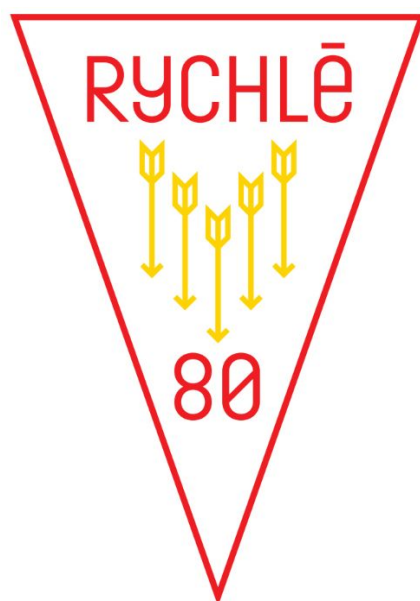


Rychlé šípy

LETNÍ TÁBOR 2019
oddíl Poutníci



Úvodních pár slov

Je to na motivy knihy Záhada hlavolamu s úpravami a úvahami do budoucna, co v ježkovi je, když byl dávno utopen ve stoce.

Sladkosti - musí být v krabici - plastová, popsaná, rozdáváme pouze o poledňáku.

Rodiče poslední den přijíždějí až po našem odchodu z tábora - individuální odjezdy řeší Vlčice a doplní do rámcáku.

Co spojuje celý děj:

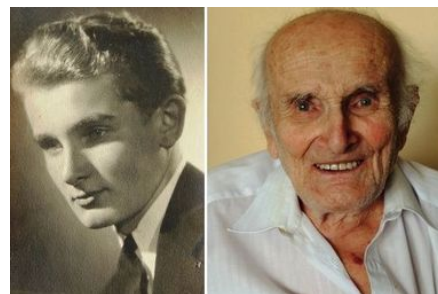
- Široko na začátku i na konci (ježek v kleci)
- Snaha Rychlých šípů bojovat obecně proti nepravostem.
- Přijmout rovný boj - rozuměj hru - byť by RŠ mohli v tomto boji prohrát.
- Řešení problémů, pokud to jde, dohodou, dobrým skutkem dosáhnout toho, že se protivník smíří s RŠ, protože ti jsou ochotni pro to něco udělat (např. vlajka).
- Snaha dopátrat se ježka v kleci ne proto, aby jej získali jako majetek, ale aby se plán na Tleskačovo kolo nedostal do špatných rukou (nejspíš tam tento plánek není, protože byl rozmočen ve stoce).

Rychlé šípy

Jindra Hojer



Ano, Jindra Hojer je jediný z legendárního klubu, kdo reálně existoval. Jmenoval se skutečně Jindřich Hojer, říkalo se mu Jindra, chodil vždy pěkně upravený a rodiče o něj velmi dbali, neboť byl jedináček. „Šlo o člena Foglarova oddílu Pražská Dvojka,“ říká skautský historik a archivář Roman Šantora. „Líbilo se mu jeho jméno, šel se proto zeptat jeho rodičů, zda ho smí použít pro kreslený seriál v časopise Mladý hlasatel. Ti souhlasili, ovšem s podmínkou, že Jindra bude v příběhu slušný hoch.“ Jméno se mohlo Foglarovi líbit i proto,



že Jindřich se jmenoval i jeho otec.

Příběh Jindry Hojera zpracovali pro společnost Post Bellum žáci základní školy v Mladé Boleslavi, kteří ho objevili v rámci projektu Příběhy našich sousedů. V Boleslavi totiž Ing. Jindřich Hojer, CSc., žil poté, co se sem přestěhoval z Pardubic, kde učil na vysoké škole chemii. A jelikož Jindra Hojer byl z Rychlých šípů jediný, na něhož se šlo obrátit, všechny další informace o předobrazu dalších postav pocházejí výhradně od něj, tak jak je sdělil společnosti Post Bellum.



Mirek Dušín

Někteří členové Foglarova oddílu Dvojka se domnívali, že pro postavu Mirka Dušína byl Jestřábovi vzorem jeden z prvních členů Dvojky Ladislav Velebil, kterého dodnes zmiňují oddílové stránky jako legendu. Sám Jindra se pak domnívá, že předobrazem může být i jeho kamarád z Dvojky Mirek, nejlepší běžec široko daleko. Nejspíše šlo o kompilaci několika skutečných hochů. A v neposlední řadě do něj Foglar promítal i sám sebe – spravedlivého Jestřába, jenž ostatní hochy učí poctivostí, slušností či zdatností. Skutečný Mirek Dušín tedy

neexistoval. „Víme dokonce, že jméno Dušín u nás vůbec neexistuje. Takže vymyšlené jsou postava i její jméno,“ říká Roman Šantora.

Červenáček



Podle skutečného Jindry Hojera šlo o dalšího z jeho kamarádů, Václava Černého zvaného Černoch, který byl – stejně jako Velebil – předválečným členem Dvojky. Prý stejně jako Červenáček sestavil pověstnou skluzavku, která se objevuje v jednom z příběhů, a prý rovněž nosil čepičku na hlavě. Vedle Rychlonožky další člen Rychlých šípů, u něhož nikdy nezazní jméno, jen přezdívka.

Červenáčková podoba prošla největšími změnami. Ačkoliv ho Fischer kreslil podle fotky černovlasého kluka, byl to nejprve blondáček. Teprve v pozdějších dílech ho Jan Fischer kreslí s tmavou kšticí. Také barva jeho košile se občas mění.

Rychlonožka



Asi největší kompilát. Zkrátka v každém chlapeckém oddílu se vždy našla takováto komická postava, bavič a průšvihář, nejinak tomu bylo i v Pražské Dvojce. A vezme-li se to z jiného pohledu, takovýto nositel humoru by neměl chybět v žádném komiksovém příběhu pro děti. A tento účel se povedl dokonale, vždyť co si čtenáři všech generací zvláště pak z komiksové knihy Rychlých šípů pamatují nejvíce? Ano, jsou to Rychlonožkovy „hlášky“: „Tisíc šejtanů na vás, plantážníci, mor, cholera a neštovice, najmě pak zánět středního ucha a tak všelijak podobně!“

Jarka Metelka



O předobrazu Jarky Metelky se toho příliš neví, ostatně Jarka má asi nejméně vyhraněné vlastnosti – je slušný, inteligentní, uvážlivý, spravedlivý, ale takový by měl být každý hoch žijící podle zásad, které Jestřáb prosazoval. Patrně i Jarka, tak jako ostatní Rychlé šípy, měl několik předobrazů ve skautském oddíle Pražská Dvojka, který Foglar vedl. A není vyloučeno, že se v něm zčásti zrcadlí i sám autor – rovněž Jarka. Tato skutečnost občas vede čtenáře k mylné domněnce, že Rychlé šípy byly skautský klub. Ve skutečnosti se jednalo o fiktivní čtenářský klub Mladého hlasatele, prostřednictvím jehož příběhů dával časopis rady a návody pro ty skutečné kluby.

Bublina



Psa Bublínu objeví Rychlonožka, i když lépe řečeno pes Bublina objeví jeho. Rychlonožka před ním v díle Rychlé šípy přijímají nováčka utíká, protože se bojí, že ho pronásleduje vzteklý pes. Ostatními členy je však vyhodnocen jako neškodný chudák,

kterého se někdo zbavil. Hoši se ho proto ujmou a stává se klubovým psem. Jeho tragický konec zasáhl mnohé čtenáře podobně jako v novodobé historii smrt skřítky Dobbyho v Harrym Potterovi. Jedná se zřejmě o skutečnou postavu – opravdový Jindra Hojer totiž vzpomíná, že v Pražské Dvojce měli také oddílového psa Bublinu.

Bratrstvo kočičí pracky

Dlouhé Bidlo



Zakladatel a vůdce Bratrstva. Je o dvě hlavy vyšší než ostatní. Nosí brýle, hnědé sako a pumpky a je to zbabělec. Se Štětináčem se seznámil tak, že chtěl s jeho pomocí získat kočičí pracku, aby s ní mohl přivolat na Rychlé šípy různá neštěstí.

Štětináč



Štětináčovou zálibou je chov krys a myší. Stará se o ně ve svém dřevníku, kde se Bratrstvo schází. Je zpuštělý a na sto honů cítit myšinou. Bydlí v čísle 13 a na chvíli byl i hlavou Bratrstva (po prohře s Rychlými šípy). V jednom příběhu ho rodiče vyhnali z domu.



Bohouš

Bohouš je nejmladší člen Bratrstva. Je po celé Druhé Straně proslulý svou podlostí a zbabělostí, přezdívá se mu "Ostuda všech Bohoušů". Neustále nosí kapuci a nesnáší vodu. Přestože je schopen Bratrstvo kočičí pracky kdykoli pro cokoli zradit, je v něm stále přijímán. Když se dostane do zajetí, brečí a vyhrožuje žalováním, na velkorysý zacházení ale reaguje posměchem a bez vděku.

Postavy

Kostým	Kdo zajistí	Kdo hraje
<u>M. Dušín</u>	Bára	Op
J. Metelka	Bára	Vlčice
J. Hojer	Bára	Koza
Rychlonožka	Bára	Brňák
Červenáček	Bára	Bebina
D. Bidlo	Bára	Bára
Bohouš	Bára	Pytlák a Pěnkava
Štětináč	Bára	Fík
Mažňák	Bára	Šutr
Losna	Bára	Blát'a
Široko	Bára	kdo bude

Ryškáči	Bára	kdo bude
Bratrstvo kočičí pracky(BKP) 5x	Bára	kdo bude

Postavy mimo

stará paní	Bára	Lentilka
postava Otec Šípek	Bára	Vačice
Vetešník 2x	Bára	Op, Brňáka
Pošťák	Bára	Fík
Rezaté klíče 3x	Bára	kdo bude
5x černý plášť	Bára	kdo bude

Rozdělení her:

Rukodělná	Pohybová	Zážitková
Odpočinková	Edukativní	Strategická
VORVO - počítat s totální vyčerpaností!	šifrovačka	Puťák

Den první - sobota 27.7.2019, Zjevení Široka

Kdo:	Vlčice, Pytlák
Materiál:	Hanojské věže, plánek rekvizit, označení do týmů, louče, Mapa města
Kostýmy	BKP, RŠ
Specifika her	rozdělení do skupin 30 min - zážitková, Hanojské věže 30min - strategická, Umístění rekvizit 20 min - pohybová, Řád atp - odpočinková 60 min, příprava ohně 60 min - odpočinková

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

VEDOUcí JEDOUcí AUTEM: Fík a Pytlák, Brňák

VEDOUcí JEDOUcí VLAKEM: Bláťa, Opičák, Bára, Michal, Vlčice, Pěnkava

Vlastní doprava: Šutr

ODPOLEDNE:

Po příchodu do tábora děti označíme dle zvířátek z razítek a barev (už týmy).

Než je rozdělíme budou mít zavázané oči. Pak si sundají šátky a budou se hledat. Podle toho jaké budou „zvíře“ (zvuky, nebo předváděním)

Po utvoření týmů:

Spatří před sebou tři tyče (každý tým má své tři tyče). Na kterých budou skládat hlavolam Hanojské věže. Kola ze kterých budou skládat H. věž budou rozházená po celém tábořišti. Ty kola si najdou podle barvy.

Až budou mít všechny kola budou skládat. (BKP - bude bojkotovat, pokud, některý tým bude hodně rychlý - rozházení) - bodovací hra?

Až to složí tak vítězný tým, dostane část největšího plánu (a může si určit, kde bude stát na nástupu) a čtvrtý tým nejmenší. Plánek bude mít 4. části. Městečka a rekvizit, které budou moc umístit v táboře.

Pak ubytování, seznámení s řádem tábora, hranice, 1. vyvěšení oddílové vlajky. Na nástup přijde pošťák, který nám přinese Časopis.

Během vybalení: dostanou děti velikánskou mapu města, kam se zapíší kde bydlí (u jaké ulice a v jakém domečku).

Příprava klestí: Pěnkava, Lea a volní vedoucí (ne zdravotník, ne hlavas - pokud nebudou volní)

Příprava loučí - Michal.

Zapalovat oheň budou RŠ - Michal text

V nečekaném okamžiku přípravy ohniště a spol se v dálce na louce za ohništěm objeví provokatér Široko se vztyčenou rukou, ve které něco má. Nevidíme, co přesně, ale co kdyby to byl třeba ježek v kleci. Běžíme za ním, ale nejsme dost rychlí, abychom ho dohonili. Cestou zpátky nalézáme na jednom stromě v lese listinu, na které je kostrbatě napsáno: Příkladně musíte být rychlejší, plantážníci...

Večer:

Po večeři je slavnostní nástup, sundání vlajky, slavnostní přesun k ohništi, zapálení slavnostního ohně, zazpívání hymny od Kuličky a Vačice.

Nebude hlídka - jde se na puťák.

Den druhý - neděle 28.7.2019, Puťák

PUŤÁK STARŠÍ

Kdo:	Brňák, Koza, Mates
Materiál:	10 Koloběžek, Desky pod papír na kreslení, Tužka/pastelky, Minimálně dva papíry, Vedoucí vezou záložní papíry, Helma každý svoji, Škrabošky, Špunty do uší, Kolíčky na nos - nebo jinak ucpat nos tampony, Každý má svoje dva tampóny. Reproduktor - ten malý.
Kostýmy	žádné
Specifika her	Puťák 72 hodin

Puťák - senioři

Jedou: Lentilka, Drak, Koza, Brňák, Fík, Opičák, Tygr, Fífa, Korbič

Trasa: Jede se na koloběžkách <https://mapy.cz/s/3pMPs> (74 km), případně jet vlakem Světlá – Zruč pokud nám nepůjde jet.

Obdchody:

Den 1 - budeme mít svačiny a večer snad stihneme Leděč nad sázavou Peny market má do 20:00. (49.6846656N, 15.2750903E)

Den 2 - zruč nad sázavou COOP tip do 18:00 49.6681975N, 15.4041814E

Den 3 -- záloha, měli bychom už mít nakoupeno.

Koloběžky:

Kdo	Koloběžka - čí	Má info co si vzít
Brňák	Bláťi	ANO
Op	Vlastní	Ano
Lentilka	Oddílová kostka 1	Ano
Fík	Oddílová kostka 2	Ano
Drak	vlastní	Ano
Tygr	Yedoo city	Ano
Fífa	Yedoo mezeq	Ano - čekám na potvrzení
Korbič	Vlastní	Ano
Koza	Vlastní - zajišťuje	Ano
Náhradní kolobka	Pěnkava 1	Ano - čekám na potvrz

Opičák možná jen do pondělí!

Spaní:

- 1. den cca zde 49.6550039N, 15.3672744E (<https://mapy.cz/s/3pMQH>) pod 25 km
- 2. den cca zde 49.5953244N, 15.2857167E (<https://mapy.cz/s/3pMRb>) po 50 km

Téma zapojení smyslů a poznávání:

Zrak - Vyhlídka v ledči, zakrýt všechny smysly kromě zraku. Deset minut na zapamatování přírody pak 30 min na kreslení. Skály pod štěpouchovem 49.6944425N, 15.2718058E

Návštěva podzemí - ve Světlé je středověké podzemí tak se tam pujdeme jen tak podívat.

Sluch - Park ve světlé - Instrumentální písně od michala, budou poznávat, jen kytara bez hlasu.

Hmat socha (poznat co to je, říct na co sahal)

otázky: Co je to za materiál? Na co vlastně šahají? Jak je to zhruba vysoké, široké? Zkuste se zorientovat, co je v okolí? Hmat na této soše 49.6228569N, 15.3885611E .

Čich - po prvním dni vybereme trička. Jezdci pak budou čichem poznávat, čím je.

Chuť - rozpoznat dvě různé ingredience (při večeři). Nachystají se kombinace dvou věci (např. kečup a jogurt) - děti musí poznat co tam je.

Vyvrcholení pomníky smyslů v Lipnici:

- Ucho (49.6183944N, 15.4068794E, <https://mapy.cz/s/3pMNj>)
- Oči (49.6160478N, 15.3937089E, <https://mapy.cz/s/3pMNv>)
- Pusa (49.6193722N, 15.4077325E, <https://mapy.cz/s/3pMNq>)

Po návratu z puťáku, budeme mít velký kruh s seniory, probereme puťák jako takový. Zaměříme se na:

- Jak zapojujeme smysly? Uvědomujeme si je plně? Proč se na ně zaměřovat? Kdy se cítíme dobře a kdy špatně? Projevuje se to nějak na nás v různých smyslech? Co je náš 6. smysl?

PUŤÁK MLADŠÍ, Nalezení deníku Jana Tleskače

Kdo:	Bára, Bebina
Materiál:	Vytisknutá mapa, fake Sběrač, křídový sprej
Kostýmy	žádné
Specifika her	36 hodin Puťák

Trasa:

Keblov - Vlašim (bus)

12.03 - (12.24)

Vlašim - Velký Blaník, 10, 8 km

s sebou:

plachty (místo stanů) - ověřit dle počasí, příp. domluva s někým, kdo má auto

lékárnička

všichni min 1,5l vody a proviant

osobní věci každý do batůžku

Den předem vychází číslo Sběrače o Janu Tleskačovi se zmínkou o Ježkovi v kleci.

Den předem volný prostor, kdy si každý sám či ve dvojici vymyslí hru, která se dá zahrát kdykoliv, kdekoliv a bez materiálu (s minimem materiálu) - hry na puťák pro mladší - ku pomoci budou vedoucí.

RÁNO:

Na dveřích bude po budíčku nasprejovaný znak Ježka v kleci (dle film. předlohy) - křídovým sprejem nebo křídou - nutno vyzkoušet předem, aby se nezničilo dřevo.

DOPOLEDNE:

Vychází fake Sběrač, kde je zmínka od Vontů, že vědí, kde se nachází deník Jana Tleskače a naleznou ho dřív než my - vydávají se na Blaník a mají náskok.

Vyrážíme na puťák.

VEČER/ RÁNO:

Na rozhledně nacházíme prázdný deník.

U paní na pokladně se ptá: "vy patříte také k té skupině? Byly vysmátí a těšili se z toho, že někoho pěkně napálili. Dostaneme z ní, že vyráží směrem kostel viz další den. Když vyrazíme hned, možná tam budeme dřív. Vstupné: dospělý 30,- dítě 20,-

317 852 658)

- na rozhlednu

zavolat tři dny

předem

Den třetí - pondělí 29. 7.2019, Nalezení deníku

Kdo:	Bára, Bebina
Materiál:	Mapy, deník Jana Tleskače, komiksy
Kostýmy	žádné
Specifika her	Puták Divadla: příprava 10 - 20 minut, průběh 40 - 60 minut

Návštěva kostela.

Římskokatolická farnost Louňovice pod Blaníkem.

P. František Říha

J. Žižky 15

257 06 Louňovice pod Blaníkem

Telefon: +420 317 852 634

Nalezení deníku

Varianta 1: Farář nás provede po kostele → my se budeme ptát na Jana Tleskače → farář nám řekne, že o něm ví, že tady po něm zůstal nějaký sešit a že je nahoře na věži → pustí nás na věž a tam najdeme deník

Varianta 2: Farář nás provede kostelem → budeme se ptát na Jana Tleskače → farář nebude vědět, kdo to je → venku dětem řekneme, že bychom se ještě mohli podívat kolem kostela, že nám to třeba ten farář nechtěl jen říct → najdeme deník venku na zemi pod věží

Návrat do Zátoky.

Louňovice pod Blaníkem - Vlašim žel. st. - bus - **16.13** (16.28 tam)

Vlašim žel. st. - Keblov **16.50** (17. 19 tam)

Odpoledne/Večer:

REFLEXE: Položíme si na louku/do lesa velikou plochu papíru. Každý dostane tužku a úkolem bude nakreslit obrázek, který pro ně vystihuje celý puťák (15-20 minut). Potom uděláme kolečko a každý řekne, co je na obrázku a proč. Nakonec dostanou udělaný terč na papíře, kde udělají nějakou značku podle toho, jak se jim líbilo na puťáku. Čím blíž ke středu to bude, tím víc se jim puťák líbil.

Děti si připraví - dohled vedoucí skupinek, po skupinkách divadlo podle komiksu. Navzájem si ho pak budou hrát. Nakonec loutkové divadlo na dobrou noc.

Den čtvrtý - úterý 30.7. 2019, BKP pomlouvá Šípáky

Kdo:	Blát'a , Vačice, Pěnkava
Materiál:	Dopoledne - tempery, vata, lepidla, barevné papíry, ruličky od toal.papíru, samotvrdnoucí hmota, kartony, štětce, kelímky na vodu, herkules, krepáky, čtvrtky Odpoledne - kartony(Keblov), stříbrné/černé lepenky, nůžky, řezáky, provázek, pet lahve/ply bedínky, vesty/kruhy
Kostýmy	Rychlé šípky (3 kousky aspoň), BKP - 2-3 kousky
Specifika her	Trenování vyvěšování vlajky(1 hod) klidová/edukativní, Rukodělná 2 hodiny (dopoledne), rukodělná 1 hodina(odpoledne), 2 hodiny pohybová (odpoledne), 1,5 hodiny oddechová

Možná diskuze na kruzích: Co to je pomluva? Jaké to je, když někdo někoho pomlouvá? Jak by se měli zachovat, když se to stane? Už to sami někdy zažili? Jak se jim pracovala na lodích a naopak co je nejvíce bavilo z rukodělek? Jak se jim spolupracovalo v týmu? Co se dařilo a co ne?

DOPOLEDNE:

Dopoledne bude plné rukodělných činností

Po nástupu budeme trénovat vyvěšování vlajky - úvod od RŠ - Mirek Dušín a další dva.

Poté nás uvedou do děje dopoledne - RŠ= chlapci, co umí rukodělnou činnost.

- 1) Vyřezávání z kůry - lžičky, loďky. Děcka si najdou kůru(nutno obhlédnout místo, kde ta kůra bude k nalezení) a poté se pod dozorem vedoucího pustí do výroby lžiček nebo lodiček.
pomůcky: vlastní nože - rybičky
- 2) "Rozkvetlá louka" - výroba květin zkrášlení prostředí, radost z tvoření
Postup: je-li dostatek ruliček, použijí se přímo. Není-li, pak sešivačkou ze čtvrtek secvaknout ruličky. To budou stonky květin - ty nabarvit zeleně. Zvlášť se připraví květy - nejjednodušší je vystříhnout kolečka papíru, která budou větší než průměr stonku.nabarvit je, ty pak prostříhat na okrajích, stejně si připravit si menší kroužky, opět prostříhat, nabarvit a vše slepit a připevnit na stonky. Květy mohou být pestrobarevné, nemusí se použít pouze zelená a žlutá, jak je u vzoru vidět.

materiál: ruličky z toaletáku a čtvrtky, sešivačka, lepidla na papír, štětce, tempery



3) "Talisman" - každý si vyrobí přívěšek/amulet/talisman s motivem RŠ

Postup: tvar talismanu je zcela na fantazii dětí, výsledkem má být jakýkoliv tvar, na kterém bude motiv RŠ. Talisman může zůstat tvůrci, nebo jej tvůrce může věnovat někomu jinému. Talisman by měl mít na vhodném místě malou díрку pro navléknutí na provázek

Materiál: na vzduchu tvrdnoucí hmota, provázek, nůžky

4) Výroba zvířat z kartonu

- počet vedoucích: 2; je potřeba, aby si jedno zvíře také vytvořili a pak měli ještě jedno rozdělané, aby názorně dětem ukázaly možnost výroby. Jeden RŠ by měl dětem pomoci hledat přírodniny a druhý být na stanovišti a být nápomocen tam.
- popis: Děti si vyrobí zvířata za pomoci kartonu a přírodnin (a pár dalších surovin od RŠ - vata, provázky, lepidla), které si v okolí stanoviště najdou.
- postup: Na stanovišti bude pro každého připraven karton - základ zvířete, a další pomůcky, ze kterých si mohou vybrat max. 2 suroviny; následně budou děti vyslané pro další suroviny na výrobu zvířete. Na stanovišti pak mohou stříhat, lepit, svazovat provázkem apod. Míře představitosti se meze nekladou - mohou si vytvořit existující zvířata (ovce, kočka, pes apod.), nebo klidně i vymyšlená stvoření:)
- pomůcky: kartony (z větší krabice), různobarevné čtvrtky (10 ks A4), nůžky (6 ks), kružítko (2 ks), vata (1 balení), lepidla Herkules (6 ks), klubko provázku

5) Malování na kameny

- počet vedoucích: 1 - 2
- popis: Budeme malovat "kameny štěstí". Děti nejprve dostanou za úkol nalézt pro sebe vhodný kámen a pak si ho pomalovat - ať už jednou barvou, více barvami, stříkancemi, motivem za pomoci šablony apod.
- postup: Děti vyšleme nalézt různé kameny (každé dítě min. 2). Kameny důkladně omyjeme a osušíme. Následně malujeme. Lze i vrstvit - nutné však nechat první vrstvu důkladně zaschnout (proto více kamenů, aby nenastaly prodlevy a čekání). Motivy si můžeme předkreslit tužkou, popř. použít šablonu. Po zaschnutí přestříkáme lakem.
- pomůcky: kameny (nejlépe co nejvíce hladké, ploché); štětce (ploché i úzké kulaté; 15 ks), akrylové barvy popř. tempery (2 balení), tužky (10 ks), 2 - 3 předpřipravené šablony, kelímky na vodu + zdroj vody (např. v kbelíku), hadříky, bezbarvý lak na vlasy.

6) Výroba KPZ

budeme mít vše potřebné k výrobě KPZ - děcka si to zkompletují a později dodají mince (50 Kč) System bude takový, že si každé dítě může vybrat svou rukodělnou činnost. Pokud jednu dodělá, může jít na jinou.

ODPOLEDNE:

Po Kreativním dopoledni bude mít každý tým připraven materiál na loď z lepenkového kartonu (nutno zajistit u Pytláka hoooodně kartonu).

RŠ nám řeknou, že si dáme závod a máme 1 hodinu na sestrojení jednoho plavidla pro každého, jedné bojky z petky, provázku a kamene také pro každého - podepsaná.

Během odpoledne tedy pomáháme dětem dělat plavidla (1 hodinu).

Odpoledne, tak hodinu a půl před večerí budou startovat vždy po třech lodích (vedoucí jeden na břehu, druhý ve vodě, třetí na břehu, sbírá utopence, děti každý vždy vestu). Kdo kam dojde, než se mu loď rozmočí, tak tam vyhodí svou bojku (pozor nutno mít stejně dlouhý provázek u každé boje). Odpad si odveze na břeh a odnese, nic tam nezůstane ve vodě.

Kdo dojde nejdál, ten zvítězil - vše si poznačíme do archu.

BĚHEM nějakého transportu děcek k ostatním slyší, jak Prackáči pomlouvají Šípáky (jaká je to hrozná skvadra, že vůbec netuší, co se chystá a k čemu se schyluje) a samozřejmě to vyslepičí ostatním.

VEČER:

Sdílení zážitků, klidně kytara, deskovky.

Den pátý - středa 31.7.2019, Pomáháme Širokovi

Kdo:	Vlčice, Opičák
Materiál:	deník Jana Tleskače, ježek v kleci, umělá maketa ježka v kleci, žluté špendlíky, klec (past), lano, smyce, karabina
Kostýmy	RŠ, Široko, Mažňák, Vontové, BKP
Specifika her	Čím naplníme TAM-TAM - 30 minut, záchrana Bohouše - 30 minut, stopování Mažňáka - 2,5 hodiny, hledání pasti - 3 hodiny, pomoc Širokovi 1 hodina, nalezení klece - 1 hod

Možné směřování diskuze na večerním kruhu: Pomoc je lidská, vyplatí se pomáhat, co to je čestné, bylo to celé nefér? Jak to poznat. Volba VV – proč jsme nevzali ježka? Připomíná nám to čestnost? Spravedlnost? Fair-play? Možno pobavit se o tom, zda to zažívají i mimo oddíl, či v oddíle mimo příběh.

DOPOLEDNE:

Přečteme si část z deníku Jana Tleskače. Pak RŠ vymýšlí, čím dále doplnit ono číslo časopisu TAM-TAM. Červenáček říká, že je to jasné, že celá Stínadla žijí volbou VV a že by to bylo dobré téma. RŠ jsou v rozpacích.

Bohouše honí Dlouhé bidlo a Štětínáč, že vyzradil Vontům, kudy chodí nepozorovaně do Stínadel. "Rychlé šípky, zachraňte mě!" My ho schováme ve srubu a on nám na oplátku vyzradí, kde se bude scházet Mažňák s Vonty. Pustíme ho. "Šípáci, hlupáci!!!!"

Dozvídáme se o Isti Mažňáka - kandidáta na VV. Chce připravit past na Široka. To je nečestné a nesportovní. Vymyslíme jak mu pomoci a dopoledne připravujeme pomoc.

Mažňák a pár Vontů budou chystat past na Široka (lokace dle aktuální situace). My se nenápadně přikrademe a posloucháme. Pokud budeme moc hluční, Mažňák nás odhalí, pohrozí nám a odejde. Čím tišší budeme, tím více uslyšíme.

Vontové dávají tipy jako chycení do oka, jak to dělají pytláci, chycení lasem jako divokého koně, sejmutí prakem a tak dále. Nahlas jeden z nich řekne, že má skvělý nápad!!!

Chycení do klece s padacími dvířky. V kleci bude duplikát ježka v kleci, který Široka znejistí a vláká dovnitř. Přijato.

ODPOLEDNE

Jak pomůžeme Širokovi:

Snažíme se najít klec od Mažňáka. -> zde nějaká pátrací hra: Týmy půjdou po stopách (věci co souvisí s RŠ, BKP, Vontů a postav z celoročky). Musí být soustředěny a znát věci , které jsou s příběhem spojeny.

Když najdeme klec, nařežeme ji a upevníme lana, aby šla zadní stěna vytáhnout.

Když Široko uvízne v kleci, vytáhneme zadní stěnu. Setkáváme se tvář v tvář s Širokem.

Večer:

Večer jdeme do stínadel – Červenáček ne, byl tam včera (scéna se 4 špendlíky) - zachránit Široka.

Pomůžeme Širokovi, je udiven, že pomáháme. Chce nám darovat ježka, my odmítáme. Udiven říká, že to chce každý, protože **kdo má ježka v kleci, stane se Velkým Vontem**. Znovu odmítáme s tím, že by to nebylo čestné. Že ho chytíme poctivě.

Den šestý - čtvrtek 1. 8. 2019, Vontská kronika

Kdo:	Bára,
Materiál:	polystyrenové desky, lepidlo, připínáčky, špejle, lepenka klíče od Keblova, rekvizity do cizí Vontské klubovny (srub), buzoly
Kostýmy	RŠ, Rezaté klíče - dle zbytku vedoucích
Specifika her	DOPO: 3D tábořiště - 3 hodiny (rukodělná) ODPO: orientační běh + lana - 3 hodiny (pohybová) - příprava celé dopoledne VEČER: hodnoty oddílu - 1h (klidová)

Na kruzích: RŠ nejsou úplně dokonalí (ukradnou vontskou kroniku), mají na to právo?, chrání historii či kradou? Bylo správné rozhodnutí nechat rukojmího o samotě s nimi? Co to znamená jeden za všechny?

Vontská parta, jménem Rezaté klíče - jejich poznávací znak jsou lístky Ginga. **(Je nutné mít zapsáno někde v kronice dny předem, aby to děti věděly).**

Získáme klíč od klubovny, kde se nachází Vontská kronika.

DOPOLEDNE:

Dopoledne za námi přijde někdo z Rychlých Šípů, zoufale smutný s tím, že jim někdo hodil šutrák do klubovny a zničil jim jejich 3D mapu, mají ji předvést na soutěži oddílů, jenže nikdo z nich teď nemá čas ji vytvořit znovu. Požádá nás tedy o pomoc.

Výroba 3D mapy tábořiště a okolí z přírodnin na polystyrenové desce po týmech.

Kdo má hotovo, jde hrát s vedoucím hru na klády - na babu třeba. :D

Až tam budou hrát všechny týmy, vontská skupina *Rezaté klíče* příběhne a začne některé děti poštuchovat a budou se chtít prát. Řeknou nám, že ve Stínadlech nemáme co dělat a, že nás nenapráší, jen když pro ně něco uděláme. Musíme přelézt stínadelskou zeď a vloupat se do cizí klubovny, kde by se měla nalézat vontská kronika. Dají nám klíč a budou si u sebe chtít nechat někoho či něco do zástavy, aby měli jistotu, že se vrátíme.

Řeknou, že umístění klubovny zatím neznají, ale dají nám vědět po obědě.

(Dopolední hru vyrazit připravovat před obědem.)

ODPOLEDNE:

Zpráva od RK, kudy se vydat.

Vydáváme se po týmech na orientační běh/ cestu, po Stínadlech do Vontské klubovny. Vyráží se po týmech s cca deseti minutovým odstupem. Cesta je po azimutech, či místních poznávacích znameních. Týmům se stopuje čas.

Na jednom ze stanovišť budou poházené lístky Ginga. Později se o tomto dozví z Vontské kroniky. Před klubovnou (srub) je "zed" - lanová dráha. Pokud nebude moct být lanová dráha, vytvoří se opičí dráha. Po lanové/opičí dráze, se čeká na všechny týmy a společně jdeme do klubovny. Klubovnu (srub) si otevřeme klíčem - srub bude mít uvnitř rekvizity a bude vypadat, jako skautská klubovna (plakáty, vybavení, znaky,...). Tam po chvíli šmejdění nalezneme truhličku. V truhle leží vzkaz, že "Vontská kronika se nachází na červených schodech pod pětibokým kamenem" (dle oficiálních RŠ - my místo pojmenujeme jinak příznačně). To nalezneme cestou zpět po okruhu.

Na kládách čekají RK, vrátíme jim klíče. Mirek Dušín prohlásí, že kroniku jsme na místě nenalezli. Po prohlášení Mirka nás napadnou RK a přiběhne Červenáček, který nám pomůže a společně uprchneme. Červenáček ale po cestě mizí.

VEČER:

Pobavení se o hodnotách oddílu - Garant Opičák

Den sedmý - pátek 2.8.2019, Usmíření

Kdo:	Fík, Bebina
Materiál:	Svíčky, krepák, nůžky, pěnové míčky, lano, rozstříhaná fotka Červenáčkoví čepice, Červenáčkova čepice
Kostýmy	Rychlé Šípy, Vontové, Bohouš
Specifika her	dopoledne-příprava území 20min., hra na 30 - 60 minut - pohybová odpoledne - příprava 20 -30 min. hra asi 40 min. - zážitková večer: příprava trasy ke ŠO- 30min - klidová

Téma na kruhy: Přátelství, morální lekce od RŠ, vyčůranost(Bohuš).

DOPOLEDNE:

Po snídani přijdou RŠ, začnou se bavit s dětmi a v tom vidí Červenáčka, jak ho honí Vontové. Poté si promluví a nevěří Červenáčkoví, že se s nimi nespojil. Červenáček odchází a říká, že když mu nevěří, nemá cenu se s RŠ bavit. Vontové se posmívají a odchází.

Po chvíli přijde Bohouš a dává dětem zprávu (dopis), ale nebude to zadarmo, bude chtít něco na oplátku, kde je napsáno, že pokud chtějí důkaz, že je Červenáček nadále jejich kamarád, ať dorazí ke Kládám, kde získají důkaz.

Červenáček totiž ztratil ve Stínadlech čepici a byl si pro ni.

HRA: V lese budou Vontové, kteří budou chránit vyznačené území (kruh), ve kterém bude rozstříhaný obrázek Červenáčkoví čepice. Hra bude probíhat jako Totem. Děti se budou snažit dostat do kruhu, kde vezmou 1 papírek a zase ven, kde odloží papírek na domluvené místo. Když je Vont chytí, jdou si k

označenému stromu pro život. Až získají všechny papírky, poskládají obrázek a Vonti jim za to dají čepici Červenáčka.

ODPOLEDNE:

Po obědě:

Přijdou RŠ. Řeknou dětem, že by se rádi usmířili s Červenáčkem. Řeknou dětem, že by si chtěli prověřit, jak umějí spolupracovat a vyzvou je k zahrání lesního golfu na slepo. Jakmile se dostanou všechny skupiny do cíle, zadají dětem úkol, aby si rozmysleli a napsali společné hodnoty přátelství a spolupráce ve skupině.

Koupání v zátoce

Odposlouchávání u klubovny RŠ. Bohouš přijde do tábora, nabádá děti, ať jdou s ním poslouchat ke klubovně RŠ, že získají nové informace a musí je přesvědčit, aby šli s ním. Dojdou ke klubovně, kde RŠ řeší, co napíše do Tam-Tamu. Poté slyší hluk od dětí a vyběhnout na ně a chytí Bohouše. Děcka by měla Bohouše bránit, ale RŠ jim sdělí, že se to nedělá, aby někoho šmírovaly. Je to nečestné.

VEČER:

Po večeři půjdou ve skupinkách po svíčkách ke Šmejkalově ohradě, kde řeknou RŠ, co si sepsali. Poté počkají někde stranou do doby než tam budou všechny děti. Po chvílce přijde Červenáček a stvrdí si přátelství.

V noci:

Přes noc děti dostanou Sběrač do stanů a ráno na návštěvním dnu vyjde Tam-Tam se stejným obsahem.

Obsah Tam tamu- usmíření RŠ s Červenáčkem, popis návštěvního dne (workshopy)...

Den osmý - sobota 3.8.2019, Návštěvní den

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

Kdo:	Brňák, Pytlák.
Materiál:	Každý si zajistí sám, maximální rozpočet je 500 Kč na WS! Na večer hlasovací zařízení s tlačítka, menič na baterku (Fík), barevné žárovky.
Kostýmy	Rychlé Šípy
Specifika her	WORKSHOPY

Téma na kruhy: Co jste se naučili? Co se vám podařilo, nepodařilo? Jaká byla spolupráce s rodiči? Dokázali byste si představit, že příště máte workshop?

Ráno:

Návštěvní den bude probíhat standardní formou. Ráno rozcvička vodník. Příjezd rodičů plán na 10:00. Dále mají 15 min se tak nějak přivítat s dětmi.

Opatření proti opozdilcům:

Mirek Dušín jim bude dávat úkoly a veřejně a férově je před ostatními potrestá sadou dřepů dle jejich zpoždění. Bude dohlížet na celý start workshopů. Co pět minut to 10 dřepů.

Před samotnými workshopy přijde narcis Rychlonožka, aby se pochlubil se svým vynálezem mycákem :). Všechny přivítá na workshopech. Cestou standardně upadne. Mohl by za sebou táhnout draka, nebo mít v ruce již vyrobený sliz, něco co se děti ten den naučí.

Dopoledne:

- Vyvěsíme plán, odpoledních a dopoledních workshopů

DOPOLEDNE:

Čas	Jméno Workshopu	Garant
10:15 - 11:45	Vaření na ohni (langoše nebo palačinka)	Vlčice
11:15 - 12:15	Tvoříme mega dílo!	Bláťa
11:15 - 12:15	Rukodělka šutr	Šutr
12:15 - 13:15	Výroba čokolády	Bebina
13:30 - 15:30	Lanové centrum	Opičák

ODPOLEDNE:

Čas	Jméno Workshopu	Garant
14:00 - 14:45	Výroba papíru rámečky, pečeť, stužka	Pytlák
14:15 - 15:15	Výroba přívěsku	Fík
14:00 - 15:30	Výroba Draka	Brňák
14:45 - 15:50	Lapač snů	Pěnkava

Vykopávání rodičů

V daný čas příběhnou RŠ a křičí POZOR!! honí nás BKP , za chvíli budou tady. Pokud rychle neodejdete mají vodní pistoly a postříkají Vás. Nechat rodičům cca 10min. a pak veliký řev kde jsou všichni a huráá na ně....

Koupání v zátoce, pokud bude hezky delší, ať vychladnou.

Klid na večeři/čtení odpočinek. Pak večeře.

VEČER:

Vědomostní soutěž zopákneme si Riskuj. Nebude však vedeno standardní cestou otázky budou mířené na vědomosti ze základní oddílové zkoušky. Bude celkem pět kol (každé bude odpovídat jednomu z témat oddílové zkoušky). Pak bude jedno kolo bonusové, kde budou muset popsat výrobu slizu, nebo jednotlivé úkoly z workshopů (jste schopni někdo dodat otázky na to co se na workshopu naučili?)

Pro zobrazení bych nejraději použil flipquiz, aby i otázky bylo možné číst z plátna, je však nutná elektřina (co si o tom myslíte) ? případně druhá možnost je stejná jako minule, ale udělal bych na Flipchart tabulku s tématy. Mirek bude tentokrát zadání otázky předčítat.

Den devátý - neděle 4.8.2019

Kdo:	Bebina, Pytlák
Materiál:	červené barvivo, černá folie, proklady na nakreslení kostela, sklenice, lano, kovová oka, zámky, petlice, svíčky, sklenice na vodu, rozstříhaná zpráva, papíry, propisky, švihadla, stopky(mobil), provázek, pěnové míčky, vybarvené obrázky + prázdné (počet podle týmů, asi 4x), uzlovačky, kyblíky + obsah a věci na lovení, čísla od 1 do 20 na kartičkách, tuftíky, dvoulitrové lahve s vodou, , bojka, dřevěný ježek v kleci, sirky, sušenky, dřevo, hřebíky, kladiva, špejle, nádoba s vodou, kelímky, mince na klondajk, dvojice obrázků (udělat pro všechny týmy, kostky, rozstříhaný obrázek ježka v kleci daný v obálce (každý tým), nastříhaná kolečka + řada koleček na papíře (pro každý tým), barvy na obličej
Kostýmy	Rychlé šípy, záhadný muž z Boyardu, Vontové 5x, otec Šípák
Specifika her	Dopoledne: 45min. příprava, 1-2h hra, hra bude mix (strategická, klidová, zážitková) Odpoledne: 45 min. příprava, 2-3h hra, hra bude mix (pohybová, klidová, zážitková, pohybová, strategická) Večer: páni zla - příprava 30 minut, hra 45 minut - strategická, chodba - příprava 10 minut (zapálení svíček, uložení puzzlí), 60 min. - klidová

Témata na kruhy: Spolupráce při úkolech, podpora druhých, komunikace (kam půjdeme nejprve, kam potom - mapa)

DOPOLEDNE:

Přes dopoledne potřebujeme děti dostat z tábora bude se stavět stoka- kanál ze dřeva (materiál mám), k tomu budeme potřebovat 1 chlapa. Bude to cca 1 hodina na přípravu + příprava stanovišť na odpo.

Celý den se bude odehrávat jako Pevnost Boyard.

Dopoledne půjdou všechny týmy s Vontem fáborkovou cestu s krabicí, která bude mít poutka a tím pádem bude jako batoh. Každý tým půjde(po 10min,) po fáborkové cestě, na které budou úkoly časově omezené. Po každém úkolu si může tým otevřít krabici, ve které jsou očíslované obálky. Jestli splní úkol v časovém limitu, mohou si obsah obálky nechat, když nesplní, Vont obálku zničí. Některá bude jen prázdná se vzkazem. Až budou na konci, vrátí se do tábora. Kdo jde poslední, sbírá fáborky a papírky s úkoly. Až dojdou všechny týmy do tábora, musí přijít na heslo z daných indycií. Měli by přijít na to, že je poblíž tajná chodba a že ji mohou jít hledat. U ní najdou dopis, ve kterém bude, že se dovnitř nedostanou a jestli si troufají, tak ať se jdou posilnit a po obědě se dozví, co dál.

Budou to tyto úkoly:

- Omotat lano kolem stromu,

- napsat 50 slov na písmeno K,
- dohromady 70x skočit přes švihadlo,
- zazpívat dvě písničky z poutnického zpěvníku (sloka+refrén),
- udělat celkem 50 dřepů,
- složit vlaštovku,
- hod na cíl,
- vybarvit obrázek podle předlohy,
- uvázat 5 uzlů.

ODPOLEDNE

Odpoledne bude probíhat tak, že bude mít každý tým opět Vonta, který s nimi bude běhat. Dostanou mapu s vyznačenými stanovišti a budou mít limit na to, aby se vrátili do tábora. Vont jim musí hlásit čas po každých deseti minutách. Jestli přijde nějaký tým pozdě, budou se mu odebírat nasbírané klíče. Na začátku budou mít 5 - 10 minut na vymýšlení strategie, jak budou chtít běhat po stanovištích. Pokud narazí na stanovišti na jiný tým, může opodál čekat nebo běžet jinam. Bude 10 úkolů omezených časem a počtem lidí na různých místech. Získat další indicie budou moc ve věži otce Šípa, když uhodnou hádanku. Do věže mohou celkem 3x. Místa s názvy úkolů budou vyznačena na mapě. U každého úkolu budou pověšené klíče s barvami týmů (pro každého jeden).

Jsou to tyto úkoly:

- vylovit z několika kyblíků plných např. těstovin nějaký předmět,
- dotknout se stromů podle čísel,
- vypít 2l vody,
- prolézt pavučinou provázků,
- opičí dráha,
- vyndat ježka z klece (dřevěný),
- přepálit provázek, (složit dřevěný obrázek podle předlohy)
- sníst sušenku,
- zaluštit napsanou zprávu do morseovky.

Koupání v Zátocce

Po věče přijde Vont, vymění s ním klíče za čas=písek, ten si vezmou s sebou a pozve je na předposlední část (do srubu). Tam budou páni zla. Ke každému úkolu přiřadíme člověka, který by mohl pána zla porazit v disciplíně. Ten dotyčný vždy předstoupí a hraje proti pánovi zla. Pokud prohraje, nic se neděje. Pokud vyhraje, dostane nádobu s časem. (Mezitím na louku rozmístíme klíče, které budou označené fáborkem v barvách skupinek.)

Úkoly:

- zatukávání hřebíku (kdo zatluče hřebík jako poslední, vyhrává),
- zapálení papíru - vlaštovka (zapálí postavenou vlaštovku a ten, kdo ji vydrží mít zapálenou déle, vyhrál),
- tyčinky (berou si buď po 1.2, nebo 3 ks a komu zůstane poslední možnost braní, prohrává),
- nádoba s vodou, kelímek + plíšky (hází plíšky do kelímku a komu se potopí, prohrál),
- hledání tří dvojic (klasické pexeso, kdo najde první tři dvojice, vyhrává),
- stavění věže (staví se věž z kostek, komu spadne, prohrál),
- poskládání obrázku - puzzle (v obálce dostanou rozstříhaný obrázek, kdo ho poskládá první, vyhrál),

- barevné kuličky (řada kuliček ze tří barev, která se po čase zakryje, úkolem bude poskládat řadu tak, jak si jí zapamatují, kdo bude mít více umístění správně, vyhrává).
- papírový kámen, nůžky, papír(každý má v ruce 4 kartičky, pokládají je společně na stůl, ten který má silnější kartu má bod)
-

Po dokončení všech úkolů nasypou čas, co získali, nasypou do přesýpacích hodin v barvě každého týmu. Přesýpací hodiny si vezmou a vydají se na poslední část, která se bude odehrávat od vstupu do stoky směrem na louku. Všechny týmy budou u stoky a jejich týmový vedoucí jim pod odstartování obrátí přesýpací hodiny. Do té doby, než se přesypou, má tým čas, aby sbíral rozházené klíče. Může běžet celý tým, ale klíče smí brát po jednom. Kdyby se hodiny přesypaly a nestihli by doběhnout, musí odevzdat klíč. Po skončení: pokud se nevysbírají všechny klíče můžou si děti zvolit k jakému pánu zla půjdou získat čas navíc). Tak získají všechny klíče.

VEČER:

Všechny skupinky půjdou k zamčené stoce, kde ji společně otevřou získanými klíči. Po odemčení jí každý proleze a bude navigován k rosvícenému kostelu. Po vstupu do kostela, bude mít v kostele na stole jeden dílek zprávy.

V té se po složení všech dílků dozvědí ,že zítra bude volba velkého Vonta.

Den desátý - pondělí 5.8.2019, Velká bitva a volba vonta

Kdo:	Brňák, Bláťa
Materiál:	Gumy na praky a něco na ukončení gum (žemlička), provázky, látka na majky, fixky, spreje, čtvrtka na šablonu, značkovací sprej, kamínky, něco jako urnu, zlatý déšť(umělé větvičky), váhy, míč na vybiku, barvy na obličej
Kostýmy	Mažnák a druhý Vont. Šípáci
Specifika her	Dopoledne: 30 min příprava vybika, 40 min pohybová, příprava bitky - 2 hodiny klidová Odpoledne: bitka -pohybová 1 hodinu Večer: příprava 45 min, klidová 1 hodina

Na kruzích: jak se jim hrálo za jejich tým? Jaké dojmy byly z velké bitvy? Jak se těší na volbu vonta a mají představu koho budou volit? Na základě čeho se budou rozhodovat? Co to znamená být zvolen "lidem"? Může si pak zvolený Vont dělat, co chce?

DOPOLEDNE:

- Rozdělení do týmů:
 - Děti budou rozděleny do dvou týmů. Každý tým dvě skupinky dohromady.
 - O umístění v týmu se bude hrát vybíjená.
 - Hra bude paralelně, aby se ušetřil čas. Vítěz každého klání si bude moci vybrat tým, za který bude hrát soutěž (vedoucího týmu Mažnák, a ten Losna).
- Místo pro bitvu
 - za barákem nahoru les za hustníkem.
- Pravidla bitvy (alespoň základ komunikovat ráno, ať vědí co je čeká).

- Cílem hry bude získat vlajku protivníka.
- Každý má 5 životů - životy se budou "dobíjet" u stromu za pevností. Bude tam jeden vedoucí. Ostatní poznají kolik mají soupeři životů podle počtu čárek na jejich čele.
- V okolí vlajky nesmí 3m být žádný obránce. Velký prak minimálně 5 metrů.
- Velký prak může střílet pouze mimo pevnost a opět na vyznačenou vzdálenost.
- Jedná se o bitvu s vodními balónky
- Příprava na bitvu
 - Příprava vlajky, kterou budou muset chránit.
 - Stavba pevnosti okolo vlajky.
 - Na jejím okraji si mohou sestavit maximálně 1 mega prak
 - Materiál na tělo z lesa (větve).
 - Materiál navíc guma + plastová miska, nebo jiný materiál na ukončení gum na praku.
 - Válečné barvy na obličej
 - Dále mohou - bude na jejich kreativité:
 - Štíty, poklice, válečné pomalování, prostě příprava zbroje.

ODPOLEDNE:

- Dokončování příprav - zabudování praků (pozor pohlídat - případné vylomení praku).
- Bitva - poslední přípravy (nachystat balónky v barelech).
- Pokud by bitva probíhala dlouho - záložní variantou jsou pěnové tenisáky a barely (použili bychom případně na druhé až třetí kolo bitvy). První bude určitě jen s balónky.

VEČER:

- Volba velkého vonta (na místě viz předchozí den).
 - Řádně prostor vyzdobit například lampióny.
 - Udělat slavnostně - zavařovací sklenice(zabarvené dle barev kamenů) se znakem Ježka v kleci. Budou se do ní vhazovat korálky..
 - Vyhodnocení ideálně vysypáním korálků na misky vah, které určí, kde je víc.
 - Zajistit zlatý déšť(umělotina), který to nadekorujeme.
- volba večer - ježek v kleci ztracen, zmizel, nikdo neví, kde je, aby se předal Vontovi.

Den jedenáctý - úterý 6.8.2019, Únos Bubliny

Kdo:	Pytlák,, Vačice
Materiál:	Stezky, bobříci,uzlovačky ... , koření, olej,cibule, kotlíky 4x, pečivo, Drát,kleštičky, papír ,tužky, dřevo(materiál na hlavolamy)
Kostýmy	BKP,RŠ,VV,Bublina
Specifika her	Dopoledne:1-1,5hod.výroba hlavolamu-klidová hra-cca 45min. příprava 20min.(ingredience) klidová-vaření cca 3hod. Odpoledne:Příprava 15min. 1hod.-klidová Příprava 15min. cca 1hod- pohybová Večer: Příprava 40min. 1,5hod.-zážitková

Na kruzích: Jak se jim líbilo vařit sami? Jsou s výsledkem spokojeni? Jak se jim pracovalo v týmu? Co se dařilo a co naopak ne? Co by příště udělali jinak? Jak a co říkají na chování BKP - co bylo dobré a co špatné?

DOPOLEDNE:

Zpráva o ztrátě ježka v kleci. Přejde Velký vont a poprosí děti ,že i přes velké boje a nesváry , by mohla každá skupinka vyrobit vlasní hlavolam a návod k němu.Bude hodnoceno bodováno :

Návod

Nápad

Popis

Zpracování

Až děti zavolají VV do tábora a předvedou mu své hlavolamy ,on jim na oplátku řekne, že v lese(na kládách)uviděl jakési divné poházené kousky puzzle.

Hra: jít po dvojici a smí mít 4 nohy a pouze dvě oči, šátek (cestou je potřeba dospěláka, který bude hlídat, zdali nepodvádí).

Děti sesbírají a v táboře poskládají recept na oběd.

hodnocení: nejlepší postup, chuť, úklid, spolupráce,(vyrobím tabulku na hodnocení, těchto věcí a porota může bodovat od 1-5 jako ve škole)

ODPOLEDNE:

koupání

Do tábora přijdou RŠ a BKP a dohadují se, kdo z nich je nejchytřejší a nejzdatnější (v dovednostech , ZOZ, Stezkách bobříci). Poprosí děti a ti si rozdělí mezi sebe RŠ a BKP a učí je to.

Poté je zápas kdo co umí, samozřejmě RŠ jsou chytřejší, BKP se to snaží obcúrat. Pak společně odchází a dohadují se kdo z nich je chytřejší.

RŠ nás vyzkouší, jak jsme se vše naučili:

Štafeta- Děti budou běhat v táboře(nebo na kládách) k 200m vzdálenému členu RŠ, který jim bude zadávat úkoly(uzel, dřepy, napsání slova morseovkou, vyluštění, zpívání, sbírání šišek,.....)

Zapíše se kdo to splnil jako první, kdo splnil správně nejvíce úkolů.

Koupání, sbírání kletí

VEČER: Buřty!

Do tábora přijde BKP a řekne hele kdo je tu chytřejší? My máme psa RŠ. My máme Bublinu, jestli ho chcete získat pro RŠ, přineste nám každý z vás peníz, který najdete na své cestě(bojovka). Na konci cesty si vezmou žeton, který donesou do tábora a předají BKP. Až budou všichni v táboře, BKP se rozmyslí a Bublinu jim předají.

Den dvanáctý - středa 7. 8. 2019, Velký ježek v kleci

Kdo:	VIčice, Šutr,
Materiál:	3x inzerát, žluté kvítky, cedulky označení klajmů, drobnosti do klondaiku, cedule s výkupními cenami, peníze, 2x pouzdro na ježka, falešný kov, návod na vyndání ježka, šifry na stopovačku, úkryty na stopovačku, dřívka s mapou, velký dřevěný ježek, návod na koloběžku
Kostýmy	stará paní, lesník, 2x vetešník, Velký Vont

Specifika her	DOPO: potřebné věci -příprava 0h + realizace 1h, odpočinková), klondike (1 + 1,5; pohybová), ODPO: šifrovačka (1,5+3; šifrovačka), dřevěný ježek (1+2h; scéna)
---------------	---

Na kruzích: Vetešníci. Věřím každému? Kupuji zajíce v pytli? Komu věřím 100%?

V táboře jsou nalepeny 3 inzeráty na kterých je vždy určený čas a místo:

- stará paní potřebuje pomoci se dřevem
- lesník potřebuje natahat dřevo k ohništi
- vetešník prodá kovovou hračku v pouzdru

Nově zvolený Velký Vont (VV) přijde požádat Poutníky o pomoc. Je skleslý, protože ježek v kleci je ztracený. Stínadla ho nerespektují za VV, protože je jeho symbol ztracen. "Ježek už se nikdy nenajde, ale kdybychom ho našli..." Nezapomene zmínit, že takový, jaký je VV jsou i všichni obyčejní Vontové. Proto když on je smutný a zhrzený, hoši ve Stínadlech jsou na tom stejně.

Pokud děti půjdou nejdřív k vetešníkovi, najdou tam bublinu jako z komixu RŠ a tam je napsáno "správný hoch i děvče vždy nejdříve pomůže potřebným než se žene za dobrodružstvím".

Po vykonání potřebných věcí děti půjdou k vetešníkovi, který nám nabízí různé kraviny. V rámci toho ale i zazvoní ježkem v pouzdru. Neotevíře ho, ale prodá nám ho za peníze, které nemáme. Když se děti budou ptát, kde ježka našel, tak to neprozradí. Pouze podotkne, že mu ho přinesl sběratel starožitností.

V táboře už funguje banka a hraje se klasicky klondike. Obměnou je nejvyšší odměna, což je žlutý kvítek, kterých je jen na pár klaimech. Označení klaimů jsou dle názvů postav z RŠ+Vontů+BKP+daší.

Znovu cesta k vetešníkovi, koupení za vydělané peníze "zajíce v pytli" tj. neotevřeného ježka a v tom jen zvonící kov. Je tam ale návod na vyndání ježka z klece. Děti se zklamaní vrací do tábora, kde najdou opět inzerát na "prodám ježka v kleci". Toho si již nechají ukázat od druhého vetešníka a za zbylé peníze jim ho prodá. Děti otevrou ježka a tam je rýmovaný návod na rekvizitu v táboře (co je tam již od začátku tábora např. lucernička, létající kolo apod.). Tam najdou zprávu, která je odkáže na 4 místa (rozcestí železná zelená, železičák, vodoměrka, brána junák).

Dále stopovačka po šifrách (tulácká, morseovka, posunutá abeceda, hvězdička). Každý tým má jedno ze čtyř výchozích stanovišť a bere zprávy s sebou. Na místech vždy najdou nějakou netradiční skrýš (falešný kámen, falešná šiška, odpadek v lese apod.) a v ní šifrou další stanoviště. Zároveň na místě najdou dřevo s částí nakresleného plánu. Na konci se sejdou v táboře, kde složí dřeva (nejspíš vedle sebe) a vyjde jim mapa ukazující na (junák).

V noci scéna s velkým dřevěným ježkem. Děti a VV, kterého děti zavolají bezeslovnou písní Vontů, dojdou na junáka a něco hledají, neví co. VV je naučí formuli napsanou níže. Naleznou viset velkého ježka mezi dvěma stromy (nasvícení světly, lucerničky, louče, lampiony), však je vysoko. Poté, co společně s VV vysloví formuli (vždy VV jednu vědu a děti druhou), se začne z nebe snášet ježek.

Ježek je umístěn na dvou lanech, s kladkou vysoko na stromech, které pomalu pouští simultánně dva lidé.

Buďme svorní

Žlutá je barva naše

Nevyzradme nic co víme

Po spuštění ježka VV otevře velkého ježka v kleci a objeví v něm návod na sestrojení koloběžky.

Den třináctý - čtvrtek 8.8.2019, Udělej si kolobrndu

Kdo:	Fík, Brňák
Materiál:	Polotovary na přípravu koloběžek (přesný seznam Fík), 5 barev různého krepáku, Poutnické oddílové nálepky (10 kusů). Nalepovací Štíky na číla, pastelky, fixy, Olej. Barevný papír a 30 brček na jezdící draky.
Kostýmy	VV, Mirek, Ryhlonožka, 4x pořadatelé závodu, dřevo z dřevníku na přípravu tratě k pravidlům.
Specifika her	Dopo: Kreativní činnost a rukodělná činnost (30 min příprava, 2h dopoledne), Běhací soutěže na cca 40 min dopoledne. Odpo: Kreativní činnost a rukodělná činnost (30 min příprava, 2h dopoledne), Běhací + plavací aktivita

Kruhy: Jak jim to šlo? Jste spokojeni se svým výtvořem? Proč ano, proč ne? Co byste udělali jinak? Pomohl vám někdo? A vy někomu? Co na tom bylo dobré, že jste si pomohli? Naučili jste se dneska něco?

Rozdat prázdné pamětní listy pro vedoucí dětem.

DOPOLEDNE:

Přijde VV do tábora, společně s Mirkem. Všem poděkují za velké vypětí při hledání ježka v kleci. Za jejich statečnost a nasazení jim darují materiál na výrobu vozítka na plánu (kolobežka). Zároveň sebou dovedou kamaráda co je šikovný stavitel Červenáček ten děti provede stavbou koloběžek, vysvětlí jim záludnosti plánu. Nebude však po celou dobu stavění. To si pak pořeším já a Fík.

Děti VV jako poděkování vrací kovového ježka v kleci stejně tak Vontskou kroniku. Díky těmto věcem pak VV opět získá důvěru a respekt ostatních Vontů. Po obědě se staví ještě jednou s několika Vonty, jako důkaz toho, že se mu to podařilo.

Každému dítěti Rychlonožka přidělí základní materiál. Dále pověří Fíka a další dva vedoucí dohledem nad výrobou. Děti budou vědět, že těchto vedoucích se mají hlavně ptát.

V neposlední řadě jim sdělí fakt, že následující den se bude konat závod. Dále vysvětlí, že je nutné splnit kvalifikační podmínky pro účast v závodě:

- Projetí kvalifikačního kola viz odpoledne. - Kvalifikace bude optimálně probíhat na jimi vytvořených koloběžkách, ale v případě, že si budou chtít pošetřit svůj speciál až na závod bude jim umožněno použití oddílové koloběžky.
- Účast alespoň ve 2 z 4 kvalifikačních soutěžích o zlepšováky a doplňky na koloběžky.

Soutěže budou organizovány přímo pořadateli závodu za účelem zviditelnění favoritů závodu. Ti co budou mít více ozdob a vychytávek, budou pak minimálně z pohledu diváků favority. Cílem soutěží je prokázání dostatečné fyzické zdatnosti k závodu.

Zahájení výroby koloběžek - až do oběda:

Stavba dle plánu, pomoc se stavbou, Brňák, Fík a ještě minimálně 1-2 vedoucí, kdo se hlásí?

Dopolední soutěže:

- 1) Běh na čas kolem louky - vystavěný okruh.
 - a) Závod bude probíhat po skupinkách. Dva nejlepší ze skupinky postupují do finále. Pro 3 nejlepší je odměna. (Fáborky na konec řídítek).
- 2) Šifrovačka na čas (v tábor skupinkách klání mezi nimi).
 - a) Celkem pět šifer - (morzeovka tam i zpět, Had, poutnická, indianské znaky)
 - i) Nejlepší týmy si budou moct od prvního vybrat barvu na natření rámu koloběžky.
 - (1) Dle pořadí pak budou moci vybírat barvy na nabarvení rámu. První tým bude mít možnost mít dvě barvy.

ODPOLEDNE:

Dokončování výroby koloběžek - nabarvení, výpomoc velkých u těch, kteří budou úplně marní a nebudou schopni sestavit.

Opolední soutěže:

- 1) Neoriginálnější plavecký styl, kterým překonáš zátoku. Zde budou potřeba minimálně dva pořadatelé, kteří budou hlasovat. Nejde zde o čas, ale o to dokončit stylem celou zátoku a být co neoriginálnější (zde mohou rozhodčí trošku pomoc těm, co dosud neuspěli).
 - a) Možnost získat jednu ze šablon pomocí, které si například namalují šípácký, nebo poutnický znak na koloběžku. Různé velikosti. Odměna pro prvních pět soutěžících.
- 2) Závod s papírovým hadem viz <http://oddilpoutnici.cz/blog/aktivizacni-zabavne-minihry/>. Každý si jednoho vyrobí a bude ho pohánět vlastním Brčkem. Soupeřit se bude na stolech v Jídelně po 4 drahách, dva vítězové postupují dál.
 - a) Pro první tři je odměna ve malých světýlky na koloběžku nákupka jednotky Kč.

Podvečer:

- Návlek bezpečné jízdy na koloběžce. Přijíždí rychlé šípky na vlastnoručně vyrobených strojích. Bude postaveno malé hřiště simulující silnici.
- Poté bude následovat kvalifikace - každý kdo se bude chtít účastnit závodu, bude muset projet připravenou trať, časový limit dáme hodně velký. Cílem bude, aby stroje otestovali, že se jim hned nerozpadnou.
 - Ti co se jim to nepodaří budou mít druhý pokus, ale to až po domluvě s Mirkem, nebudeme jim to dopředu říkat.

VEČER:

- Chci aby šli rozumně spát, další den bude oheň tak ať neodpadají.
- vedoucí mohou začít balit část materiálu
- píšeme paměťáky

Den čtrnáctý - pátek 9.8.2019, Velký závod

Kdo:	Opičák, Bebina, Štávina
Materiál:	Velký reproduktor, stupínek pro vítěze, žluté kvítky na připnutí, vlajka startu závodu, plachta CÍL, značkovací sprej, 10 PET láhví s vodou, mobil pro případ nouze, pravidla chůze (nejen po silnici), lékárnička malá, lékárna velká, akční hudba, auto, koloběžky, trofej stínadel
Kostýmy	BKP, Vontové (do počtu vedoucích), RŠ
Specifika her	Příprava závodu 2 hodiny, přeprava dětí 1 hodina, samostatný přesun dětí zpět 2 hodiny

DOPOLEDNE:

Závod bude na okruhu na polní cestě v lokaci poblíž Němčic (<https://en.mapy.cz/s/3shSz>). Předem se tam musí autem navézt materiál (je ho hromada), pak děti a vedoucí (ti se budou převlékat do kostýmů a přicházet zatímco budou najíždět další děti, takže budou průběžně udržovat motivaci).

Závod se jede v čepičkách!



CENY

- Kdo dojde první = hlavní trofej Stínadel
- Kdo dojde druhý = dřevěná koloběžka
- Kdo dojde třetí = koloběžka na medaili
- Který tým dojde první = vybírá si pamětní placku, kterou dostane (dřevo/tvrší papír)
 - motiv Široko, špendlík, ježek v kleci, šíp
- Kdo dojde s kolobkou vcelku = všichni drobná odměna

Po závodě

Mirek s VV připomínají, co je žlutý kvítek a rozdávají každému po jednom. Sdílejí se nejsilnější zážitky z celoročky a rekapituluje se vše včetně tábora. Ne dlouho.

Žlutý kvítek:

Odznak všech každému, kdo usiluje o svornost, ohleduplnost, a mír mezi chlapci a děvčaty. Kdo nosí žlutý kvítek, odmítá jakékoli násilí, bezpráví, hrubost a nečestnost. Je naplněn dobrou vůlí pomoci každému, kdo ji potřebuje, a touhou po míru mezi jednotlivci a celky.“

Jednou budou všechny ty úzké křivé a věčně vlhké uličky zbourány a na jejich místech vyrostou široké světlé ulice, ve kterých bude slunce až pozdě do večera. Nebezpečná nezdravá Stínadla zmizí, tak jako dorostou a odejdou Vontové, kteří je dnes obývají. Bude zde sídlit mládež zdravá a krásná, silná, čestná a dobrá.

Ale Žlutý kvítek, který zde dnes roste, nezačne se Stínadly! Udrží se uvnitř bloků domů a bude všem Vontům na věčné časy připomínat, že mají žít v míru a šlechtnosti, jak si to přál Vojtěch Vont.

A ten žlutý květ se bude rozmáhat více a více a jednou přijde doba, kdy jej v klopě kabátu a svém srdci budou nosit nejen potomci dnešních Vontů ve Stínadlech, ale všichni lidé na světě, protože mír, dobro a ušlechtilost zaujmou dříve či později mysl všech.

A pak bude teprve všude dobře!

(Stínadla se bouří, poslední slova)

Zlatý řez – dostáváme obrovskou dárkovou krabici od RŠ za velkou pomoc při usmíření Stínadel. RŠ se loučí, že musí vše zapsat do TAM – TAMU. Odchází i Vontové a BKP. Obsahem dárku je mapa, mobil pro případ nouze, lékárnička, voda, pravidla, kde je jasně napsáno, že PO SILNICI CHODÍ MAX DVOJICE A ŽE TO HLÍDAJÍ DVA NEJSTARŠÍ. ZÁROVEŇ SKUPINA MUSÍ JÍT POHORMADĚ A NIKOHO NESMÍ NECHAT O SAMOTĚ. Úkol dětí je dostat se sami do tábora.

Vedoucí se dopravují do tábora autem a připravují oheň + uklízí tábořiště, balí materiál atp..

ODPOLEDNE:

Děti přichází do tábora, je slavnostní hostina v lese nedaleko tábora. Je zde nachystáno vyhlášení bodování týmů

VEČER:

vyhlášení + pamětní listy

Slavnostní oheň

- Tradiční zapalování, proslov hlavase, táborová hymna
- skupinový zavírák - každý max 1 věta co si z tábora odnáší – nutno pořešit akustiku
- individuální (20 minut) – vymezit prostor mezi 2 osobami tím, že kolem sebe přehodí švihadla (ostrůvek pro dva). Dvojice mohou posdílet cokoli a pak se přesunout k nové dvojici, když zazvoní zvon, je konec aktivity
- volný program (kytara, recitály, improscénky...)

Vyřešit:

hlídání tábora v době hostiny v lese - Stopáci, domluveno,

slavnostní oheň připravovat předem,

louče také

pohlídat start ohně,

zajistit Michala s kytarou na hymnu

ceny pro týmy den předem

Den patnáctý – sobota 10.8.2019 (odjezd)

Kdo:	Brňák, Pytlák, Fík,
Materiál:	Jedna veliká čokoláda (WW), Pro každého vedoucího kostým umpalumpy. Data projektor a promítnutí fotek na konci (Opičák zpracuje fotos).
Specifika her	Příprava 15min. Scénka 5min.

Návrh vybereme dle energie a síly co nám zbyte preferuji poslední variantu. Báýr

Secvičit minimuzikál všech vedoucích a naběhnout jako umpalumpové a zazpívat píseň na rozloučenou / naviděnou

Záložní varianty:

- **záloha 1** - po nástupu, nebo potom co budou děti úplně sbalené, přijde opět postava ,která napoví svým kostýmem příští celoroční hru.
- **záloha 2** po,nebo při posledním nástupu přijede na koloběžce pošťák a rozdá(horhodí)poslední vydání (Svěrače), kde mimo jiné bude zpráva že se ve “ stínadlech” našla WW čokoláda.

Pokud stíháme odjezd bude promítání vybraných fotek z tábora.

Balení, úklid, odjezd.

Odchod ve 13:00 ze Zátoky.

Materiál a Design tábora

Tabulka zde:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1xoPZ4DUmSJg-yWkYAunCIKYU9H-w9wM8elobyd6qVAY/edit#gid=0>

System bodování

Každý tým bude získávat za jednotlivé bodovatelné hry v etapách šípečky, které se poté budou dávat na jejich týmovou vlajku - malou.

1. místo 4 šípy
2. místo 3 šípy
3. místo 2 šípy
4. místo 1 šíp

Celkové bodování

Každé dítě získá jedinečný odznak, který bude mít jedinečnou formu a ten si pak přidělá na svou nástupní čepičku. Každý den musíme udělit aspoň 2 jedinečné odznaky. Odznaky bude udělovat Mirek.

Kruhy

Vedoucí si svou skupinu odvede do stanu, který bude mít každá skupinka jako svou celotáborovou klubovnu... Pokud situace dovolí, je vhodné místo neměnit.

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

Tam-Tam a Svěrač

Dva konkurenční časopisy vydávající informace o dění ve Stínadlech a klubech. Vychází jednou denně. Tam-Tam vydávají děti. V psaní se střídají týmy po dnech. Každý tam píše jednou za čtyři dny. Tam-tam se píše na kruzích (nutné vždy počítat s delší dobou pro jeden tým). Časopis je dvoustránkový, na prvním je hlavně text, na druhém je hlavně místo pro obrázek. Tam-tamy se dávají na tabuli a po konci tábora se vlepí do kroniky. Čistá kronika se tudíž nepíše.

Svěrač je časopis BKP. Je to okopírovaný Tam-Tam psaný humpolácky se špatnou gramatikou, pomluvami na RŠ a vychvalováním BKP. Vydávají ho vedoucí, střídající se ve psaní a kreslení. Vedoucí, který má na starost dané číslo, zajišťuje i jeho distribuci dětem. Může to být formou postavy (BKP, RŠ, kamelot) či úplně jinak. Opět je nutné dohlédnout, aby časopis byl poté na nástěnce.

Týmy

Bláťa Pytlák Koza		Brňák Šutr		Bebina Vačice Pěnkava		Op Fík Lentila	
Soňa		Drak		Korbič		Fífa	
Kladivo		Chrobák		Tygr		Kulda	
Mája		Nebojsa		Kachna		Meruňka	
Cvrček		Fáňa		Flek		Áďa	
Viky		Tom		Pepina		Amálka	
Ozzy						Anežka	

Březové lístky

V rámci tábora, chceme dětem prezentovat za co jsme jako vedoucí/rádcí dostali březové lístky.

Kdo	Kolik darovacích listů / úroveň	Poznámka
Brňák	1	Dovezu přímo na tábor.
Mates	3	Dodám scan
Lentilka	1	Nutno ji kontaktovat.
Bláťa	3	Dovezu na tábor
Vlčice	1	Dovezu na tábor
Vačice	4	Dovezu na tábor
Op	3	dodám scan
Koza	1	nutno kontaktovat
Bebina	1	Dovezu na tábor
Šutr		
Bára		

Ostatní (doplňkový) program

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

- HRA: Terénní pexeso

Závod týmů na motivu hry pexeso. Týmy nejdříve mapují území v kterém jsou následně rozmístěné kartičky pro samotnou hru.

Týmy nejdříve si „překreslí území“. Překreslí proto aby se v depu si mohli říct, který obrázek viděli. Na to budou mít 20 min. Pak mají 10 min. na zvolení si strategie.

Během vysvětlování pravidel, rozmístí některý z vedoucí kartičky. To toho pole co si týmy předtím mapovali. Každý tým má mimo území svojí základnu. Během celé hry zůstává jeden člen týmu v základně. U každé základny je jeden vedoucí. Aby kontroloval správnost donesených dvojic.

V území s kartičkami není dovoleno s kýmkoli a jakýmkoli způsobem komunikovat.. Komunikace je možná pouze v základně. Nesmí jakkoliv si zaznamenávat obrázek, který otočili.

Jeden hráč jen jedna kartička, až si obrázek zapamatuje. Běží do depa a tam řekne, kde se obrázek nachází a jak vypadá. Ten si ho zakreslí do mapy. Když mají účastníci pocit, že vědí o dvojici, řeknou to instruktorovi, který je u depa.

Na hru mají 45 - 60 minut. Vítěz je kdo má více obrázků.

- Hra na sílu a rychlost : Větší špalek, hrací pole tábořiště, časomíra, píšťalka.

Týmy budou mít za úkol, co nejdříve přenést špalek. A to tak, že na štafetový běh.

Start: Zvonička. Cíl: stany co jsou k cestě na molo, ta řada.

Průběh hry: Tým se rozestaví podél celé trasy (Zvonička - Cesta na molo u stanů). Vyběhne první od Zvoničky, poběží cca 400m a tam bude čekat další. Předá špalek. Takto se pokračuje až do cíle. Zapisuje se čas. Nejrychlejší tým, večer vysvobodí Široka z klece. Tým se to dozví ale, až na místě večer.