setkání s Marvelem, legenda o vzniku Atlantidy</b>
<b>Lambda: svět LiBlatníků a Aramů</b>	<b>Blát'a</b>	<b>sobota 30.7.</b>	<b>složení střípků, info o stroji času</b>
<b>Nový svět/Lidé</b>	<b>Blát'a/Op</b>	<b>neděle 31.7.</b>	<b>put'ák</b>
<b>Nový svět/Lidé</b>	<b>Blát'a/Op</b>	<b>pondělí 1.8.</b>	<b>put'ák</b>
<b>Chi: svět Marymenů/Lidé</b>	<b>Michal/Op</b>	<b>úterý 2.8.</b>	<b>put'ák delší +</b>
<b>Omega: původní svět všech ras</b>	<b>Bára</b>	<b>středa 3.8.</b>	<b>sbírání živlů do stroje času</b>
<b>Zéta: neznámý svět</b>	<b>Bára</b>	<b>čtvrtek 4.8.</b>	<b>sestrojení stroje času, meteorit</b>
<b>Vyhodnocení, slavnost</b>	<b>Op</b>	<b>pátek 5.8.</b>	<b>vyhlášení, bodování, slavnostní večeře, oheň, ukončení</b>
<b>Odjezd</b>	<b>Vši</b>	<b>sobota 6.8.</b>	<b>dobalení, poslední vykoupání a odjezd</b>

## Hry mimo:

- **Tančíky**
- **Živé šachy**
- **Stoj na kůlu co nejdéle**
- turnaj
  - dva na kládě proti sobě, shazují se pomocí dřevců obalených dekami
  - souboj se štíty a s „meči“ opět obalenými dekami, přesně dohodnout pravidla, např. 3 doteky, s výjimkou hlavy – to je okamžitá diskvalifikace, atp.
- žížkův boj - shazování předmětů mečem se zavázaným jedním okem
- rytířský boj - ve vodě velký-kůň dítě-jezdec, kdo dřív z koně spadne
- přetahování
- na čas na jedné noze
- na výdrž na malém vratkém špalku
- baribal - jak dlouho se udrží na větví za ruce
- čepice - na hlavách, zavázané oči, dva soupeři svázáni za ruce třímetrovým lanem, kdo komu dřív sundá čepici
- jakubova plácáná
- hod polenem
- převracet ze zad na břicho - na čas
- přednes veršů (!)
- hmatem rozpoznat co nejvíce drobných předmětů (zavázané oči)
- smyčka, skrz ní rukou vzít předmět dřív, než se zatáhne
- starověký slovanský tanec s hudbou (!)
- na postřeh
  - chytit padající klacík jednou rukou dřív, než dopadne na zem
  - dva naproti sobě u stolu, jeden chytá předmět, kterým ten druhý cuká (viz Pevnost Boyard)
  - jeden má zavázané oči a před sebou předmět, který se druhý snaží vzít; ten druhý přichází z kroužku ostatních stojících okolo, když už má první oči zavázané
- omotávání kolíku
- podležaná – lano natažené nízko mezi stromy křížem-krážem, nebo kolíky na louce a provázek stejným způsobem na ně
- bludiště poslepu
  - dá se buď natáhnout lano (provaz) mezi stromy a po tom lanu, které je různě křížené, dojít na čas od začátku do cíle
  - nebo mít v terénu (louka) položené klacky a udělané z nich cestičky. Těmi projít na čas a přesnost
- bludiště ne poslepu
  - viz schůzka kdysi: tuším Jezule, něco jako čtverce v lodích nakreslené, vytyčené, kudy jít, kudy ne, ten, kdo má v ruce správnou mapu, říká, že tam je to správně, případně že tam ne. Počítá se počet chyb, po každé se hráč vrací na začátek a zkouší to znova.
- běh trojnož
- hod čímkoliv kamkoliv
- chytání kruhů na tyč
- přehrát rytíře ve vrhcábech
- bonbóny zavěšené na niti
- 
- 

## Bodovací systém:

### Bodují se jednotlivci v Týmech

- **Kredity**
- Materiál za pořadí v kreditech: Mince - zlatáky.
- Hra probíhá jako soutěž o to, kdo bude mít nejvíc bodů – kreditů.
- Základ je 1000 kreditů pro jeden Tým na jeden den. Jakýkoliv bodový zisk (nebo ztráta) jednotlivce se projeví v počtu kreditů rodu. Hodnotit se bude:
- 
- 
- 

### **Bodování pořádku (bodují se jednotlivci)**

Dosavadní stupnice	Kredity
A	0
B	-6
C	-12
BŽ	-24

FŇ	-48
celá družina A	+70

#### Bodování služby (boduje se celý Tým)

Činnost	Kredity
Mytí nádobí 2 hodiny po jídle	-82
za každou další hodinu	-18
Neutřené stoly hodinu po jídle	-27
Nezametená jídelna	-32
Opakovaně plné kýble u koryta	-40
a další	-???

#### Bodování jednotlivců

Dosažený počet kreditů rodu za den se vydělí 10, a pak počtem členů Týmu. Tím získáme rozdíl mezi místy v pořadí (první má dosažený počet kreditů / 10). V případě několika dětí na stejném místě dostane každé z nich průměrný počet bodů z míst pořadí, které by obsadily. Např.:

Počet dětí v Týmu: 8

Dosažený počet kreditů za den: 800

#### Bodování za (celodenní) hru (boduje se Tým)

Pořadí	Kredity
První rod	0
Druhý rod	-100
Třetí rod	-200
Čtvrtý rod	-300

- **Hodnosti, mince, kredity – jak to spolu souvisí**
- Za kredity se udělují hodnosti, takže každé dítě postupuje po žebříčku až k titulu Rádce. Každá z hodností však musí být podložena nejen počtem získaných mincí, ale i činem.
- Za hodnosti (od Šerpy) získávají děti dvojici barevných návleků na šňůru talismanu (z každé strany), takže nakonec ti, co se stanou vojvody, budou mít návleků pět barevných dvojic.
- Jeden Tým získá denně v průměru 700 kreditů (-150kr za hru, -100kr za úklid, -50kr za službu). Při 9 (resp. 8) dětech v Týmu je denní lehký nadprůměr na dítě 40-50 kreditů. Při 13 bodovaných dnech lze tedy za tábor bez problémů získat 500 – 650 kreditů. A aby se trochu snažily, stanovil jsem jako výchozí hranici těch 650kr. Hodností je celkem 6, ale tu první mají všichni automaticky, takže vlastně 5. 650/5 je 130, takže kreditové hranice pro získání hodností jsou pravidelné po 130 kreditech. Pro zvýšení pravděpodobnosti, že děti dosáhnou až hodnosti Rádce je hranice ve skutečnosti 100 kreditů.
- Mince budou udělovány podle získaného pořadí, nikoliv podle kreditů. **Každý den dostane první v Týmu 2 mince, druhý, třetí a čtvrtý dostanou po jedné minci.** Mělo by to vyjít. Při postupu na Šerpu odevzdá každý 1 minci a Průzkumníka 2 mince. Při postupu na Cestovatele 3 mince, Badatele 4 a při postupu na Rádce 5 mincí. To by mělo vést děti k tomu, aby mince neztratily a aby se snažily být alespoň několikrát na předních místech.
- Tyto vztahy hodností, mincí a kreditů ukazuje tabulka:

Hodnost	Co znamená	Za kolik kreditů	Minci zaplatit	Barva do talismanu
Zelenáč	Začátečník, tím je každý, kdo přijde.	0	0	žádná – získá talisman
Šerpa	Nosič, pomáhá ostatním.	100	1	hnědá

<b>Průzkumník</b>	Jde první do terénu, než do něj vstoupí ti váženější.	200	2	červená
<b>Cestovatel</b>	Pomáhá vědcům při jejich práci	300	3	zelená
<b>Badatel</b>	Je členem vědeckého týmu.	400	4	modrá
<b>Rádce</b>	Určuje směřování týmu, jeho další práci.	500	5	černá

**Výhody za dosažené hodnosti:**

Hodnost	Výhoda
Zelenáč	
Šerpa	
Průzkumník	
Cestovatel	
Badatel	
Rádce	

**Bodují se Týmy**

Toto bodování vyplyne z jednotlivých etapovek jako pořadí celých Týmů. Vepisuje se do bodovací tabule.

**Boduje se úklid v příbytcích**

Znamé pořadí A, B, C, BŽ, FŇ se přepočítává na kredity a je jejich součástí.

**Týmy:**

**Kdo z velkých kdy bude:**

Kdo	so	ne	po	út	st	čt	pá	so	ne	po	út	st	čt	pá	so
Bláťa															
Op															
Bára															
Obelix															
Kocík															
Danka															
Jarča															
Matějíček															
Kůrovec a Set															

**Režim dne:**

**Budíček pro službu: 6: 50**



**Budíček běžný – něžný:** 7: 20 – hlídka budí tak, aby buzení odpověděli a stihli vstát včas, do nevstane, je zlit vodou z ešusu na nástupu. Vedoucí pak přímo ve stanu.

**Vodník, rozsvička:** 7:40

**Snídaně:** 8.00 - 8.45

**Ranní nástup:** 8.45

***Po nástupu dopolední program***

**Oběd:** 12.30 - 13.30

**Polední klid:** 13.30 - 14.30

***Odpolední program***

**Večeře:** 18.30 - 19.30

**Večerní nástup:** 19.30

***Večerní program***

**Mytí:** 20.30 začátek

***Osobní hygiena***

**Mytí:** 21.30 konec

**Příprava na večerku:** 21.30

**Večerka:** 22.00

---

**Noční hlídky:**

**1. hlídka:** 24:00 – 01:20

**2. hlídka:** 01:20 – 02:40

**3. hlídka:** 02:40 – 04:00

**4. hlídka:** 04:00 – 05:25

## Zákony Týmů v Zátocě pláňat

### Zákony Poutníků

- Každý Poutník ví, že patří do jednoho ze čtyř Týmů. Pamatuje si jméno Týmu, jeho barvu, učí se poznávat oddíl spolu s jeho zvyklostmi a lidmi.
- Nikdy neopustí svůj Tým ani tábor bez vědomí vedoucích.
- Netrhá zbytečně rostliny a netrápí žádné, ani ty nejmenší živé tvory.
- Váží si pitné vody a pije jen z pramenů určených vedoucím. U jídla si řekne jen o tolik, kolik sní. Jídlo ani pití nenosí do svého stanu.
- Ve svém stanu nenechává žádný odpad.
- Nikdy si nehraje ani s malým plamínkem, tím více ne ve svém stanu! Oheň rozdělává jen se souhlasem vedoucích a za jejich dozoru. O oheň se stará s pokorou a úctou. S každou bolístkou se svěří zdravotníkovi. Pravidelně si čistí zuby, myje si ruce pře každým jídlem a dbá o celkovou čistotu.
- V každé hře, v každém boji bojuje čestně. Bude-li někdo potřebovat pomoc, přispěchá mu pomoci, i kdyby třeba jen před chvílí byl jeho soupeřem ve hře.
- Mluví pravdu, aby mu mohli všichni táborníci věřit.
- Každý táborník je důležitý. Bez jeho schopností a sil by nebylo žádné hradiště postaveno. Je to on, kdo svým jednáním vytváří celkový obraz celého tábora.

## Kdo je kdo, kde má kostým...

### Organizačně:

<b>Hlavas:</b>	<b>Blát'a</b>
<b>Zdravotník:</b>	<b>Op</b>
<b>Hospodář:</b>	<b>Blát'a</b>
<b>Mistr provianták:</b>	<b>Koci</b>
<b>Kuchařka:</b>	<b>Jarča</b>
<b>Bodování úklidu se věnuje:</b>	<b>Etapový vedoucí</b>

### Ve hře:

Postava:	Kdo ji hraje:	Kostým zajistí, z čeho:
<b>Poutník:</b>	<b>Michal</b>	
<b>Atal:</b>	<b>Koci</b>	
<b>Bílý král:</b>	<b>Op</b>	
<b>Alarg:</b>	<b>Chumba</b>	
<b>Aldan:</b>	<b>Bára</b>	
<b>Modamér Grantén:</b>	<b>Blát'a</b>	
<b>Jonathan Marvel:</b>	<b>Mates</b>	

<b>Arkasíni 2x:</b>		
<b>Chuorkové 2x:</b>		
<b>Ofiliáni 3x:</b>		
<b>Lidé:</b>		
<b>Ratiové:</b>		

<b>Elfové:</b>		
<b>Voirdžíny 3x:</b>		
<b>Daglarové:</b>		
<b>Gratury:</b>		
<b>Marymeni 4x:</b>		
<b>Aramové 5x:</b>		
<b>LíBlatníci:</b>		
<b>Narjové:</b>		

### **Materiál:**

Materiál, který potřebujete na svou etapovku a neobjevil se v tomto seznamu si musíte zajistit sami, asi jste málo křičeli. A pokud si zde někteří poprvé přečtete svá jména, nedivte se, zajištění oněch věcí vám bylo svěřeno ve vaší nepřítomnosti. Kdo nebyl, jako by jedl...

<b>Lékárna:</b>	
<b>Slzný plyn:</b>	
<b>Koloběžka:</b>	
<b>Mince:</b>	
<b>Řeč pro paliče:</b>	
<b>Talismany .:</b>	
<b>Kůže na talismany:</b>	
<b>Barevné hodnosti (korálky) do talismanů:</b>	
<b>Skříňka a listina(od Marvela):</b>	
<b>Malovátka na obličej:</b>	
<b>Bodovací arch:</b>	
<b>Arch na bodování úklidu:</b>	
<b>Tisk zákonů, služby, režimu dne:</b>	
<b>Pamětní listy:</b>	
<b>Pohledy:</b>	
<b>Cedulky na příbytky (stany) včetně obalů:</b>	
<b>Formuláře na „denní rozkaz“, čili Táborový zpravodaj:</b>	
<b>Tyče na Bránu:</b>	
<b>Alobal na Bránu:</b>	
<b>Alobal obecně:</b>	
<b>Provaz na Bránu:</b>	
<b>Postavit Bránu velkou pevnou na Asgardu:</b>	
<b>Pochodně:</b>	

<b>Tyče na vlajky:</b>	
<b>Látky na vlajky Týmů:</b>	
<b>Barvy na vlajky Týmů:</b>	
<b>Štětce:</b>	
<b>4 kalendáře Daglarů a Gratur:</b>	
<b>„Hliněné“ desky 4x, rozdílkované na 40 dílků:</b>	
<b>Stroj času:</b>	
<b>Alargův amulet k odklínání otroků:</b>	
<b>Seznam fantasy jmen pro Týmy:</b>	
<b>Běžec, vodník, Samson (kartičky):</b>	
<b>Kostýmy původních Fremenů (na Arkasíny a Chuorky):</b>	
<b>Papírové koule s provázky i bez:</b>	
<b>Mapa Č. Šternberka a okolí (na puťák):</b>	
<b>Lodní zvon nebo traverza na zvukové svolávání na cokoliv:</b>	
<b>Krepáky obecně:</b>	
<b>Slabý tmavý provázek prům. 1mm, 200m délky:</b>	
<b>Korkové špunty:</b>	
<b>Magnety:</b>	
<b>Jehly:</b>	
<b>Vodovky:</b>	
<b>Fixy obyčejné:</b>	
<b>Fixy lihové:</b>	
<b>Sešíváčka:</b>	
<b>Provázky obecně:</b>	
<b>Nůžky:</b>	
<b>Papíry bílé:</b>	
<b>Čtvrtky:</b>	
<b>Izolepa:</b>	
<b>Lepidla:</b>	
<b>Samolepící štítky:</b>	
<b>Marymení oči 4x:</b>	
<b>Věci na soft:</b>	
<b>Petrolejky místo sklenic na noční osvětlení tábora:</b>	
<b>Lístičky na Atlantiádu:</b>	

<b>Materiál na dotvoření triček:</b>	
<b>Svíčky:</b>	
<b>Sprejové barvy obecně:</b>	
<b>Kameny moci:</b>	
<b>Vysílačky:</b>	
<b>Kameny alfa až omega:</b>	
<b>Meče (dřevěný černý a kovový):</b>	
<b>Meče a štíty dřevěné:</b>	
<b>Kotlíky:</b>	
<b>Celty:</b>	
<b>Lana:</b>	
<b>PB bomby velké:</b>	
<b>PB bomby malé:</b>	
<b>Petrolej:</b>	
<b>Buzoly:</b>	
<b>Flétny alespoň 2x:</b>	
<b>Bedny různých kostýmů:</b>	
<b>Pravěkáče:</b>	
<b>Kladka a houpačka:</b>	
<b>Duše:</b>	
<b>Pádlá:</b>	
<b>Autobaterie:</b>	
<b>Drobný materiál na pouť (žvejky, čoko, čokomince, bonbony):</b>	
<b>Špendlíky obyčejné i ty krátké spešl t'uflíky:</b>	
<b>Špendlíky spínací:</b>	
<b>Připínáčky (hodně!):</b>	
<b>Punčochy na otroky:</b>	
<b>Hry na volné chvíle:</b>	
<b>Míče:</b>	
<b>Sít' na volejbal:</b>	
<b>Zásoba baterek do baterek:</b>	
<b>Svítilna do kuchyně:</b>	
<b>Pumpička na míče:</b>	

## **Materiál - všichni dostanou:**

Každý člen vedoucovského týmu dostane balíček, za který si bude celý tábor ručit. Balíček bude obsahovat lihovky, nůžky, papíry, propisky, tužky, lepenkum aj. Pokud někomu něco půjčíte, je to váš problém, že to už nebudete mít v balíčku, jiné takové věci nedostanete. Na konci tábora budeme vybírat hlavně nůžky a lihovky.

## **Na poslední chvíli:**

Každý vedoucí musí mít *Potvrzení o způsobilosti a Průkaz do potravinářství / zdravotní průkaz*

# **Atlantis**

**. . . země za zrcadlem**

## ***Rámcák letního tábora***

**Vydán jako neprodejný materiál**

**Volně šířitelný v nezměněné podobě a se souhlasem vedoucích oddílů Poutníci  
pro potřeby organizace LDT Zátoka Pláňat ve dnech 23. 7. – 6. 8. 2016**

**Atlantis 2003 / 2016**