

LETNÍ TÁBOR 2020

ODDÍL POUTNÍCI

Úvodních pár slov

Odlet do hlavního města Lumpa city. Hned druhý den nás čeká cesta do Lumpálie, džungle, která není probádána a kde hledáme nové chutě pro nejlepší sladkosti pro celý svět. V prvních dnech v džungli rozděláváme basecamp a seznámíme se s Umpalumpy. Na puťáku získáme semínko, ze kterého vypadně velký zlatý bob a ten poté pomůže k usmíření kmenu Umpalumpů a Lumpaumpů. Zároveň se nám podaří postupně získat všechny potřebné ingredience a zprovoznit stroj.

Co vše spojuje

- Lumpíci jsou bývalí Umpíci (těm pomáhá Wonka posíláním čokolády. Lumpíci, nechtějí přijímat Wonkovy dary a proto se oddělili). Kmeny soupeří proti sobě a snaží se získat zlatý bob, který roste jednou za tisíc let.
- Bylo by dobré, kdybychom v rámci jednotlivých etap ochutnávali různé příchutě. Zakomponovávat do etap. Wonka je jede s námi ochutnávat.
- Druhá dějová linie bude s hledáním tajných ingrediencí, které se snaží Wonka získat. Každý den používáme stroj, do kterého je vkládáme.
- Společná mapa, která se postupně doplňuje.

Postavy

Kostým	Kdo zajistí	Kdo hraje
Náčelník Umpíků	Bára	
Umpalumpové (Umpíci)	Bára	
Zloděj a pomocníci zloděje	Bára	
Náčelník Lumpíků	Bára	
Lumpapumpové (Lumpíci)	Bára	
Křováci	Bára	
Reportér	Bára	

Kameraman	Bára	
Moderátor 1	Bára	
Moderátor 2	Bára	
Vejcucník	Bára	velký hmyzák, který bude létat s velkým sosákem, velké oči a má kaspíčku, mošničku ze které hází kinder bomby

Postavy mimo

Kostým	Kdo zajistí	Kdo hraje
Letištní personál	každý sám	všichni:)
Křováci	Bebina, Pytlák	Domluví se večer na poradě
Vědmy	Bára	Domluví se večer na poradě
Semínko	Bára	Bára
pomocníci semínka	Bára	
4 obchodníci (Vladimír Vzdušný, Prokop Hlína, Theodor Vlnka, Agáta Jiskřivá)	Bára	
Noční nestvůry (bojovka)	Bára	
Willy Fog - cestovatel(frak, klobouk.....)	Bára	Michal souhlasil:)
Bauhaus obchodníci pro přístavy	Brňák/OP	Každý montérky.

Nápady k legendě o Umpících a Lumpících

Lumpíci jsou bývalí Umpíci (těm pomáhá Wonka posíláním čokolády). Lumpíci, nechtějí přijímat Wonkovy dary a proto se oddělili. Kmeny soupeří proti sobě a snaží se získat zlatý bob, který roste jednou za tisíc let, protože pro ně je čokoláda jedno z nejlepších jídel, co jedli. Živí se hlavně zelenýma housenkama.

Umpíci: více civilizovaní, jsou schopni s námi komunikovat a posílají i písemné vzkazy (mohou být zašifrované...). Mají stejné kroky jako Umpíci v továrně, jen jiné popěvky:) Používají už i vychytávky jako je velký otvírák.

Lumpíci: více divočejší, vydávají pro ně typické zvuky... Mluví jako neandrtálci:) Nepíší vzkazy, protože psát neumí:) Mají jednoho překladatele, který mluví jako my. Musíme vymyslet pro ně nějakou speciální chůzi. Popěvky - do afrična, inspirace [HU](#), 1:55

Materiál a Design tábora

Tabulka zde:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/12GGWM5uyNbMckGk18k-3ZYcLrA8ZtOJx54IYG0SMfo/e/dit#gid=0>

- ✓ Táborová hymna - Michal
- ☐ Popěvky a tanečky Umpíků a Lumpíků - Michal
- ✓ POUTNICKÉ ZPĚVNÍKY
- ✓ Táborové logo: tentokrát formou soutěže - nabídka do oddílu
- ✓ cedulky na stany, cedulka na vydávání sladkého + další cedule - Pěnkava a Michal

Rekvizity:

[VIZ TABULKA](#)

Bodování týmů

Kávová zrna v květovaně malovaných sklenicích v barvách týmů. Každý den dostane tým odměrku a dle toho se pozná, kdytrý tým na tom je nejlépe.

Bodování jednotlivců

Kakaový bob udělaný z pryskyřice, který se bude hrdě přidělovat na nástupové korále.

Nástupový kostým

Tričko (od rodičů), které se nabarví dle barvy týmu, cestovatelský klobouk, kšandy a korále.

Kruhy

Vedoucí si svou skupinu odvede do stanu/na jiné určené místo. Pokud situace dovolí, je vhodné místo neměnit. Kruhy probíhají večer po celodenním výkonu. Mohou ho vést všichni vedoucí daného týmu, nebo se v roli moderátora střídat. Je fajn na začátku vytvořit atmosféru klidu, důvěry a shrnout průběh celého dne. Následuje hodnocení dne z pohledu dětí: co se líbilo, co by chtěly naopak změnit nebo jinak udělat. Naučit děti mluvit otevřeně, pokud to půjde, nespokojit se jen s odpovědí: „Tohle se mi líbilo a tohle se mi nelíbilo.“ Samozřejmostí je nepoužívání sprostých slov a urážek, spiklenectví vůči někomu, skákání do řeči, když někdo mluví apod..

Semínko

Od pátku je potřeba se denně starat o semínko. Zalít ho, zpívat mu, pohladit ho. To bude mít vždy na starost skupinka, která bude mít ten den hlídku.

Týmy

Fík Bebina Koza(rádce)		Brňák Martá		Bláta Pěnkava		Vačice Pytlák	
Nebojsa	13	Eliška	13	Drak	14	Fífa	13
Soňa	12	Tygr	13	Korbič	14	Arina	12
Majda	11	Kulička	12	Kachna	13	Mája	12

Chrobák	11	Flek	12	Lukáš	10	Meruňka	10
Pepina	8	Hanka	8	Fáňa	9	Martin	9
Natka	8	Tonča	7	Bart	8	Áďa	9
Želvák	8	Adam	10	Divoženka	9	Cvrček	10
						Amálka	12

Vedoucí mimo: Opičák, Baruše, Vlčice - žluté tričko, černé šle

Rozdělení her

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

Den 1 - sobota 25. 7. 2020, Boarding pass

Kdo:	Opičák, Bára
Materiál:	jízdenky na vlak, lékárnička cestovní, stříbrná páska na gate, svíčky
Kostýmy	Umpalumpa 1x, letištní kontrolor (trhač lístků), kostýmy pro personál - každý sám, vozík na kufry, hadice na palivo apod.
Rekvizity	letištní brána + pípák, cedulka Poutníci, letenky do Lumpálie, design letadla, rádio, noviny, komiksové bubliny, táborová hymna,
Specifika her	dopo kultura + cestování, odpo informace + manuální práce, večer rituál

Shrnutí dne: Odlet z Prahy a přilet do Lumpa city.

Pedagogický cíl: 1) Vtáhnout účastníky do příběhové linie, 3) Seznámit se s řádem tábora 4) Dodržet a prožít táborové tradice

Návrh otázek na kruhy:

Předávka tábora s Karlínem ve 13:00 - skupina řidičů a závozníků. Do té doby můžete postavit gate u Zvoničky, kde táborníci pak složí své kufříky. Tam je také bude nabírat bus, který je přiveze k letadlu - pod schody, kde už bude nahoře čekat první z letušek a bude kontrolovat palubní lístek. Druhá letuška bude usazovat pasažery. Uvnitř

DOPOLEDNE

Účastníci musí mít cestovní kufřík:

- Cestovní kufr, či alespoň kufřík na výtvarku do školy

- Sluneční brýle
- Plavky
- Plážový ručník
- Kartáček na zuby a pastu
- Poutnický zápisník a pisátko
- Letenku
- Svačinu na cestu do letadla
- Bílé tričko

Sraz u NK v 9:00

- **zdravofiltr, kontrola bezinfekčnosti, kontrola kufříků, nakládání batohů a pak odchod na vlak**
- **bude-li dost času, vezmeme to přes park a popovídáme si o tom, co jsme zažili za dobu koronakrizy a jak se kdo měl. Hezky to tím uzavřeme a hurá na dobrodružství.**

11:36 25.7. so Celkový čas 1 hod 31 min, vzdálenost 79 km

R 715 Lužnice R D České dráhy, a.s.

- 11:36 Praha-Vršovice
- 12:11 Benešov u Prahy

Os 19113 České dráhy, a.s.

- 12:14 Benešov u Prahy
- 13:07 Trhový Štěpánov

ODPOLEDNE

- Příchod do Zátoky (15:30) + najíždí rodiče autama (od 15:00-15:30) všichni půjdeme společně ke gate u zvoničky. Společný sraz bude u Chumbova kamene spolu s rodiči.
- Jídlna je přestavěna na letadlo, gate vstupují a bude kontrola letenek, poté nasedají do busu, který je odveze až k letadlu, personál vozí kufry od gate, pumpař čepuje palivo, letuška vítá a kontroluje opět palubní vstupenky a posílá usadit do letadla, kde si je přebere letuška číslo dva. Po usazení budou poučení o bezpečnosti atp - únikové východy, vesta, přetlak atp a také zdravo info od Barči - palubní lékařka. Svačina - juice a sušenka
- Během letu koukněte na film Poutnická ruleta (Brno zařídí appku na tabletu na rozdělování lidí do týmů)
- No a nyní klidně usněte a nechte si zdát o tom, jak na táboře Poutníků probíhají...
- Seznámení se s řádem tábora, jak fungují služby a hlídky
- Ubytování
- Přípravy táborového ohně, kuchyně, ošetřovny atd. (vyženeme je, ať to dělají)

VEČER

- Po setmění letí letadlo po osvětlené runway svíčkami a letí po lese. Během toho rozhlas vypráví o smyslu táborového ohně a jeho tradici.
- Celý náš průvod dosedá na runway, kterou osvětluje již velký oheň planoucí v hlavním městě Lumpálie Lumpa city.
- Táborový oheň
- Po zapálení stručné shrnutí celého roku - střípky jednotlivých výprav pomocí komiksových bublin, které zvedají jednotliví vedoucí dle jasného pořadí v kruhu kolem ohně. Do toho Michal hraje táborovou hymnu.

Palivecká slova:

1. S umpalumpy řídit musíš,
jinak sladkost neokusíš.
2. Je i možná k nevíře,
co tu potkáš za zvíře.
3. Kdo se Wonky trochu bojí,
pročpak v tomto kruhu stojí?
4. Protože chce na svou čest
příběhem se nechat vést

Den 2 - neděle 26. 7. 2020, Cesta do divočiny

Kdo:	Bláťa, Bebina
Materiál:	krabice, lepenky, provázky, vodovky, fixy, nůžky, štětce, tempery, barevné papíry, lepidla, 5 tenisáků, 5 šátků, baterky (děcka do týmu), várnici se šťávou, svačinky (sušenky a ovoce), hrníčky na šťávu (každý svůj), hodiny, cedule start a cíl, bodovací arch
Kostýmy	WW, 4x obchodník ve městě Lumpacity, moderátor, reportér, kameraman, Umpík, Vejducník
Rekvizity	WW čtyřkolka, WW kufr/batoch, plánky/vzor, jak by měla čtyřkolka cca vypadat, cedule start a cíl, hodiny, cedule na kola, pravidla napsaná na kartonu, mapa města Lumpa City, mapa Lumpálie
Specifika her	Dopo - rukodělná, Odpo - vorvo, Večer - klidová

Shrnutí dne: Lumpa city, příchod na místo budoucího tábora

Pedagogický cíl: 1) vytvořit pouto v týmech a týmovou součinnost 2) rozvinout u dětí strategické myšlení a fyzickou vytrvalost

Návrh otázek na kruhy: Jak se ti jelo? Co tým a tvé první zkušenosti s ním? Jak se ti líbil den? Jak se ti spolupracovalo v týmu? Líbil se ti den?

RÁNO

Rozcvička na představování → děti se zavřenýma očima a cviky si představují (možnost jít do lesa a nebýt přímo v táboře pro zpestření rozcvičky)

DOPOLEDNE

Přijede WW na čtyřkolce s obrovským batochem/kufrem. Řekne nám, že do Lumpálie vede ještě dlouhá cesta a pěšky bychom to nezvládli, tak si budeme muset poradit jinak. Wonka už sice čtyřkolku má, ale potřebujeme ji i my. Wonka sehnal poslední čtyřkolku ve městě. Jediná možnost, jak už ve městě čtyřkolku sehnat, je ta, že si ji sami sestavíme. Nemáme součástky. WW už si město prošel a má u sebe jeho mapu. Ví, kde sehnat součástky, a tak ji rozloží a vyznačí nám na ní 4 místa (pro každý tým), kde jsou obchodníci se součástkami a odejde. Týmy se domluví, kdo kam půjde a vyrazí.

4 STANOVIŠTĚ: 1. obchodník (pan Vladimír Vzdušný) = Bude chtít mince, ty ale děti nemají. Nabídne jim výzvu, a to takovou, že na stromech budou ve výšce přidělané krabice, na které jeden člen týmu nedosáhne. Jejich úkolem bude za určitý čas jich co nejvíce dostat dolů.

→ MATERIÁL → krabice, které poslouží jako konstrukce

2. obchodník (pan Prokop Hlína) = Bude chtít mince, ale ty děti nemají. Nabídne jim výzvu. Dostanou omezený čas a na vyhraněném místě budou kopat. Kolik se jim toho podaří vykopat, to dostanou.

→ MATERIÁL → lepenky, provázky, vodovky, fixy

3. obchodník (pan Theodor Vlnka) = Bude chtít po dětech mince, ty ale děti nemají. Dostanou nabídku pro získání toho, co potřebují. Když přenášením pusou/houbičkou/lžící naplní daný počet nádob, dostanou, co potřebují. Podle počtu naplněných nádob, dostanou počet věcí. → MATERIÁL → nůžky, štětce, tempyry

4. obchodnice (paní Agáta Jiskřivá) = Bude chtít po dětech mince, ty ale nemají. Dá jim nabídku, že mohou materiál získat, když za určitý čas zapálí připravený počet svíček, a to tak, že zapalovat může vždy jen jeden.

→ MATERIÁL → plánky/vzor, jak by měla čtyřkolka vypadat cca vypadat, barevné papíry, lepidla

Po splnění se týmy vrátí do tábora a podělí se spravedlivě o materiál. Vytváření čtyřkolek - čtyřkolka musí být jednomístná a udělaná tak, aby se dětem v tom dobře běhalo.

Oběd v cca 13 hodin.

ODPOLEDNE

Pokud by se dopoledne nestihly čtyřkolky dodělat, dostanou týmy čas na dotvoření.

Poté přijde WW a řekne, že je čas vyrazit a že není moc času, tak si budeme muset chvátnout. A abychom si to zpestřili, zazávodíme si. Wonka nás pošle na Klády(nebo jiné místo, dle aktuální situace les) a tam už bude moderátor celé soutěže, který vysvětlí pravidla. Dále tam bude reportér, který bude mezi dětmi chodit, dělat s nimi rozhovory, bude se ptát na pocity atd. a také kameraman, co bude závod průběžně natáčet.

Pravidla:

Závod započne přesně v 15:15 - to znamená, že Wonka dorazí v 15 hodin. Moderátor nás uvede do děje a vysvětlí nám pravidla. Wonka startuje závod a poté odchází.

Závod Le Mans - závod trvá 2 hodiny.

- Bude start a cíl, který bude čitelný a velký
- Bude tam várnice se šťávou a hrnky na občerstvení mezi běháním + sušenky (svačina před závodem nebude)
- Na trase může být jeden závodník z týmu ve čtyřkolce a druhý (až třetí), který bude běžet kolo s handicapem, nebo celý tým.
 - Handi 1 - Upadlo ti kolo - běží se trojnožka(2 z týmu).
 - Handi 2 - Neupravená(hliněná cesta) silnice - běží bez čtyřkolky, ale musí odkopávat tenisák po trase (1 z týmu).
 - Handi 3 - Tma - Všichni musí běžet společně (jeden ve čtyřkolce a ostatní okolo a musí se držet) a musí si svítit baterkou vpředu a vzadu.
- Závod spočívá v tom, že děcka opravdu budou mít 2 hodiny na běhání s tím, že mohou doplňovat palivo vždy, když doběhnou (šťáva).
- Na každé 3. kolo je potřeba mít jeden handicap.
- Pokud nebude mít uzavřená kola handikepem, tak se mu ta kola odečítají.
- Běhá se (doufám, že ještě bude) malý okruh na Kládách (je možné že vzhledem ke kácení se místo změní).
- Vše se bude viditelně zaznamenávat na velkou ceduli, která bude u závodistiště.
- Budou tam i hodiny, kde bude jasně vidět, kolik času zbývá.
- Záznamový arch bude u hodin a zde bude také vidět, jak si kdo stojí.

Po závodě přijdeme do tábora, který se změní z města na Lumpálii (během závodu se v táboře umístí rekvizity). Bude tam Umpík, který se nás zeptá, co tady děláme. My řekneme, že s Wonkou hledáme novou příchuť. Umpík nám předá mapu Lumpálie a uteče/odejde.

Relax na vydýchání a KOUPAČKA, klid

VEČER

okolo čtvrt na 10 - již setmělo

Večer přijde WW s tím, že bychom neměli otálet s ochutnáváním a hledáním nové příchutě. Řekne nám, ať si vezmeme baterky, nasedneme do čtyřkolek a pojedeme prozkoumat kousek Lumpálie. Wonka půjde první a povede nás. Wonka řekne, že by rád něco našel, co bychom mohli ochutnat už dnes. Tak jedeme dál a narazíme na strom s plody, které bychom mohli ochutnat. Každý si jeden utrhne a ochutná (strom s kinder vejci naplněnými něčím). Při ochutnávání na nás zaútočí Vejucucník a vyžene nás (Vejucucník má vaječné bomby- kinder obal ocet a soda, což hází). Rychle nasedáme do čtyřkolek a utíkáme do tábora. Zjistíme, že ne vždy půjde hledání nové chutě jednoduše. Musíme se ještě hodně zorientovat, abychom si byli jistější, kde je bezpečné se pohybovat a kde je to bezpečné méně, na co si dávat pozor atp. Zaznamenáváme do mapy Lumpálie.

Den 3 - pondělí 27. 7. 2020, Obrana zákl. tábora

Kdo:	Opičák, Fík, Brňák
Materiál:	4x reflexní vesta,, velká modrá plachta, náradí, osvětlení přístavů, materiál na stavbu bunkrů na příští etapu
Kostýmy	obchodník v Bauhausu (či jiný hobbymarket), WW
Rekvizity	wonkův stroj + věci na výrobu, světlomet ala sanitární houkačka, slepá mapa tábořiště a širšího okolí
Specifika her	rukodělné, turistika + logické, běhačka

Shrnutí dne: Doplnujeme Wonkův stroj o součástky získané na výpravách a sháníme věci pro jeho pohon. Mapujeme dále okolí - vytváříme mapu. Zároveň kupujeme vybavení pro basecamp.

Pedagogický cíl: 1) Zjistit, že spolupráce je výhodná 2) Najít rozdíl mezi zdravou soutěživostí a spoluprací (noční hra) 3) Podpořit manuální zručnost

Návrh otázek na kruhy:

DOPOLEDNE

Sestavujeme stroj. K jeho funkčnosti potřebujeme:

- Elektřina vyráběná bicyklem - Fík
- Voda do speciální nádržky (doplnuje se během celého tábora) - Brňák
- Popel z finské svíce - Opičák
- Stroj musíme uzemnit (výkopy) - Fík
- Postavit přístřešek - Brňák + Opičák

Děti si sami volí, co je více zajímavá.

ODPOLEDNE

Mapujeme okolí tábořiště. Děti vyrazí po dvojicích či sami do tak vzdáleného okolí, nakolik si věří, že se dokáží bezpečně vrátit. Mají za úkol najít místo/místa, na kterých se podle nich vyskytuje něco

zajímavého. Vrací se do tábora a zakreslí ony věci do velké slepé mapy kolem tábora. Předem jsou vysvětleny zásady bezpečného chování a určený maximální čas.

VEČER

Upravené noční přístavy, kde shání materiál pro obranu basecampu. Přeci jen jsme v džungli.

- Položky pro nákup v přístavu "Hobbymarket" jsou 4 (určí je další etapa - dřevo, nůžky, provázek a speciální svačina).
- Každý přístav (tým) má do začátku 1000 peněz.
- Hobbymarket prodává 1 položku za 10, 20, 30, 40 peněz. Každému týmu rozdílně, ale v součtu při koupi všech 4 položek jeden tým utratí právě 100 peněz.
- Hobbymarket má od každé položky 10 kusů.
- Pokud tým koupí položku a přiveze ji do přístavu (nechytanou ho chytači), získává 10x tolik, za kolik nakoupil (položka je najednou cennější při převozu přes nebezpečné území).
- Pokud tým převezde již zakoupenou položku bezpečně do jiného přístavu, získávají oba týmy 5x tolik, kolik je cena položky v Hobbymarketu.
- Tým, který na konci hry nemá všechny 4 položky v přístavu, získává tolik minusových peněz, kolik má celkový součet hodnot položek v hobbymarketu
- Pokud žádný z týmů nemá na konci hry všechny položky, všichni prohrávají.
- Hraje se 2x 30 minut, přičemž v půli hry je 10minutová přestávka. V té se týmy potkávají před Hobbymarketem. Není jim zakázáno domlouvat společnou strategii.
- Jeden hráč z každého týmu má na sobě reflexní vestu a zastává pozici vyjednávače. Nemůže být chycen chytačem, ale zároveň nesmí převzít žádnou položku pro převoz. Může se pohybovat libovolně po hracím poli, v přístavech i mimo ně. Nesmí se přiblížit k Hobbymarketu na 5 metrů mimo pauzu v poločasu hry.
- Pořadí je určeno dle výsledného množství peněz.

Tato hra bude logicky až po setmění, čili bude reflektována na kruzích až další den.

Den 4 - úterý 28. 7. 2020, Ochranný rituál

Kdo:	Martina, Bebina
Materiál:	nůžky, provázek, amulet, rozstříhaná zoráva, lana, náramky, krepák
Kostýmy	WW, Náčelník Umpalumpů, Umpalumpové, Šaman, zloděj, druhý cestovatel, pomocníci zloděje
Rekvizity	amulety na naše korále
Specifika her	rukodělná, strategická, pohybová

Shrnutí dne: postavení základního tábora, Wonka přichází s posledním dílem a spustí stroj, ze kterého něco vypadne, **mytí dětí**

Pedagogický cíl: Naučit se spolupráci a znát, co je špatné. Zároveň se naučit pomáhat.

Návrh otázek na kruhy:

DOPOLEDNE:

Přijde Wonka a budeme si s ním povídat o včerejším dni.. Do toho přijdou Umpíci s náčelníkem. A protože jsme noví, budou si nás chtít vyzkoušet, zda nám mohou věřit. Dostaneme první úkol, a to postavit si bunkry (v těch pak mohou probíhat týmové kruhy). Po dokončení staveb si přijdou Umpíci s

náčelníkem prohlédnout bunkry. U posledního bunkru příběhne zloděj a ukradne náčelníkovi amulet z krku a uteče.

ODPOLEDNE:

Odpoledne náčelník. Je smutný, protože pro něj amulet znamená mnoho a chrání ho. Poprosí nás, jestli mu ho pomůžeme hledat. Vydáme se na cestu, chvilku se procházíme a narazíme na skupinu pomocníků zloděje. Povídají si, jak jejich šéf skvěle ukradl amulet. My za nimi dojdeme a řekneme, že amulet patří náčelníkovi. Po chvíli dohadování a přemlouvání nám nabídnou, že si můžeme zkusit zasoutěžit. Pokud my vyhraje, zjistíme, kde najít zloděje s amuletem.

Totem

Pravidla:

- Jsou dva kruhy. V menším kruhu je rozstříhaná zpráva a po jeho obvodu zvenku jsou chytači.
- Venkovní kruh je hranice. Z venkovní části je prostor pro hráče, tam se pohybují, jak potřebují a nejsou chytáni.
- Prostor mezi vnitřním a vnějším kruhem slouží k chytání hráčů.
- Úkolem hráčů je dostat se do vnitřního kruhu, vzít jeden kus zprávy a dostat se s ním zpátky za venkovní kruh.
- Pokud je hráč po cestě tam nebo zpět chycen, může si jít pro život k vyznačenému stromu (každý bude mít 3/4/5 životů, ještě uvidíme). Aby se vědělo, kolik životů dané dítě má, u stromu na životy by mohl stát jeden vedoucí, který by na ně kreslil čárky.

Až zprávu získají, poskládají ji. Ve zprávě rozluštíme místo, kam jít. Dojdeme se podívat na mapu Lumpálie, kde se ono místo nachází a vydáme se tam. Bude tam Umpalumpa, se kterým se vydáme na místo, kde zloděj pobývá. Po cestě nám řekne, co bude třeba udělat, abychom amulet získali. Dostaneme od něj nápoj na usnutí a nůžky.

Zloděj

Pravidla:

- Zloděj bude stát zády k nám a bude se procházet.
- My k němu dojdeme a začneme ho přesvědčovat, aby nám dal amulet
- Nebude souhlasit a jen tak nám ho nedá
- Pokusíme se mu nabídnout nápoj, který jsme dostali a budeme mu tvrdit, že je to zázračný lektvar, který hrozně potřebuje vypít
- Přesvědčíme ho, chvíli ještě mluví a pak usne
- Vezmeme amulet a prcháme do tábora, kde najdeme hotovou hranici a vzkaz, že se večer uvidíme u ohně/ Najdeme jen vzkaz, ve kterém bude, abychom připravili oheň na večerní slavnost

VEČER:

Společně s Umpíky a Náčelníkem budeme u ohně, který Umpíci slavnostně zapálí, předáme amulet a náčelník řekne děkovaný proslov. A protože jsme prokázali čest, prohloubili jsme si u Umpíků důvěru. Ukázali jsme během dne naše schopnosti a dovednosti. Proto si získáme přízeň Umpíků a jako odměnu si Šaman zavolá stranou mladší a řekne jim o vzácném semínku, které není lehké získat, ale my bychom to mohli zvládnout. Semínko potřebuje, proto, aby jeho amulet znovu získal svou sílu. Předá nám truhličku, kde bude GPS a první souřadnice zbytek souřadnic dá starším z nás.

Všichni projdeme rituálem, který by nás v dalších dnech měl ochránit.

Ochranný rituál

Pravidla:

- Po dvojicích budou děti chodit do lesa (kraťounký úsek).
- Tam si v kyblících/nádobách vytáhnou amulety barvy svého týmu. Amulety budou náramky z korálek v barvách týmu
- Až tak učiníme, vrátíme se do tábora.

Umpíci odejdou a my trávíme ještě chvíli u ohně sami, zazpíváme si písničky.

Den 5 - středa 29. 7. 2020 Dobrodružná cesta 1.

Kdo:	Senioři: Brňák, Fík Junioři: Bláťa
Materiál:	Guma na výrobu praku. Pár nožů na vyřezávání (něco vezmeme s Fíkem, plus napíšeme seniorům, ať něco mají.) Alespoň 2x vařič (Brňák, Fík)
Kostýmy	Umpalumpa a Lumpapumpa
Specifika her	puták

Úkoly co mají senioři nachystat:

- Nože - na vyřezávání.
- Vařiče - pokud budou.

Shrnutí dne: Začátek putáků.

Pedagogický cíl: Senioři: Naučit se rukodělným věcem, budeme si vyrábět prak. zájemci potom i lžiči na jídlo - na toto budeme potřebovat polotovat (kus dřeva vezmou si ho přímo z tábora).

Junioři: Vybudovat kladný vztah nových dětí k chození s mírnou zátěží.

Návrh otázek na kruhy: nebudou

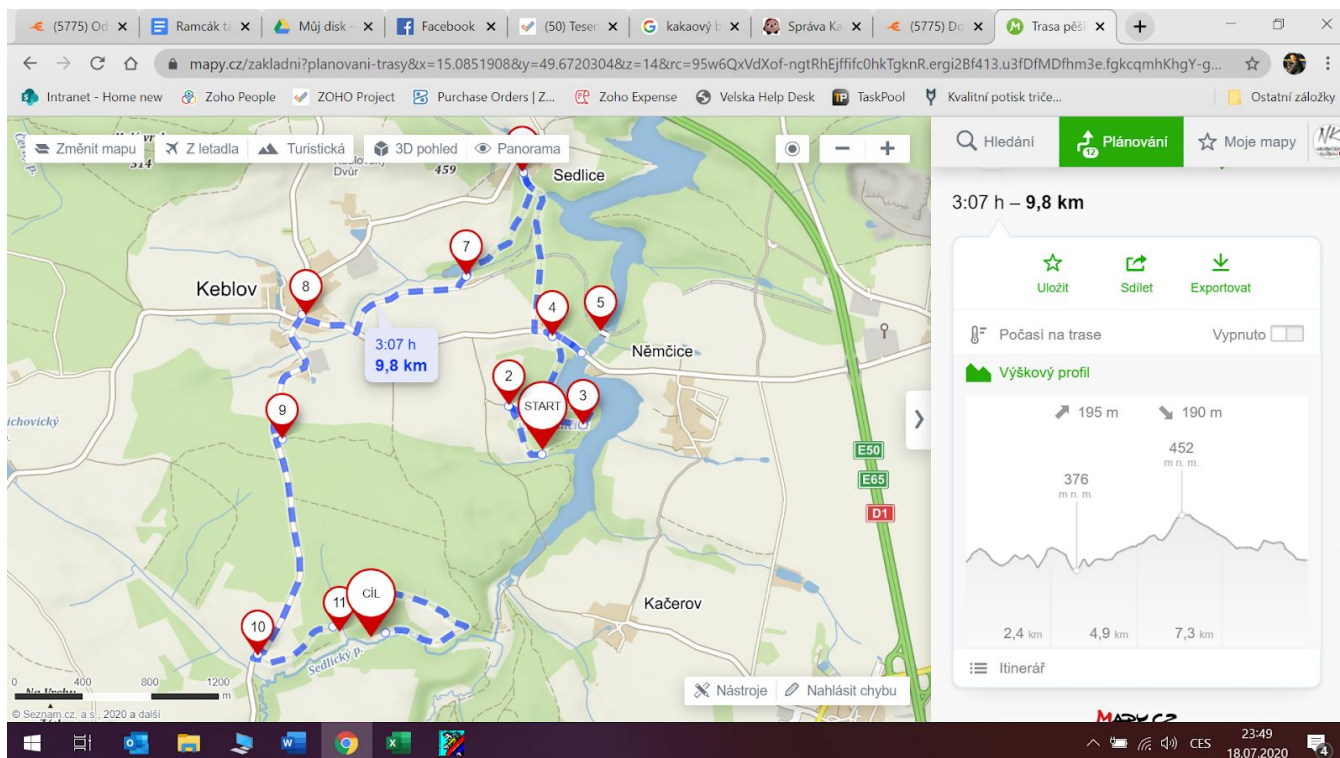
Senioři

Program první den, vyřážíme k prameni sedlického potoka.

Junioři

Děcka budou šlapat normálně s krosnou, jdeme krátkou trasu. Motivace u Juniorů je nalezení nového semínka, protože v předchozí den nám Šaman řekl, že jí potřebuje. Budeme mít seznam souřadnic a dle nich půjdeme.

Trasa:



49.6727992N, 15.0884397E
 49.6717550N, 15.0945061E
 49.6764483N, 15.0920169E
 49.6767053N, 15.0959436E
 49.6851606N, 15.0895600E
 49.6796628N, 15.0849681E
 49.6775628N, 15.0718414E
 49.6709961N, 15.0699314E
 49.6595261N, 15.0679308E
 49.6607914N, 15.0745961E
 49.6604803N, 15.0771958E

Spíme na Junáku - NUTNO ZJISTIT, JESTLI TAM NĚKDO NEBUDE.

Senioři - výprava k pramenům Lumpálského veletoku

Trasa: Vydáme se pokud možno podél Sedlického potoka až k jeho prameni.

Den 6 - čtvrtek 30. 7. 2020, Dobrodružná cesta 2.

Kdo:	Senioři: Brňák, Koza Junioři: Bláťa
Materiál:	vlastní - guma do praku
Rekvizity	semínko
Specifika her	puťák

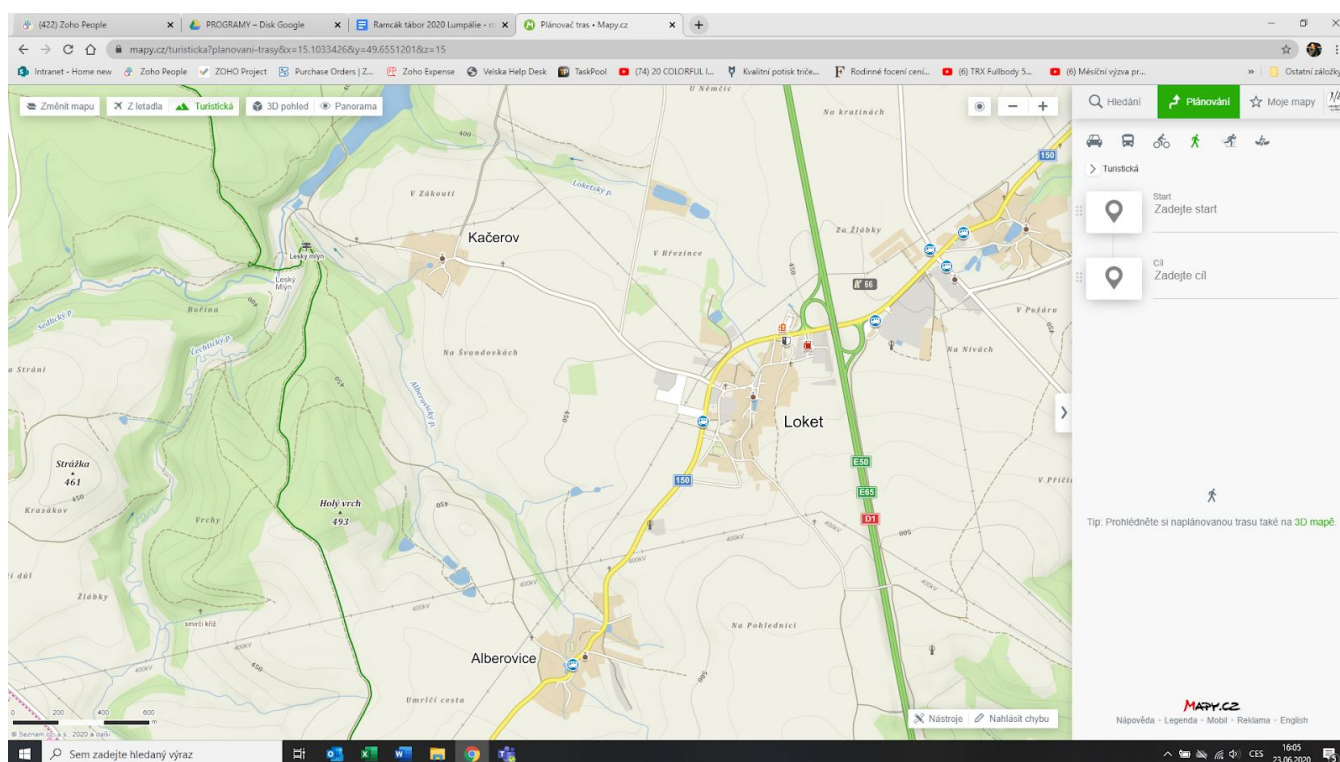
Shrnutí dne: Senioři: hledání 1. ingredience Junioři: Odchod z Junáka do tábora - stráží semínko, [Mytí dětí](#)

Pedagogický cíl: Senioři: Naučit se hospodařit s penězi.

Junioři: Vybudovat kladný vztah nových dětí k chození s mírnou zátěží, spaní pod širákem a vaření si na ohni.

Návrh otázek na kruhy: kruhy nejsou

Junioři:



Půjdeme cestou necestou, kam nás nohy zavedou, pak do tábora - oběd bude ještě snad na Junáku. Příchod do tábora kolem 15 hodiny.

Zaznamenávání do mapy, koupáčka, umýt děcka, úklid stanů, vyprávění večerníčka.

Senioři_příchod k prameni Lumpálského veletoku a odebrání vzorku zázračné vody, jako další ingredience do stroje a na zalití semínka.

Den 7 - pátek 31. 7. 2020, Semínko

Kdo:	Junioři: Bára, Bebina, Michal Senioři: Brňák, Koza
Materiál:	J: plastové kruhy z klubovny, lano, kyblík, vytisknutá veverka, papkoule, plátěný pytel, molitany, 4 deštníky, pingpongový míčky, kladiva, hřebíky, sklenice, mungo semínka, papírky s minerály, texty ke každému stanovišti, vytisknutá mantra, rýč, truhlík, konvička, ozdobný provázek, kamínky
Kostýmy	Semínko, ochránci semínka
Rekvizity	***
Specifika her	dopo - pohybová, edukativní, zážitková odpo - rukodělná

Shrnutí dne: Senioři: Splavování řeky a nalézají 1. ingredienci, mytí dětí

Junioři: Hledají materiál na zasazení semínka a zasadí ho. Večer se dá 1. ingredience do stroje. Slavnost čaje - sdílení zážitku.

Program je zde poze pro mladší děti. Pokud přijdou starší v průběhu, mohou se zapojit. Aktivita pro ně ale až slavnost čaje nebo ukládání semínka (záleží, na co přijdou).

Pedagogický cíl: 1) Získávání povědomí o tom, jak funguje růst rostlin. Že vše potřebuje spoustu energie a harmonie, aby fungovalo.

Návrh otázek na kruhy: Jak fungují jako skupina bez starších a vedoucích? Jak se kdo cítil? Jaká role mu byla přidělena - vyhovovala mu? Měl pocit, že komunikace v týmu fungovala? Ocenit, co fungovalo a říct si, co by mohlo fungovat lépe.

DOPOLEDNE

Přes dopoledne se budeme muset dozvědět více o tom, jak fungují semínka a jakou roli sehrávají v celé koloběhu růstu a rozmnožování rostlin.

Každá rostlina, která chce přežít, musí vynaložit mnoho usílí, aby do okolí vypustila co nejvíce semínek. Takové semínko má těžký život. Nejdříve musí čekat, jestli ho odnese vítr (třeba takové semínko pampelišky) nebo jestli se nějaké zvíře rozhodne nabalit ho na svůj kožich a odnést ho na jiné místo. některá semínka jsou zase sněženy a jinam se dostanou až když projdou celým trávicím traktem. A! To, že se někam dostane, neznamena, že z něho bude rostlina. V půdě se teprve musí správně usadit, mít dostatek vláhy a vyhrát boj s ostatními semínky, která si chtějí vzít všechny živiny pro sebe. Když se probouje jako malý semenáček na světlo, musí si dávat pozor, aby ho nesnědla srnka nebo ho někdo nezašlápnul. A i tak je možné, že během růstu zahyne, když nebude mít dost vody nebo ho sluníčko moc popálí.

Dle toho, kde děti semínko nechají (jestli ho někde pohodí nebo o něj budou pečovat), se objeví postava Semínko. Bude trochu ufňukané a řekne dětem, že se trochu bojí.

Příběh:

Naše Semínko, není jen tak ledajaké a MUSÍ přežít. Poprosí děti, aby mu pomohly přežít. Musí se pro to ale dozvědět spoustu informací, aby věděly, jak takové semínko udržet při životě. Ukáže nám směr, jakým se máme vydat, abychom nabyli znalosti **PÉČE O SEMÍNKO**. Rozdělí se na skupiny dle týmů.

1. roznos semínek

Nejdříve děti musí zjistit, jak se semínka roznáší. Bude několik stanovišť a všechny musí skupiny projít.

a) **AUTOCHORIE** - *vystřelování semen vlastními silami (např. Netykavka)*

Bude vyznačena kruhy, kterými se musí celý tým proskákat. Na trase je vždy jeden člen/semínko a nesmí se dotknout míst mimo vyznačené kruhy. Mohou mu pomáhat ostatní členové, pokud se z nich na chvíli stanou větři - tzn. kdo chce vstoupit do území a není semínko musí:

- být v poli jen za účelem pomoci semínku doskákat skrze kruhy
- dělat stále větrové zvuky - fííí a hůůů a všššš
- na čas

b) **ZOOCHORIE** - *pomocí živočichů na povrchu těla - plody nebo semena mají přichytná zařízení, např. háčkovité chlupy (svízel)*

Přes strom bude přehozeno lanko, na kterém bude viset "veverka" - kyblík. Tým má 10 papkoulí.

- Snaží se vhodit do zvířete, které se pohybuje taháním nahoru a dolů.
- Započítává se počet vhozených semínek (papkoulí), v házení se střídají
- na počet
 - *trávicím ústrojím - plody nebo semena, která jsou potravou živočichů, nestrávené mohou být roznášeny trusem na velkou vzdálenost (jeřáb)*

Jedno dítě bude umístěno do plátěného pytle (trávicí ústrojí zvířete), může mu koukat hlava, a pytel umístěn do zvířete - kárka vycpaná molitany. Budou muset s vozíkem projet skrz "opičí dráhu" a nesmí

poškodit semínko! Semínko nesmí nic bolet, pokud se to semínku nebude líbit, tak zakřičí hlasitě a u a tým se vrací na začátek

- na čas

c) **ANEMOCHORIE** - větrem, pomocí létacích zařízení, např. křídel (javor), chmýru (pampeliška) nebo chlupů (bavlník)

Na stanovišti potřeba dva týmy, soutěží štafetově proti sobě - kdo dříve dofouká ping-ponkový míček z A do B. Každý ale musí mít v ruce otevřený deštník.

- na vítěze

2. klíčení

Na tomto stanovišti se musí semínko naučit klíčit. Vysvětlit proces klíčení, když se semínko v zemi uchytí, potřebuje hodně vody a hodně sluníčka, teprve, když naklíčí může zapustit kořeny a drát se směrem nahoru.

- výroba vlastních sklenic na klíčení - do podlouhlé zavařovačky uděláme pomocí kladiva a hřebíku otvory
- vložíme hrst omytých semínek, předem máčených dle návodu, vložíme do sklenice a necháme na sluníčku v leže, semínka vyplachujeme každých 12h
- po naklíčení můžeme semínka sázet nebo jíst (semínka v sobě mají koncentrováno obrovské množství živin)

3. udržení se v zemi a získání dostatku živin

Semínka potřebují vyvážený obsah vody a minerálů v půdě.

V lese rozmístíme papírky s minerály - voda 3, uhlík 2, dusík 2, kyslík 3, fosfor 1, síra 1 v tomto počtu a pořadí.

- týmy jsou na stanovištích a vysílají po jednom své členy, ti mohou vzít pouze jeden kus, každý musí mít alespoň jednoho zástupce minerálu, aby mohl vyslat pro další. Minerálů na stanovišti ale není dostatečné množství. Hra končí, když minerály na stanovišti dojdou.

ODPOLEDNE

Odpoledne získáváme nástroje k tvorbě zahrádky pro semínko - rýč, truhlík, hlína, tuťu konvička, ozdobný provázek formou hry. Máme několik stanovišť, na stanovištích jsou strážci semínek, každé stanoviště dá svůj předmět výměnou za něco jiného. Na konci dostanou vše, co vyměnili a také dostanou radu, jak se správně o semínko starat, až jej zasadíme.

Dokud z něj nevyroste květina, je třeba věnovat mu velkou péči. Každý den musí všichni dohromady zazpívat písničku Rozvíjej se poupátko a na dobrou noc říct tuto mantru, aby nám země pomohla s růstem semínka:

Oslavujme Matku Zemi,
děkujeme, že my
můžeme zde žít,
čistou vodu pít.

Oslavujme Matku Zemi,
děkujeme, že my
můžeme zde být,
z květů věnce vít.

Oslavujme Matku Zemi,
děkujeme, že my
můžeme zde radost sdílet,
že můžeme na ní bydlet.

VÝZDOBA ZAHRÁDEK - cca hodinu nebo déle, ideál, aby si děti rozdaly úkoly a práci samy, my do toho nebudeme nijak zasahovat, jen pokud by se dělo nějaké bezpráví, bude to komplet jejich projekt.

VEČER

Ukládání semínka do zahrádky společně se staršími, odříkání mantry.

Senioři- zalijí semínko zázračnou vodou, kterou si přinesli ze své cesty.

Slavnost čaje (společné posezení) - budeme zde sdílet zážitky obou skupin.

Den 8 - sobota 1. 8. 2020, Relax den

Kdo:	Bláňa, Pytlák
Materiál:	mýdlová hmota, bavlnky, spínací špendlíky, všechno lanové vybavení, barva, štětce, kelímky, kloboukové gumičky (kulaté), čtvrtky, fixy, peříčka, flitry, ozdobné kamínky, lepidla, rámečky, mušličky, korálky, lepidla(vteřinové), flitry, těstoviny
Kostýmy	
Rekvizity	2. ingredience - velká zelená housenka
Specifika her	dopoledne klidové - Workshopy, odpoledne klidové - Workshopy, večer klidové - relax

Shrnutí dne:Den je rozdělen na dvě části.Dopoledne- WS vedoucí pro děti a odpoledne Senioři pro vedoucí . Během oběda Lumpíci ukradnou část stroje.

Kmenová rada s příběhem, proč se Lumpíci oddělili.

Získají 2. ingredienci - po předání společně vytvořeného daru Šamanovi , získáme další ingredienci do stoje - doutníkovce

Pedagogický cíl: Naučit se vyrobit nějakou věc (batika, náramky, vaření, malování)- seberealizace. Poznat důsledek spolupráce(Senioři versus Vedoucí) Relaxovat po fyzickém výkonu... Prohloubit vzájemnou důvěru... Podpořit v sebejistotě....

Návrh otázek na kruhy: Jak se ti líbil dnešní odpočinkový den? Co říkáte na

DOPOLEDNE

- ráno rozcvička

- příprava plánu Workshopů (vedoucí a Senioři)

- přijdou Umpa - zajímá ho jak jsme pochodili se semínkem a Lumpa bude šmírovat, ale dost nešikovně. Budou se dohadovat, Lumpa odejde a zůstane u dětí Umpa, který řekne dětem, že pokud se budou chtít dozvědět více, odpoledne přijde a vezme je k Šamanovi. Aby si ho získali, musí mu přinést společně vyrobený dárek

- začátek workshopů

Workshop:

- Fík - Flusačky
- Vlčice - náramky přátelství

- Pytlák - výroba housenek - maňásků
- Baruše, Martina - výroba mýdel
- Pěnkava - tvoření masek
- Bláťa a Brňák - rámečky
- Opičák - nízké lanové překážky
- Bebina - Udělej si vlastní drink
- Drak - lapače snů
- Tygr a Soňa
- Eliška
- Koza a Korbič - nůž, sekera, pila

ODPOLEDNE

- od 13- 13:50 hod. - čas na přípravu WS
- pokračování Workshopů
- nutné spolupracovat na výrobě jednoho díla pro Šamana Umpíků

- těsně před večeří

- poté přijde Umpalumpa a odvede děti do lesa ke kmeni.
tam se děti dozvědí o rozdělení Umpíků a Lumpíků. Jelikož na Workshopu společně vyrobili dárek pro Šamana dostanou druhou ingredienci do stroje - což je velká zelená housenka.

- koupání
- pokud bude zájem můžeme si udělat jogystickou chvilku, relax, uvědomění si celého dne

VEČER

- kruhy
- opékání buřtů - zpívání
- povídání o HODNOTÁCH - vícevrstvá aktivita - Bláťa na starost
- rozdělit si děti na menší skupinky dle věku
- nechat je si to zpracovat např. nakreslit
- odprezentovat ostatním

Den 9 - neděle 2. 8. 2020, Bitva s Lumpíky

Kdo:	Brňák, Vlčice, Korbič
Materiál:	Mouka, barvy na obličej, Barely, Potravinářské barvivo, Látka na vlajky, 3x tyč jako stožár, Fixy na pomalování vlajek, buzoly
Kostýmy	Lumpíci, Náčelník Lumpíků
Rekvizity	Papkoule ve tvaru bonbónu - dodat materiál pro každého koule na dlouhém provázku. Tím se sníží nárok na noviny a výrobní materiál. Vyrobit dopis , zvuk na stroj.
Specifika her	Dopo: Odpočinkové, Odpo: Vorvo, Večer: Edukativní.

Shrnutí dne: Vloží 2. ingredienci do stroje a zjistí, že nefunguje. Boj proti Lumpíkům a snaha získat zpátky součástku.

Pedagogický cíl: Naučit se, že ne vše lze získat silou/výhrou. Někdy je důležité jednat. Zároveň si uvědomit, co je pro ně hodnotné a důležité.

Návrh otázek na kruhy:

Co si rozhodli darovat Lumpíkům za součástku a proč. V čem jim byla cenná?

Jak jim šlo, heldání - co se při dopolední stopovačce naučili?

Jaké bylo prohrát? Počítali jste, že Lumpíky porazíte? Myslíte si, že se dá vždycky v životě vyhrát?

Vyrobte před úkoly:

- Papkoule ve tvaru bonbónu. Jsou na půdě, děti si je dodělají do tvarů bombonů.
- Vyzkoušet Barvivo jak funguje na tričko. Hotovo (3,5 gr. potrav. barviva na 1,5 L. vody).
- Udělat nějaký dobrý zvuk na rozbitý stroj. (řinčení skla, praskání...vybrat z you to be) - zajistí Brňák.

Poznámky pro Garanty:

- dělat miniporady (Brňák)
- Ráno - rozvíčka Korbík kruhové cvičení na konci oddech (+ reprák). Brňák mu zajistí zprovoznění (vyzkoušet dopředu).

DOPOLEDNE

- Po nástupu půjdou dát 2.ingredienci do stroje. Ten se však zasekne a nebude s ním možné dále pokračovat. Detail bude podle toho, jak Fík stroj zhotoví. Nápady:
 - Zvukový zásek, po přidání ingredience se někde něco zasekne, upadne.
- Bude zde znamení toho, že okolo stroje se motali Lumpíci a součástku ukradli:
 - Dopis od lumpíků a výzvou k boji (svázaný přírodně, provázek, tráva). Místo kde se utkají. Chceme zašifrovanou zprávu jejich jazykem (tlumočící Umpalumpa?) - jak ježek v kleci posledně. Barely by bylo ideální popověst autem.
- Příprava na bitvu:
 - Musejí místo vůbec najít - budou tam azimuty, nebo jiná šifra. Chceme je vodit za nos - tj. půjdeme sice kousek od baráku, kvůli barelům a taháním věci, ale azimuty půjdou pěknou procházečkou.
 - Tam najdou další zprávu a čas bitvy.
 - Naplánování strategie - zmapování místa boje.
 - Výroba vlajek na bitvu.
 - Vymyslet si maskování - válečné pomalování (každý skupinka svoje).
 - Výroba vlastní bombónové papkoule.
 - Každý musí prokázat schopnost bojovat dokončením dráhy šikovnosti - opičí dráha. (Bonus, když bude více času).

ODPOLEDNE

Bitva

Pravidla bitvy:

- Nejstarší z týmu(jeden nejstarší z týmu) budou převlečení za Lumpíky a budou bojovat za ně.
- 3 kolová bitva na vlajky:
 - 1 Kolo - papkoule volné (**Práskací bonbóny**) - budou to tvarově skutečné bonbóny s zakončením zamotáním.
 - Voda s potravinářským barvivem voda z jedinečné Limonádové řeky, která teče pouze v Lumpálii. Každý používá svůj plecháček. Použijeme barely nutné hodně barviva. Vyzkoušet jak chytá na bílé tričko.
 - **Nutné každý poutník oblečení na zničení**
 - Boj s moukou - házení rukama (název) moučkový cukr???
- Pravidla hry:

- Limit je 15 minut hrací čas na kolo.
- Každý tým má 3 vlajky. Existují 3 stanoviště (celé bitevní pole), kde lze vlajku vyvěsit. Vítězí tým, co má více pověšených vlajek 2 a více.
- Počet životů 4 životy. Životy se označují na čelo fixou.
- Každý tým má vlastní strom "života".
- Chceme, aby děti těsně prohráli a následně museli součástku získat jinak.
- Objeví se Náčelník Lumpíků, poděkuje za nasazení v bitvě a odejde s Lumpíky včetně součástky. Pozve je na večerní radu Lumpíků. Vyzve je k tomu, ať se zamyslí, co budou ochotni obětovat za součástku stroje. Každý by měl dát něco osobního svého, co je mu nejdražší. Ohýnek bude v naproti molu u vody (Vlčice zkontroluje terén). Když nepůjde oheň bude pouze louč a nějaké hezké zpracování designu (zaúkolujeme Opa :D)

Po bitvě musí být Zátoka. Vykoupat děti od mouky atd.

VEČER

- Večerní rituál s Lumpíky a jejich náčelníkem. Atmosféra s malým ohněm. Každý by musel říci, proč obětuje zrovna vybraný předmět a proč je pro něho tak důležitý. Na konci by jim velký Lumpík poděkoval, a vyzdvihl by fakt, že každý z nich něco obětoval a že jako tým si tudíž součástku zpět zaslouží.

Bude bez Wonky – ten se objeví až ráno, kdy mu předáme vybojovanou součástku.

Pozn. Věci se jim vrátí druhý den.

Den 10 - pondělí 3. 8. 2020, Zpátky v divočině

Kdo:	Pěnkava, Korbič, Vlčice
Materiál:	obruče, lana, plovací vesty, sprej na označení území, stužky, nůžky, fáborky, buzoly, provázky, molitanové míčky, míče (vybika, fotbal), láhve na pití, stopky, umělohmotné panáky, tavná pistole, korek, fosforeskující hmota, nádoba alá ovoce
Kostýmy	Wonka, Náčelník Umpíků, Umpíci, Vejčucník
Rekvizity	vzkaz od náčelníka Lumpíků, obraz ovoce - puzzle 4X, 3. ingredience - fosforeskující ovoce.
Specifika her	Dopo - pohybové, míčové hry, Odpo - orvo, Noční bojovka - zážitková

Shrnutí dne: Získání 3. ingredience Celý den směřuje k velké bojovce, která se nesmí prozradit ani seniorům

Pedagogický cíl: Naučit se překonávat překážky - překonat neúspěch, prohru, vyčerpání, obavy z neznámého, strach apod.

Návrh otázek na kruhy: Jak jste prožili předešlou noc bez své věci? Bylo těžké ji odevzdat?

Rekapitulace dne + Mělo jste dneska pocit, kdy jste to chtěli vzdát a dát si oraz?

DOPOLEDNE

Mnohonožky:

Mnohonožky

- **Prostředí:** louka, hřiště

- **Reflexe:** otázky na spolupráci, co se dařilo/nedařilo (zatím nic složitého)
- **Materiál:** arch na výsledky (dle počtu skupin), tahák typů mnohonožek (dle počtu skupin), propiska (dle počtu skupin), šátek 10x
- **Motivace**
- „Existuje jedno exotické území, kde se kromě stonožek nacházejí i prapodivné mnohonožky. Jste skupina vědců, která chce co nejlépe prozkoumat jejich anatomickou strukturu (zkrátka kolik mají nohou, očí, krků) a způsob jejich chování. A to tím způsobem, že se mnohonožkami na chvíli sami stanete a pak o svém zkoumání promluvíte na vědecké konferenci.“
- **Příprava**
- Vedle přípravy materiálu máme vytyčenou trať o délce cca 30-40 metrů. Start a cíl jsou označené. Vyznačíme obíhací bod, za kterým se účastníci budou otáčet zpět ke startu, tentokrát jejich cíli.
- **Popis**
- Účastníky rozdělíme do skupin. Účastníci – mnohonožky se pohybují v území tím způsobem, že absolvují spojení v určitém počtu stanovenou trať. Skupiny chtějí nasbírat v časovém limitu maximální počet bodů dle druhů mnohonožek (viz níže). Zároveň musí každý člen skupiny absolvovat všechny typy mnohonožek alespoň jednou. Po rozpojení se mnohonožka opět spojí a pokračuje v trati. Čas samotné hry: 15 minut.
- **Typy mnohonožek**
- **Jednonožka (1 bod)** – samostatný účastník běžící pozadu
- **Dvounožka (3 body)** – dva hráči spojení „sloním“ úchopem za ruce
- **Trojnožka (4 body)** – tři hráči se svázanými nohama
- **Čtyřnožka (5 bodů)** – čtyři hráči v zástupu spojení rukama pod nohama
- **Pětinožka (6 bodů)** – čtyři hráči nesoucí na ramenou pátého
- **Hodnocení**
- Po absolvování trati, účastníci přiběhnou k přidělenému lektorovi, který udělá u každého člena skupiny v příslušném políčku čárku. Na konci hry vyhrává skupina s nejvyšším součtem.
- **Mnohonožková tabulka:**
-
- NÁZEV SKUPINY

JMÉNO	JEDNONOŽKA	DVOUNOŽKA	TROJNOŽKA	ČTYŘNOŽKA	PĚTINOŽKA	SOUČET

- **scénka s Wonkou hned po snídani** - vrátí dětem osobní věci, které včera předaly Lumpíkům. Zároveň předá vzkaz od Náčelníka Lumpíka, že nikdy nenajdeme 3. ingredienci, protože je ukrytá v hlubinách džungle, kde bychom nepřežili. Že je to předem prohraný boj, ať to ani nezkoušíme. WW nám radí, ať se obrátíme na Umpíky. Posíláme skrze něj vzkaz Náčelníkovi Umpíků, zda by nám nepomohl naučit se přežít v džungli.

Hra: Osobní strážce (garant: Korbič) - cíl: naučit se ochraňovat se navzájem

- dvojice (jeden chrání, druhý je hvězda - dvojice se dělají z daného týmu, nemůžou se prohazovat)
- pohybují se po táboře (munice molit. míčky, max 2 míčky na hvězdu) hranice tábora
- střílí se jen na hvězdu, strážce vždy střílbu přežije pokud se mu podaří hvězdu ochránit - nic se neděje
- pokud se podaří zasáhnout hvězdu (dvojice, která zasáhla má bod)
- obě dvojice (ty co zasáhly i ty zasažené) jdou společně k zapisovateli (vedoucí aspoň 3)
- Hvězdy jsou označeny stužkou

Konec hry určí vedoucí

7.) **Molo** - z mola na místo kde byla volba VV přepravit list papíru suchého na druhý břeh(nebo cukrovou vatu). Vorem, který si tým sestaví. . A další pokus. Do vody nemusí pouze jeden z týmu.

-dva záškodníci, kteří by se snažili škodit

Až tým splní poslední úkol, dostaví se ke stožáru, kde obdrží 1. část puzzle (4 dílky puzzle). Bude mu zapsán čas - do celkového týmového bodování.

Sestavíme puzzle, na kterém bude obraz ovoce.

VEČER

Dovednosti, ZOZ:)

Večeře, kruhy...

NOC

Hra: Překonej strach (garant: Pěnkava)

Bojovka (překvapení i pro seniory - probudíme je, až bude tma a všichni budou fakt spát).

- rozdělat oheň, Náčelník začne zpívat, Šaman bubnovat... Umpíci děti vzbudí - koho vzbudí, toho vzbudí
- je čas najít ovoce, dle získaného obrázku - je totiž vzácné, objevuje se totiž jenom v noci a září prý do dálky
- budou chodit po svých skupinkách, za ruce a pouze s jednou baterkou/čelovkou
- musí najít to ovoce a přenést z něj 3. ingredienci - bude tekutá/gelová, každý tým pouze v malém kalíšku, takže ji nesmí cestou vylít
- od tábora bude několik cest, týmy si budou vybírat, po které jít - dokud uvidí světýlka, jdou správně, pokud už ne, vybrali si špatnou cestu a musí se vrátit zpět do tábora a začít znovu.
- jedna cesta je však zavede k fosforeskujícímu ovoci, ze kterého si budou moct odlít do kalíšku ingredienci (taky fosforeskující)
- objeví se znovu Vejčucník, který se bude snažit jim tekutinu vylít (možná přidáme i nějaká další noční zvířata:))

Až když všechny týmy přinesou do tábora svůj kalíšek, přistoupíme ke slavnostnímu vložení 3. ingredience do Stroje.

Den 11 - úterý 4. 8. 2020, Vyvař si novou příchut'

V tento den přijíždí Česká televize!

Kdo:	Bebina, Pytlák
Materiál + rekvizity:	Dopo = 4x dřevěná housenka, 4x mapa + vzkaz, kde najít krmení pro housenky a lžíce, suroviny, obaly na tajné suroviny, nádobí, stopky/hodiny, fáborky, seznam surovin+nádobí (napsat, kolik čeho bude) Odpo = křišťálové koule, baňky na lektvary, "domky pro vědmy", stoly, kyblíky, sirky, tabulky pro porotu, barvičky na housenky, štětce Večer = věci na výzdobu (fáborky, provázky, papíry...), obrázky pro hádání písniček - pro každou písničku tři obrázky, kartičky s jídlem (ovoce, zelenina, přílohy, dezerty, celá jídla...4x), puzzle - nejlépe nějaké z

	džungle, "šibenici na hádání míst v ČR", mapa ČR+tyč na umístování (rozmezí několik cm), část napsaného/vytisknutého příběhu, vybuchující dárek, otázky ze všeobecného přehledu na kartičkách, velký papír 4x, fixy, stopky, připravený pro každý název pohádky, písničky a přísloví, koláže obličejů, kytara, housle, ukýčko, kachon, 4x/2x kartička s osobností, kolo štěstí, mikrofón, sluchátka, připravená fakta (více/méně), bodovací tabulka, ingredience jako odměna, křídla pro housenky
Kostýmy	Křováci, Vědma, připravíme si sami
Specifika her	dopoledne- pohybové, strategické odpoledne - klidové večer - klidový

Shrnutí dne: Získání 4. ingredienci - gumové žížalky, housenky

Pedagogický cíl: Poznat důsledek spolupráce, namyšlení strategie. Prohloubit vzájemnou důvěru. Podpořit v sebejistotě. **Toto pak poslouží lidem při kruzích a zároveň i při tvorbě vašich aktivit.**

Návrh otázek na kruhy: Zúčastnili jste se včerejší bojovky? Museli jste překonat strach? Co vám v tom pomohlo?

DOPOLEDNE

Rozcvička (jóga= pozdrav slunce a nějaké jóga cviky) + snídaně

Přijde WW a řekne, že v Lumpálii mají dnes všichni hlad. Kdo je nejdůležitější jsou housenky, které se musí najíst jako první. WW jim ukáže směr, kde by měly housenky být a děti se tam vydají. Přinesou si housenku do tábora a najdou tu od WW 4 mapy podle týmů a vzkaz, jak získají jídlo pro housenky. Děti se vydají dle mapy housenkám pro jídlo (kuličky) a pro udělátko, lžíci, kterou jí budou krmit. Mezitím se rozmístí stanoviště s jídlem (stanoviště s jídlem a slepá stanoviště). Když děti přijdou do tábora, začíná hra, aby si děti sehnaly suroviny a nádobí. Jedno stanoviště bude s náhodnými ingrediencemi (budou zabalené a děti nebudou vědět, co je uvnitř).

Housenky

Křováci vysvětlí pravidla. Hra bude probíhat jako štafeta. V táboře bude pověšený seznam surovin, který je možný sesbírat na stanovištích a místa, kam můžou běžat. Jeden z týmu nakrmí housenku pomocí lžíce a kuličky. Pokud kulička propadne do díry, musí ten stejný člověk z týmu pokus opakovat. Až se mu povede housenku nakrmit,

vybíhá na stanoviště a tam bere jednu surovinu nebo nádobí. Samotná hra běhání bez přestávek bude trvat 60 minut. Na začátku dostanou 10 minut na promyšlení a taktiku. Potom se bude běžat 20 minut, 10 minut pauza, 20 minut běhání, 10 minut pauza a 20 minut běhání. Po skončení budou mít možnost na promyšlení, co budou chtít vařit. Ingrediencí k vaření musí být nejméně jako dětí, je na skupince jakou si vymyslí strategii. Děti by měli běžat po jednom, ale můžou jít ve dvojicích (starší, mladší).

POPIS HOUSENKY: každá skupinka bude mít svou. Bude ze dřeva, ve tvaru housenky. Ve dřevě budou vyvrtané díry. Děti budou muset dostat kuličku od hlavičky až k zadečku housenky.

Strategie: pamatovat si, kde jsem jaké jídlo vzal/a, co na této trase ještě bylo. Je možné že poběží po druhé na stejnou trasu a ingredienci, kterou potřebují, už na místě nebudou mít.

CO JE POTŘEBA: 1. Mapa pro každý tým, kam se půjde pro lžíci a pro jídlo housenky
2. Housenky, jídlo pro housenky a lžíci na krmení

3. Vyznačit fáborkové trasy (5 různých barev)
4. Připravit stoly na vaření, kyblíky jako koše, zápalky
5. Dát si limit, do kdy budou muset mít uvařeno (vymyslet co se bude vařit - vymyšleno= bude to na nich, nebudou mít recept, ale rady od vědmy, pokud budou chtít)
6. Zajistit oběd (chleba s pomazánkou, a ovoce, nebo zelenina)
7. Co získá nejlepší tým? Bodový náskok na večer
8. Nádobí
9. Obaly na zakrytí pro tajné ingredience
10. Tabulky pro porotce

NĚJAKÝ LEHKÝ OBĚD (CHLEBY A ZELENINA)

ODPOLEDNE:

Po obědě dostanou možnost jít za Vědmou pro radu, jaké mají možnosti k vaření jídla. Kdo tam bude chtít jít, bude muset splnit úkol.

Vaříme pro housenky

Děti dostanou limit od přípravy ohně až po servírování a závěrečný úklid se zamaskováním ohniště, a to tři hodiny. Mezitím bude chodit porota a průběžně radit, ochutnávat, komentovat a hodnotit úklid. Na konci každý tým představí své jídlo a dají ho ochutnat porotcům. Ochutnat přijde i Willy Wonka,, poděkuje dětem za nakrmení housenek, dá dětem barvičky a vyžene je do vody. Po dokončení každý porotce vyplní tabulku s body, kterou použijeme k vyhodnocení a bodování týmů.

Až dovaří- KOUPAČKAAAAAAA.

Poté si každý tým vybarví svou housenku.

Mezi koupáčkou a barvením housenek příprava večerního programu ve srubu.

VEČER:

Večer bude probíhat jako televizní soutěž MÁME RÁDI ČESKO. Hra bude provázena moderátorem. Ten bude zadávat výzvy a vysvětlovat pravidla. Každý tým bude u svého stolu po celou dobu hry, pokud nebude vyzván jinak. Také budeme potřebovat kapelu, která nám bude hrát písničky. Místnost bude postavena tak, že "pódium" směrem na marodku, kde bude moderátor a na jedné straně kapela. Po stranách budou stoly pro každý tým - na jedné straně dva týmy a na opačné další dva týmy. Uprostřed bude z laviček obdélník. Celá místnost bude tematicky vyzdobena.

BODOVACÍ SYSTÉM - Každá soutěž bude jinak obodovaná podle obtížnosti, vše se bude zapisovat do bodovací tabulky. Na konci se body sečtou a kdo má nejvíc, vítězí a dostane novou ingredienci, kterou donese Umpalumpa.

Máme rádi Lumpálii

- hádání písniček pomocí obrázků - na velikém papíře tři obrázky, který tým ví, tak jeho křovák zmáčkne tlačítko a odpovídá
- popis ovoce, zeleniny - křováci budou stát v čele a střídat se ve vysvětlování pojmů, jedno dítě stlačuje - střídají se po každém uhodnutí pojmu
- na rychlost skládání Puzzlí - kdo má poskládáno, stlačuje
- hádání míst a umístování jich na mapu - na papíře šibenice, kdo ví pojem, tak jeho křovák stlačuje a ten, kdo to uhádne, jde dát na místo
- příběh na pokračování (Mauglí, Tarzan, Pampalíny, Madagaskar) - vyberou se dva nejschopnější, jeden má sluchátka, křovák čte příběh tomu, co nemá sluchátka a ten to pak převypráví tomu se sluchátky a ten převypráví příběh

- Vybuchující dárek a otázky ze všeobecného přehledu - všichni si sednou doprostřed na lavičky, já a pytlák říkáme otázky, pokud je správná odpověď, dává dárek dál, pokud neví, může říct dál a řekne se další otázka a pokud odpoví špatně, taky se řekne další otázka
- Kreslení na čas - pohádka, písnička, přísloví - křovák bude mít omezený čas, aby nakreslil tyto tři pojmy a děti hádají
- Hádání osobnosti, kdy tým naproti odpovídá tým naproti ano/ne a je to na čas
- zahrání poutnické písničky a její uhádnutí (poté si zazpíváme)
- tipovací hra, bude to na pavouka, kdo uhádne zatočí si kolem štěstí a získá vytočené body
-

Před spaním: kruhy cca 20min.- strategie a spolupráce dopoledne

- jste spokojeni s vařením a spoluprací celé skupinky, výběr jídla
- jak se vám líbila organizace večerní hry, co byste udělali jinak?
- co se vám z celého dne líbilo nejvíce a co byste změnili?

Jste ochotní vyslat na dobrodružnou noc své Seniors, s cílem získat něco moc důležitého?

NOC:

Vylíhnutí motýlů z housenek

Večerní hra pro Seniors

Po vyhlášení večerky si oddělíme seniors od juniorů. Junioři jdou spát. Seniorům je oznámeno, že si mají vzít karimatku, spacák, dostanou igelitový pytel, baterku a něco k pití. Po jednotlivcích jsou vysláni k hořící svíčke v lese (rozmístění daleko od sebe, ale aby viděli jen světýlko svíčky).

Návrh 1. Na místě přečkají do konce naší večerní porady, pak je posbíráme na jedno místo, kde přečkají noc. (budou upozorněni na to že pokud je uslyšíme, přijde křovák, který si je odvede). Ráno se vydají podle mapy na místo, kde najdou z housenek vylíhnuté motýly.

Návrh 2. Přespí do rána každý sám, sejdou se ráno na jednom místě a vydají se podle mapy na místo, kde najdou z housenek vylíhnuté motýly.

- Na mapě bude napsaný čas kdy se mají vrátit do tábora i s motýly.
- Hodiny získají tak, že jeden ze seniors, si místo baterky vezme hodinky (**zkouška**).

Juniorům druhý den vysvětlí za jakých podmínek přečkali noc, aby našli vylíhnuté housenky, buď během nástupu, nebo na kruzích večer.

Den 12 - středa 5. 8. 2020, Krádež se nevyplácí

Kdo:	Bára, Michal, Koza
Materiál + rekvizity:	dopis, nože na výrobu luků, provázky (tětivy), falešná ingredience, pravá ingredience, lano, tenisák s úchyty, provázek, bubínky, bojové malování, maskování
Kostýmy	Lumpíci, WW
Specifika her	Dopo - rukodělné, klidné, Odpo - strategické, pohybové, Večer - odpočinková, zážitková

Shrnutí dne: Získání 5. ingredienci, 5. ingredience střežena nepřátelským kmenem Lumpíků, musíme jim ji sebrat.

Pointa příběhu: Krást se nemá, ale ne vždy nám to v kontextu dojde (Wonka nás o to žádá a my ho máme rádi). Pocítit, jaké to je, když nám někdo odpustí a pochopí naše motivy. I taková rozhodnutí mají však důsledky - pokud něco chceme, musíme proto něco udělat.

Pedagogický cíl: Naučit se pracovat se dřevem a umět si vyrobit vlastní nástroj. Získání trpělivosti při dosahování cílů (pozorování Lumpapumpy). Zlepšení strategického myšlení (vlajky) a týmové spolupráce (hlemýžď). Zlepšení soustředění a koncentrace, umění ztišit myšlenky.

Návrh otázek na kruhy:

DOPOLEDNE

Nalezneme dopis od Lumpíků.

Ještě vám něco chybí? Tu pátou ingredienci máme my, ale naše stopy jsou tak nenápadné a vaše smysly tak otupělé, že ho stejně nenajdete.

Přijde WW - je jasné, že ingredienci potřebujeme, musíme ji tedy získat. Willy Wonka nás namotivuje, abychom mu tu ingredienci získali. Poté odchází. Rozdělíme se na dvě skupiny po dvou týmech.

1) výroba zbraní (Koza)

Výroba luků, oštěpů.. Kdo, co chce. Poté možnost zkoušení střelby na terče.

2) stopování a pozorování (sestava - Michal - nebylo dodáno)

Dostaneme mapu ingredience. Ingredienci střeží jeden Lumpík celý den a celou noc. Kolem něj je okruh cca 10-20 m (kruh), do kterého nesmíme za světla vstoupit, jinak nás Lumpík zahlédne, zavolá posily a jsem v háji. Úkol dvou skupin bude tiše se přiblížit k hranicím toho místa a pozorovat, co Lumpapumpa dělá a všechny jeho pohyby přesně zaznamenat. Budou to dělat po jednotlivcích a budou rozmístěni po celém kruhu.

Lumpapumpa bude mít cca 10 min sestavu pohybů (sezení, vstání, protáhnutí se apod.), poté se vymění - výměna trvá 1 minutu a přijde druhý Lumpík, který dělá to samé.

WW řekne, že mají sledovat dvě tyto sestavy a zjistit, kdy bude šance se tam dostat a vzít ingredienci (tedy ve chvíli, kdy se vyměňují).

Ten, koho Lumpapumpa zahlédne, na toho ukáže a vrací se do tábora.

Na konci se tedy hledí na to, kolik komu zůstalo nezpozorovaných členů týmu a nakolik přesné jsou jejich odpovědi.

Na toto se také mohou připravit i tmavým oblečením.

POTÉ SE TÝMY VYMĚNÍ. INFORMACE O POZOROVÁNÍ SI NEVYMĚŇUJÍ!!! - upozornit předem

3) hlemýžď - trénink týmové koordinace a spolupráce

Na zemi je z lana vytvořena spirála. Uprostřed je míček, který má na sobě několik provázků - pro každého člena jeden. Tým stojí po obvodu spirály a snaží se míček dostat ze spirály, aniž by se dotkli okraje - míček musí držet při zemi. Je to na čas.

ODPOLEDNE

Nyní přichází bojová příprava na večer. Musíme se co nejvíce procvičit ve všech směrech, jelikož Lumpapumpové jsou fyzicky i psychicky nesrovnatelně napřed, jak jsme již v předchozích dnech poznali. Snažíme se v dětech vyvolat bojovou náladu (bojové malování apod.)

Vlajky

boj o ingredienci, vstup na nepřátelské území

Musíme posílit svou obratnost a strategické chování.

Přijdou Umpalumpové a sehrajou krátkou scénku s kradením ingredience - karton s nápisem INGREDIENCE, která vypadá spíš jako groteska. Ingredienci nakonec roztrhnou, poperou se a odběhnou.

My si zahrajeme doopravdy.

Pravidla hry:

- Hrajeme na rozcestí. Cesta je hranicí mezi územím týmů.
- Každý tým si na svém území vyznačí lanem "ústředí", kde bude umístěna INGREDIENCE - papírová cedule. Na jiném místě je vyznačeno vězení.
- Jednotlivci mají zavěšeny šátky za pasem, tak by šel snadnou vytáhnout.
- Každý tým se snaží ukrást vlajku jinému týmu a donést ji do svého ústředí.
- Své území a vlajku mohou bránit jedině tím, že někomu jinému seberou "ocásek". Ten co nemá ocásek se ocitá ve vězení týmu, může být vysvobozen dotykem někoho ze svého týmu. Po té se musí dostat na cestu a teprve potom si nasazuje ocas a je znovu ve hře.
- Nikdo nemůže být napaden v ústředí nebo ve vězení, ale nesmí se tam příliš dlouho zdržovat.
- Ukradenou ingredienci je možné si předávat.
- Ve chvíli ztráty vlastní ingredience se nesmí tým pokoušet o krádež jiné, ale nejdřív získat tu svou.
- Hra končí ve chvíli, kdy má některý z týmů ve svém ústředí svou vlajku, jednu ukradenou vlajku a nemá žádného svého hráče v cizím vězení - a tedy všichni jsou v ústředí.

Je možné hru po vyžádání opakovat s výměnou stran týmů.

Ostrovy

mapování terénu (spíš nebude, jen kdyby zbyl čas)

V terénu jsou rozmístěny geometrické tvary z provázků obrotčených kolem stromů. Týmy mají slepou mapu. Kdo dřív najde všechny ostrovy a správně zakreslí jejich polohu a počet úhlů, vyhraje.

PODVEČER:

Když se začne stmívat, jdeme ukrást ingredienci, když se Lumpíci střídají, vysíláme jednoho, který pro ingredienci půjde. Dáme ji do stroje, ale zjistíme, že je falešná.

Přijdou Lumpíci a potvrdí nám naše domněnky - *boj je sice zábavná metoda, ale velmi nečestná, krádež o to více, naštváli jsme Lumpíkovského Boha*. Nabídnou nám, že se nebudou mstít, odpouští nám, jelikož vědí, že jsme to nechtěli pro nic zlého, chtěli jsme jen pomoci Wonkovi. Musíme ale vědět, že i taková rozhodnutí, která nejsou přímo zlá, mají své následky.

Meditace

řízená meditace na soustředění

Meditace jako součást rituálů některých kmenů. My se naučíme zklidnit svoje myšlenky a zlepšit tak svoje soustředění. Soustředění na dech a vlastní tělo.

Lumpíci nás naučí prastaré kmenové dynamické meditaci.

Předtím však sdělí, že ingredienci mají. Nyní dětem nijak nepomáháme, musí samy vymyslet něco hodnotného, co Lumpíci přijmou jako výměnu. Následuje vyjednávání.

Nyní přecházíme k meditaci:

- 1) křičíme a dostáváme ze sebe veškerou negativní energii, můžeme mlátit do země a jakkoliv se vybit
- 2) skáčíme do vzduchu a při každém dopadu ze sebe vypustíme "hu"
- 3) meditace v pozici "mrtvola" - pláceme sebou na zem a soustředíme se na svůj dech
- 4) společný tanec

Ingredience bude přinesena k večernímu ohni a vhozena do stroje.

VEČER

OHĚŇ - navštíví nás Lumpíci, přinesou nám nějaké nástroje - bubínky, tamburíny, píšťalky

Společně budeme bubnovat a dělat zvuky, pokusíme se společně sladit, kdo chce bude moct i tancovat. Nebude to na dlouho, pouze ukázka.

Den 13 - čtvrtek 6. 8. 2020, Stroj v pohybu

Kdo:	Martina, Opičák
Materiál	popisy akcí z kronika stručně, potravinářské barvivo (více barev), věci na Earthwalks, GPSka, kartičky se souřadnicemi
Kostýmy	Willy Wonka, Lumpalumpa 2x, Umpalumpa 2x
Rekvizity	Doutníkovec, kakaový bob, velký otvírák, hudba ke stroji času, nabarvené injekční stříkačky, osobní ohodnocení dětí do stroje, rekvizity z CRH, kelímkový telefon, Wonkův stroj
Specifika her	dopo turistika, odpo turistika + divadlo, večer slavnost

Shrnutí dne: Vymění vypěstovaný bob s Umpalumpy za speciální ingredienci (Doutníkovec), kterou, když vloží do stroje, tak jim vypadnou žvýkačky. Bob usmíří Lumpapumpy s Umpalumpy.

Pedagogický cíl: 1) Zjistit, že každý svým přičiněním přidává k celku. 2) Poznat výhody spolupráce. 3) Dostat ocenění za celý tábor.

Návrh otázek na kruhy:

DOPOLEDNE

- Willy Wonka nás svolá ke stroji, slavnostně ho zapíná a zjišťuje, že nám chybí poslední ingredience. Musíme ji získat od Lumpapumpů směnou za kakaový bob. Wonka dlouhým jogurtovým telefonem zavolá a zjistí souřadnice. N 49°41.35927', E 15°5.54045'
- U mobilního vysílače již čekají Lumpáci a vyměníme kakaový bob za Doutníkovec.
- Lumpapumpové jsou našťvaní, že nemohou kakaový bob otevřít - Wonka zajásá a přivolá opět telefonem Umpalumpy. Ti mají obrovský otvírák a nabízí, že se s nimi podělí o bob i otvírák. Vzniká přátelství mezi těmito druhy.
- Zpět se můžeme vrátit okolo kapličky N 49°41.19618', E 15°4.24012'

Oběd prosíme na 13:00

ODPOLEDNE

14:00 Program Procházky po Zemi záměrně bez postav, ale s vedoucími jakožto průvodci.

- Budou 3 až 4 skupiny, které mají vlastního průvodce, který je herec, ale nepřehání to. Vytipujeme si vhodné vedoucí a zaškolíme během tábora.
- Jde o pozvánku na procházku lesem, kde z obyčejných věcí vyvstávají úžasná dobrodružství.
- Nemá cenu vypisovat zdlouhavě sem. Rozpracujeme separátně. Pro zájemce: Steve van Matre: Earthwalks: <http://www.eartheducation.org.uk/programmes/earthwalks.html>
- Na konci procházky je les odmění každého barevnou injekční stříkačkou.

15:30 Stručná pravidla tvorby divadla + mininácvik hlasu v mluveném projevu

15:45 Vedoucí spolu s dětmi chystají velkolepé divadlo, kde každý tým hraje část celoroční hry. Na tématech se musí shodnout metodou řeky. Stručné popisy děje vytáhneme ze Škrpálů z rubriky kronika stručně.

- Kostýmy nedáváme naše originální, musí si poradit. Půjčujeme pouze rekvizity z klubovny a tábora.

Tým 1: Objevení Wonkovy čokolády na táboře, cesta k čokoládovně, brány se otevírají + čokoládový sál, nebeský sál, Cukrová hora

Tým 2: Žvýkačkové mámení, Skleněný létající výtah, Chyť mě, když to dokážeš (pálení čarodějnic), hi-tech sál, pendrekový sál

Tým 3: Lumpálie až do začátku puťáků

Tým 4: Tábor od začátku puťáků

17:30 Sehrání divadel pro Umpalumpy a pana Wonku

18:30 večeře

VEČER

Nástup, kruhy

ZOZ + Stezky

21:30 Pan Wonka pouští svůj stroj, z něj vypadávají žvýkačky pro děti. Těsně před odchodem na místo Wonka odhaluje velké tajemství stříkaček, kterými děti vysávají tekutinu z doutníkovce a lijí ji jako poslední ingredienci do stroje.

Den 14 - pátek 7. 8. 2020, Dojemný den

Kdo:	Pěnkava, Bára, Bebina, Korbič, Pytlák, Fík - (Kejta)
Materiál	
Kostýmy	WW
Rekvizity	na dekoraci se využije vše co jsme získali během tábora
Specifika her	Komunikace - vyhodnocení celotáborové aktivity

Shrnutí dne: Balení, úklid a slavnostní oheň

Pedagogický cíl: 1) Naučit se zabalit si věci 2) Podpořit vzájemné vztahy s ohledem na další rok 3) Zavzpomínat na prožité dny 4) Vzájemné díky

Návrh otázek na kruhy:

DOPOLEDNE

- příprava dřeva na večerní oheň - Michal
- úklid věcí půda, marodka+lékárna, koupelna, kancl + kancl kufr, okolí tábora, úklid haly

kontrola zabalených dětí - Pěnkava, Brňák

koupelna - Vačice, poté děti

Marodka + lékárna + záchody - Bára

kuchyně - Fík a Pytlák

projít tábor - odpadky v táboře a jeho okolí - Martina (Senioři)

půda - Martina + kdokoliv kdo bude k dispozici

ohniště - vyklizení, uhašení - Koza, Korbič - platí pro sobotu

kancl kufr - Koza, Korbič

jídelna (nástěnka) - Bebina

Technika, dokumenty - Opičák

Finance, paragony, krátek - Bláťa

Půda - balení - úklid - Bláťa + kdo bude moci

ODPOLEDNE : výroba velkého plátna s rukami jednotlivců

Nápad udělat zhodnocení dětí a vedoucích navzájem pomocí rukou skrytých pod černým papírem. Každý může psát ke komukoliv dalšímu, ale svoje vidí, až na konci.

- **příprava na slavnostní večeři** - stoly okolo stožáru, pečení kýty (včas), zdobení stolů
- vyhodnocení bodování
- předání pamětních listů

VEČER

- **po nástupu** se jde v hadu ke slavnostnímu ohni (paliči - vždy jeden ze skupinky, ten co je nejlépe ohodnocen během celého tábora) + zpívání

Opičákovo díky za průběh tábora, pochvala dětem

Palivecká slova:

1. Jen se nediv, milé dítě,
Wonka ne vždy pochopí tě.
2. Čokoládu vařit umí.
ale všemu nerozumí
3. Kdo byl s námi, neprohloupil,
do příběhu s Wonkou vstoupil.
4. Že je dobře na světě
došlo i té pratetě...

Den 15 - sobota 8. 8. 2020, Návrat

Kdo:	Pytlák, Opičák
Materiál	projektor, plátno (v Keblově je), prodlužovačka, hdmi kabel, centrála
Kostýmy	Willy Fog
Rekvizity	Globus, kronika nová, kniha- Cesta kolem světa,
Specifika her	Odjezd

Shrnutí dne: Odjezd + prezentace fotek

Pedagogický cíl: 1) Naučit se uklízet si věci před odchodem 2) Podpořit vzájemné vztahy s ohledem na další rok 3) Zavzpomínat na prožité dny 4) Vrátit se domů k rodinám

Časový harmonogram:

8:00 - snídane

8:30 - nástup + háček do další celoročky

9:00 - dobalení a kontrola úklidu

10:00 - promítání fotek

11:00 - odchod směr vlak

12:00 - na tuto hodinu směřujeme příjezdy rodičů, kteří vyzvedávají děti v Zátoce

13:00 - předávka tábora

Poslední nástup

- poděkování za skvělou práci (předání paměťáků vedoucím)
- řekneme si plán dne
- pravidla zabalení, znovu úklid stanů + okolí tábořiště a ohniště
- Při nástupu přijde Willy Fog (dobrodruh - cestovatel) a vsadí se s nimi o tom, zda dokážou za 80 dní procestovat celý svět - přinese dětem knihu Cesta kolem světa a nový deník (kroniku), kam budou zapisovat svá dobrodružství z cest)

Je potřeba se domluvit o co se vsadí, tuto postavu uvidí na konci letošního tábora, a pak na začátku příštího tábora.

NÁVRH

- Návaznost na návrh Bláti - udělat příští tábor (jako Alenku v říši divů).

Vsadí se o truhlu různých podivností, kterou objevil na svých cestách.(malé mýdlo, šaty, rozbitý šálek....)

- Navrhuji Alenku v říši divů - i během roku by se náhodně objevoval někde bílý králík, nebo bychom občas řekli, jestli ho viděla děcka taky a budeme si myslet, že to byl jen přelud. Poté by nás na začátku tábora, už opravdu odvedl králík po rozloučení se s Wildou ovedl do nory, která by nás přenesla do Říše divů.
- Co pokud děti vyhrají, vezme je WF na tajný ostrov (Dinotopie)

Úklid

kontrola zabalených dětí - Vlčice , Pěnkava, Brňák

koupelna - Vačice, pote u dětí

Marodka + lékárna + záchody - Bára

kuchyně - Fík a Pytlák

projít tábor - odpadky v táboře a jeho okolí - Martina (Senioři)

půda - Martina + kdokoliv kdo bude k dispozici

ohniště - vyklizení, uhašení - Koza , Korbič

jídelna (nástěnka) - Bebina

Technika, dokumenty - Opičák

Finance, paragony - Bláťa

Opičák- příprava promítání

- velká svačina
- odchod na vlak nejpozději **v 11 hod**
- **příjezd rodičů, kteří přijíždí do Zátoky auty pro až ve 12:00** - předá Pytlák
- **předání tábora (Synovcovi 13hod.)** - Pytlák

Os 19118 

52 min, 33 km, směr: Benešov u Prahy >

13:53 Trhový Štěpánov

13:58 Zdislavice ×

14:01 Bolina ×

14:07 Vlašim zast. ×

14:09 Vlašim

14:12 Znosim ×

14:18 Domašín ×

14:22 Lhota Veselka ×

14:25 Městečko u Benešova ×

14:31 Postupice

14:34 Dobříčkov ×

14:37 Struhařov ×

14:39 Myslíč ×

14:45 Benešov u Prahy**R 716 Vltava R D**  

33 min, 46 km, směr: Praha-Holešovice >

13:08 České Budějovice

14:49 Benešov u Prahy **15:22 Praha-Vršovice**  15:46 Praha-Holešovice 