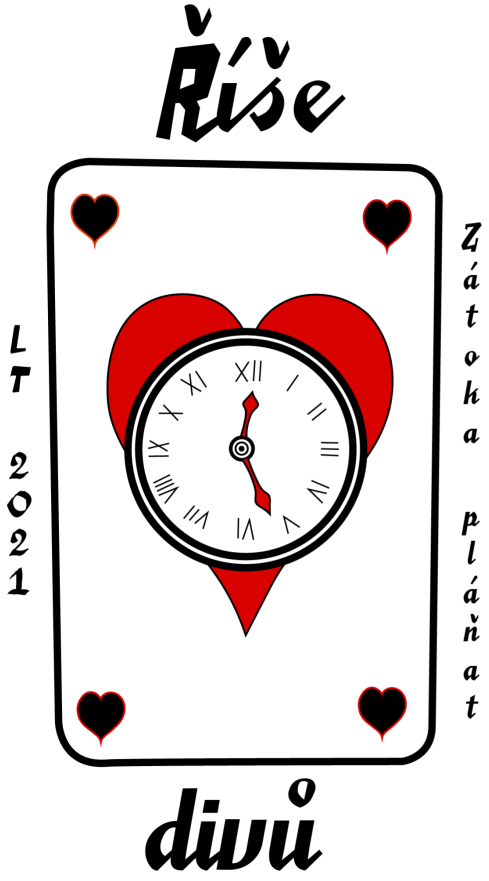
ŘÍŠE DIVŮ



Letní tábor 2021

Poutníci

oddilpoutnici.cz

Anotace (o čem tábor je a jaký je jeho smysl): Tábor volně kopíruje děj knihy Alenka v říši divů, přičemž do role zmíněné dívky jsou pasováni účastníci tábora. Během tábora podniknou kroky k nezištné nápravě podlostí, zla a zjistí, že dobro má šanci zvítězit vlivem vlastního přičinění.

Záměr tábora: Chceme dětem ukázat, že dobro vítězí nad zlem, podporujeme fantazii dětí a dáváme jim prostor pro uvedomění si sama sebe co do hardskills i softskills.

Co spojuje celý děj: Následujíc králíka propadneme jeho norou až do Říše divů. Tu ovládá zlá Srdcová královna a využívá k tomu mocenské síly v podobě obávaného draka Tlachapouda. Z toho mají strach jak běžní obyvatelé říše, tak i hodná Bílá královna, sestra Srdcové královny, která by měla být právoplatnou vladařkou. Tlachapouda může zabít pouze šampión v orákulu vypsaný den zvaný jako Nádherňajs. Musí k tomu však mít vorpálový meč. Dětem se nakonec podaří získat meč, zabít Tlachapouda a vrátit spravedlnost království. Dobro opět zvítězí.

Základní postavy / scenérie / lokace / souvislosti

- Srdcová královna: záporná postava, má draka Tlachapouda, tím si zajišťuje moc nad královstvím, tyranizuje své poddané
- Karty: královské stráže, v době moci Srdcové královny plní její příkazy
- Bílá královna: sestra Srdcové královny, kladná postava, byla násilím sesazena z trůnu a snaží se dostat zpět na trůn, což si přeje i tyranizovaný lid, dokud bude žít Tlachapoud, tak to nejde
- Kočičák Šklíba: random postava, deux ex machina, nemá jasné příběhové vymezení, schopnost postupně se objevovat a zase ztrácet
- Bílý Králík: je ve službách Srdcové královny, avšak pomáhá bez jejího vědomí k převratu moci v království, přivádí účastníky tábora do Říše divů
- Kloboučník: Myslí si, že mu Tlachapoud zabil rodinu (nakonec je jen zajata), chce se pomstít, pomáhá Bílé královně
- Dvojčata: dementi ve službách Srdcové královny, snaží se pomáhat převratu, ale jsou to ňoumové a moc jim to nejde
- Houseňák Absolon: stařešina, moudrý, ví nejvíce o Říši divů
- Srdcový kluk, vlasním jménem Ilosovič Stejn: služebník Srdcové královny, velice oddaný a drsný, šéf stráží
- Myš: kamarádka Kloboučníka, napomáhá převratu
- Tlachapoud: obávaný drak, díky kterému si Srdcová královna drží své postavení, občas zapálí vesnici, škodí průběžně an pokyn Srdcové královny lidem, nahání hrůzu z moci vládnoucí garnitury
- Pentochňap: obludka v podobě psa, útočí na ostatní
- Zloškrv: ohavný pták
- Březňák: šílený potrhlý králík

Slovníček

- Úžasnoucnější a úžasnoucnější - výraz ve chvíli uchvácení
- Nádherňajs - den skolení Tlachapouda (drak), je popsán v orákulu
- Salazemgram - království Srdcové královny
- Vorpálový meč - meč, kterým je možné zabít Tlachapouda
- Vyšinutý potrhlík - označení pro podivína, spojováno často ve vztahu ke Kloboučníkovi
- Marmomial - království Bílé královny
- Uplkucheň - koláčky, po pozření se osoba zvětší
- Zloškrv - ohavný pták
- Naprdlajs - den, kdy Srdcová královna ilegálně snásilnou cestou převzala moc nad královstvím (Tlachapoud vypálil vesnici, kde žila Kloboučníkova rodina)

ORÁKULUM = proroctví pro každý den

Vyvěšuje se na nástěnku během noci

1. Nora
2. Vstup do zahrady Říše divů
3. Skvělej den - Poznávání zahrady
4. Hadroušci jsou roztruchleni
5. Království Srdcové královny
6. Je libo veselí?
7. The day off
8. Den plný otázek
9. Získáme Vorpálový meč
10. Transport vorpálového meče
11. Den plný otázek
12. Metamorfóza motýla
13. Souboj s Tlachapoudem
14. Slavnost
15. Kormutlivé chvilky a truchlivá pouť domů s pochmurnou náladou do doby, než šťastně zříme své rodiče

Kdo hraje jakou postavu

- Srdcová královna: Bláťa
- Bílá královna: Bára
- Kočičák: Koza
- Bílý králík: Pěnkava
- Kloboučník: Brňák
- Dvojčata: Pytlák a Bebina
- Houseňák: Op
- Srdcový kluk: Fík
- Myš: Mája
- Drak: Vlčice
- Karty: Rádkyně

Den 1 - sobota 24. 7., Nora

Shrnutí dne v jedné větě: Večer vidíme bílého králíka, jak běží táborem, vydáváme se za ním a padáme do nory.

Co je smysl dne? Co se děti naučí? Co si odnesou? Co můžeme probrat na kruzích?
Zahájit tábor, znovu si nastavit pravidla, zavzpomínat na předešlé zážitky, seznámit se s režimem tábora, zažít rituál slavnostního ohně, ponořit se do příběhu, posílit důvěru v sami sebe (cesta nocí, samostatný rozhovor s houseňákem Absolonem, skluzavka do neznáma)

Garant, tandemista: Bebina a Pěnkava + Koza

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček,

Příprava aktivit: Promakat noru, do které spadneme po žebříku na straně koupelky vylézt na půdu, prolejzka půdou a na druhé straně budou vyskakovat ven - na zemi jištění a hodně molitanů a lightsticky - staré houby namazat svítící barvou

Materiál:
- houba Absolona - Bebina
- roura: obruče a stoly a černý igelit
- houby, vycákaný lightsticky, nějaký svítící slizy
- vysílačky na posílání dětí
- skluzavka k noře
- balíčky: kraťasy, trika na vysavování, vysoké ponožky
- led páska
- vodní dýmka pro Absolona
- barevné křídy pro počet dětí
- podklady pro nakreslení časové osy (seznam akcí)

Kostýmy: bílý králík

Specifika her (nehodící se smaž):
k zamyšlení (hloubavá) / táborové práce / rituál

Program

Dopoledne

- Vedoucí sraz v 9:00, briefing organizační, děti přichází v 9:30
- Batohy se skládají rovnou do auta / do NK, poté přesun na dvorek
- Zdravofiltr (dezinfekce rukou, měření teploty, bezinfekčnosti) - probíhá na dvorku
- Poté se děti s rodiči loučí a odchází do oddílové klubovny
- Rodiče na dvorku nezůstávají, odchází pryč - nekumulujeme hodně lidí na jednom místě
- Pomoc s nosením materiálu fíkovi do auta?

- Odchod na vlak nejpozději ve 10:30
- Odjezd z Prahy – Vršovice ve 11:33, přestup v Benešově (příjezd 13:07 - odjezd 12:14) směr Trháč. V Trháči budeme ve 13:07.

Odpoledne

Časově dle toho, jak přijedeme do Trháče. Cca 30 minut bude probíhat reflexe školního roku. Na parkingu za nádražím namalujeme obří časovou osu. Každý dostane vlastní křídu a namaluje či napíše nějakou svou nejhezčí vzpomínku na oddílovou akci.

Každý popíše minimálně 1, ale může stihnout i více. Primárně nechat malovat děti, vedoucí a Rádci se připojí později do prázdných míst. Pak si zážitky všichni společně projdeme s tím, že moderátor dá vždy krátký prostor pro autory k doplnění/vysvětlení své malůvky a svého zážitku. Ostatní se mohou přidat.

Pokud zde budou děti, co nebyly na žádné akci či neví, mohou uvést i na co si vzpomínají ze schůzek. Časově se to nahrubo odhadne.

Večer

- Nástup s prvním vyvěšením vlajky
- Slavnostní oheň, zahajuje se proslovem hlavase, hraje se táborová hymna
- Společně si jdeme vyčistit zuby a objeví se bílý králík, následujeme ho
- Svítící cesta z lightsticků od dřevníku
- Na konci je vlez do nory - budou chodit jednotlivě od nejmladších po nejstarší

Palivecká slova

1. Nastal již ten vzácný čas, scházíme se znovu zas.
2. Co nás čeká v této chvíli, touha poznat jenom sílí.
3. Příběh svůj si každý tvoří a náš oheň ať už hoří.
4. Nastal již ten vzácný čas, jsme tu spolu znovu zas.

Noc - Bláťa a Pytlák

V noci postupné buzení jednotlivých dětí. Po jednom jsou vysílání k houseňákovi Absolonovi. Ten bude typicky popotahovat vodnici a bude mít vždy okolí podsvíceno barvou týmu dítěte. Absolon povídá nesmyslné věci. Zmiňuje jakýsi dar. Blíže nespecifikuje a vysílá děti zpět. Vedoucí v táboře vracejícímu se dítěti “vynadá”, že ho hledal a ať kouká jít spát. Čili hrajeme, že se nic nestalo a dítě je zmatené.

Po uspání do stanu vložíme nebo přiděláme balíček, kde budou: kraťasy, tričko na savování, vysoké ponožky

Den 2 - neděle 25. 7., Vstup do Zahrady

Shrnutí dne v jedné větě: Jsme v noře před dveřmi do zahrady, řešíme, jak se do ní dostat, což se nám nakonec povede.

Co můžeme probrat na kruzích?
Předchozí noc (pád důvěry), rozdělení do skupin a balíček, spolupráce v týmu a jak jsme měli rozdělené role, příběhově smysl zvětšování/zmenšování/zvětšování (nevěř každému cizímu), k čemu je klíč a zámek?

Garant, tandemista: Pytlák a Bláťa

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček, program, rozdělení rolí, zajištění přípravy her, řešení problémů dle aktuální situace, zvážení možnosti zbavit se nežádoucích smradů nebo vedoucích?
Dekorace po tomto dnu: houby, rostliny a jiné možnosti, housenky z minulého roku

Materiál (dopoledne, <u>odpoledne</u>, *večer*)**:**

- savo
- 4x rozprašovače
- 8x řezáky
- 20 x čtvrtky bílé
- proklady
- 4x oboustranka
- prací gel
- demižón
- potravinářské barvivo
- 40 x kelímek
- lupa
- zpráva
- věci na opičí dráhu
- 4x malé mléko
- 4x mouka
- 8x křepelčí vajíčka
- 4x sůl
- 4x marmeláda nebo Nutella
- 4x malá pánvička
- 4x malá vařečka
- 4x malá vidlička
- 4x malá lžička
- 4x malá miska
- 4x malá zástěra na vaření
- 4x malé máslíčko
- malý nožík
- 4x malé zápalky
- <u>šipka s nápisem Zahrada</u>
- <u>krepáky</u>
- <u>ťuflíky</u>
- <u>šifrované zprávy</u>
- <u>4x obálka dle barvy týmu</u>
- <u>véélká zpráva na 4 díly</u>
- <u>veliký klíč s červenou mašlí</u>
- <u>velký zámek</u>
- <u>označení zahrada</u>
- <u>velký řetěz</u>
- *Malý řetěz*
- *zámek*
- *klíč*
- *ledky na stožár (mohou být z první noci)*
- *dýmovnice 2x*
- *roztodivné rostliny*
- *houby*

Kostýmy: bílý králík, zvířata, co si vedoucí vymyslí

Specifika her (nehodící se smaž):
Dopoledne - rukodělky/běžný sport; Odpoledne - rukodělky(vaření)/chození; Večer - chození

Program

Dopoledne

- Probuzení a nalezení balíčků
- Nástup už ve skupinkách (vedoucí se přiřadí k týmům - lze i označit barvou nástup a nechat děti postavit se na lajny a pak jako vedoucí přijít k nim).
- Savování triček, týmová práce - název týmu, znak/logo, můžeme i pokřik, cca 1 - 1,5 hod.
- Probíhá bílý králík a dovede nás k lektvaru umístěnému u krmelce (demižon s nápisem VYPIJ MĚ). Vedle demižonu je umístěna viditelně i lupa.
- Napijeme se (každý vlastní hrnek!) a čekáme co se bude dít. Nic se neděje, jdeme zpět do tábora.
- Cestou zpět najdeme malinkatou zprávu o tom, co bude dít dál - opičí dráha.

Text zprávy: Když touto cestou jdeš, tak možná zakopneš. Získej pro tým málo času, projdi nejlépe tuto trasu. Umíchej si dobré jídlo, aby se tělo správně zmenšilo.

- V tuto chvíli musí vedoucí dětem více vysvětlit, že maličká zpráva znamená, že jsme se všichni velice zvětšili a nevejdeme se do dveří zahrady.
- Opičí dráha (na čas - bodovatelná hra). Bude vymyšleno na místě, dle aktuálních věcí k použití.
- Na konci získáváme ingredience (křepelčí vajíčka, malinká mouka, malé mléko) a návod na zmenšení - musíme uvařit palačinky SNĚZ MĚ.

Oběd ve 12:30

Materiál - dopoledne

- savo
- 4x rozprašovače
- 8x řezáky
- 20 x čtvrtky bílé
- proklady
- 4x oboustranka
- prací gel
- demižón
- potravinářské barvivo
- 40 x kelímek
- lupa
- zpráva
- věci na opičí dráhu
- 4x malé mléko
- 4x mouka
- 8x křepelčí vajíčka
- 4x sůl
- 4x marmeláda nebo Nutella
- 4x malá pánvička
- 4x malá vařečka
- 4x malá vidlička
- 4x malá lžička
- 4x malá miska
- 4x malá zástěra na vaření
- 4x malé máslíčko
- malý nožík
- 4x malé zápalky

Odpoledne

- Již v průběhu poledního klidu (14:30) začínáme smažit palačinky. Děti mají za úkol udělat tolik palačinek, kolik jich je v týmu + nějaké navíc pro vedoucí. Vedoucí průběžně podporují - do 16:00.

- Po snězení palačinek se v táboře objevuje veliká šipka ZAHRADA. To znamená, že jsme zase až moc maličkatí.
- Následuje fáborková cesta (každý tým má svoji), kde budou otázky z celoroční hry, šifrované zprávy aj.
- Na konci týmy naleznou obálku své barvy s veeeelkým kusem ¼ zprávy.
- Po spojení zprávy si přečteme, že klíč na otevření zahrady se nachází za zelenou budkou (označen červenou mašlí).
- Jdeme tam, nacházíme klíč a jdeme zpět do tábora směrem od lávky.
- Nacházíme označení ZAHRADA a bránu (velký řetěz u posledních dvou stromů u lávky se zámkem, hodně vysoko posazený).
- Zjistíme, že musíme zpět do tábora. Odcházíme zpět do tábora napít se původního zvětšovacího lektvaru na normální velkost.

Večeře v 18:00

Materiál - odpoledne

- šipka s nápisem Zahrada
- krepáky
- ťuflíky
- šifrované zprávy
- 4x obálka dle barvy týmu
- véélká zpráva na 4 díly
- veliký klíč s červenou mašlí
- velký zámek
- označení zahrada
- velký řetěz

Večer

- Nástup, kruhy
- Napijeme se z demižonu a jdeme zpět ke vchodu do zahrady.
- Už máme v ruce normální klíč (po napití se důvtipně vyměnit) a vidíme normální zámek
- Vstupujeme do zahrady, kde už jsou roztodivné houby, rostliny, velký klíč se zámkem, led stožár, dýmovnice a zvířátka - vedoucí s něco vymyslí přes den.
- Dobrou noc.

Materiál - večer

- *Malý řetěz*
- *zámek*
- *klíč*
- *ledky na stožár (mohou být z první noci)*
- *dýmovnice 2x*
- *roztodivné rostliny*
- *houby*

Den 3 - pondělí 26. 7., Skvělej den - Poznávání zahrady

Shrnutí dne v jedné větě: jsme uvnitř zahrady, kde se setkáme s dvojčaty (ještě tam je myš a Březňák, králík), odvádějí nás k houseňákovi Absolonovi, poprvé vidíme orákulum, které nám ukradne srdcový kluk. Máme doporučení jít za Šklíbou - ten nám poradí kam za kloboučníkem a Březňákem.

Co je smysl dne? Co se děti naučí? Co si odnesou? Co můžeme probrat na kruzích?
Spolupráce v týmu, rozdělení rolí při hře, jak se jim taktizovalo u dopo orvo hry, co se dozvěděli o zahradě nového

Garant, tandemista: Brňák, Bebina + Firefox

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček, mytí - holky

Příprava aktivit: po snídani nachystat na klády: voda, hrnky, hodnotící ukazatel, označit běžce, stačí zatáčky

Dekorace po tomto dnu: Karty u vchodu do srubu od čtvrtka noci
Materiál: odrazky uprostřed očí, celkové orákulum (plátno se všemi věštbami), 3x koloběžka - máme ještě yedoo, lopata/boby na tahání dětí, Bežky, hůlku, skákací tyč pokud bude, starostovo autíčko pokud bude.

Dekorace po tomto dnu: ptakopysk

Kostýmy:

- Pentochňap,
- Absolen - houseňák
- Březňák
- Myška
- Dvojčata
- Každý kytku, nebo jiný prvek ze zahrady z předchozího dne
- Dvě karty(pohyblivé) a srdcový kluk.
- Noční mluvící květina/zvíře
- Prostodivné věci z minulého dne
-

Specifika her (nehodící se smaž):
orvo / strategická / chození (fáborkovky, výlet atd.)

Program

Dopoledne

- Rozcvička - Majkl a Kristýna.
- Úvodní scénka dne - na nástup přicházejí 4 postavy (dvojčta, Březňák, myš) - dohadují se, zda je již někdy dříve viděli, nebo ne. Matně si vzpomínají na někoho podobného. A hlavně zda to jsou ONI, o kterých vypráví orákulum. .
    - Budou se ptát dětí, zda to jsou nebo nejsou oni. Zda jsou ti praví, kteří by mohli přemoci Tlachapouda a zachránit tak království Říše divů.
    - Po chvíli vyptávání se vydávají k Absolonovi, aby jim odpověděl, zda je mezi dětmi onen vyvolený, který porazí tlachapouda (ten, o kterém se píše v orákulu). Absolon jim ukáže orákulum (celkové plátno, kde je budoucnost na více dnů - na nástěnce u ohniště se objevují pouze věštby na jeden konkrétní den). Poručí jim ho rozbalit.
- Řekne jim též příběh o Tlachapoudovi a o tom, že čekají na vyvoleného, který by měl tlachapouda zabít. Zároveň Absolon říká, že sotva může být někdo z nich tím vyvoleným..
- Dvojčata a Březňák s myškou odcházejí od Absolena zklamaní (nenašli vyvoleného) a najednou zpoza stromu vyběhne Pentochňap, prorazí (karton, nebo nějakou nachystanou překážku), děti vyděsí. Pentochňap musí děti pořádně prohnat v okolí tábora na louce. Po chvíli se objeví také dvě karty a srdcový kluk. V tu chvíli utíkající dvojčata ztrácí orakulum, které jim ideálně viditelně zvedně srdcový kluk.
- Orakulum - některá z postav - dvojčat si to schová do kostýmu.
    - Při pronásledování Pentochňapem dvojčatům vypadne orákulum. Pentochňap nás dál pronásleduje za ním karty a srdcový kluk jenom sebre orákulum a něco nahlas řekne, možná si nějaké dítě všimne, pokud ne nevadí.
    - **Celá scéna bude trvat cca 1 hodinu.**

Motivace ke hře: Takových stvůr jako Pentochňap nás může potkat více, musíme otestovat svoji zdatnost, proto následující hra:

Zahradní závodníci (1:15 průběh, 30 min. pravidla)

Pravidla pro účastníky:

- Okruhy procházíme jenom střední a malý. Velký bude označen.
- Hraje se na 2 kola. Každé trvá 30 minut, mezi jednotlivými koly bude 15 min pauza.

- Max 4 lidé z týmu na trati. Střídání je libovolné.
    - Každý z týmu musí splnit alespoň jeden úkol z okruhu (za celou hru).

        - Body navíc 10 bodů.

- Chceme vidět průběh bodování hry, vždy po přesažení nějakých bodů se posune ukazatel.
    - Jeden teploměr stupnice, na ní jednotlivé vlajky/označení.

- Bodování:
    - Je nutné se hlásit jednomu z vedoucích. Co vedoucí to tým.
    - Velký okruh - 9 bodů
    - Střední okruh - 5 bodů
    - Malý okruh - 2 body
    - Tým musí mít vše splněno alespoň 1x.

Celkem 3 okruhy, každý jinak dlouhý (krátký, střední, dlouhý):

- V tom nejdelším ideálně použít kolobežky, které budou k dispozici.
- Krátký okruh: na koně na zádech, žabáci, plazení, jízda na lopatě
- Střední okruh (zkratkou, ke kruháči a zpět): ve dvojicích možnost vést druhého a ukazovat cestu, tenisová/pimpongová pálka + míček, běh pozadu, skok po jedné noze (v polovině nutné střídat nohy), běh v kostýmu - (nesmíš se připravovat dříve), nějaký nepříjemný těsný, úzký rozkrok.
- Dlouhý okruh(běžec): běh, koloběžky

Bonusové úkoly - lze splnit jenom jednou.

- Objet velký okruh starostovým vozítkem - 20 bodů. - velký.
- Skákací tyč. - krátký
- Bežky - střední

Oběd na 13:00

Odpoledne

Vědět dopředu, kdo co bude, abychom dokázali o jednotlivých bytostech a kytkách mluvit. Vedoucí dodají info, co budou (např. jsem kytka modrohlavka - vstávám se sluncem, usínám při měsíčku a umím při slunci mluvit).

Start v 15:00 - prohlídka zahrady

Zahrada bude opět plná zvířátek a roztodivných věcí, ty za které byly vedoucí v minulém dnu. Minimálně jedno ze zvířat musí být speciální - při nejhorším si ho udělám já nebo bebina v předešlém dni. Každé zvíře/květina/věc budou dvojčata dětem představovat. Chceme, aby byli vedoucí rozmístěni a trošku jsme se u toho prošli v okolí tábora. Na konci prohlídky dorazíme až k noční květině/věci. Bude vypadat divně, protože mluví a je hezká jenom v noci. Dvojčata slíbí dětem, že je k ní vezmou ještě v noci.

Přepadení drakem co unese dvojčata:
Ve chvíli, kdy se vracíme od poslední noční květiny přiběhnou dva lidi popadnou dvojčata, každý bude mít jednu ruku jako křídlo dvojčata natlačí před sebe a vytvoří tím efekt jednolitého draka. Za sebe hodí dýmovnici, které odstraší děti a v tu chvíli, je nebudou následovat. Dýmovnici háže jiný vedoucí než běžci.

Večer

Kouzelná večerní kytka řekne informace o Srdcovém klukovi a zmizelém orákulu. Doporučí nám zeptat se Šklíby a vyšle nás k nějakému místu (asi cesta na klády). Krátká noční cesta s odrazkami uprostřed očí.

Den 4 - úterý 27. 7., Hadroušci jsou roztruchleni

Shrnutí dne v jedné větě: Děti se setkávají s Kloboučníkem u čajového stolu. Přichází Srdcový kluk a děti hledá, aby je zajal. Klouboučník nám chce převyprávět příběh o tom, co se stalo, ale nemůže si vzpomenout. Pomocí hry, dostaneme text příběhu, který Kloboučníkovi umělecky převyprávíme. Kloboučník je nakonec zajat Srdcovou královnou.

Co je smysl dne? Co se děti naučí? Co si odnesou? Co můžeme probrat na kruzích?
Rozvoj paměti, sportovní dovednosti (dopoledne), smyslové aktivity, rozvoj kreativity (ztvárnění příběhu Kloboučníka). Otázka: Jak šla spolupráce u kreativní odpolední činnosti - role v týmu např.

Garant, tandemista: Bára a Mája + Koza (honič na zabalení puťáku)

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček (Senioři chtějí na puťák svačinu + 200 Kč/osoba + prachy na vlak), technická kondice koloběžek, koordinace odchodu starších, zdravotní stav účastníků, mytí kluci

Dekorace po tomto dnu: Velký čajový servis, objeví se už po dýchánku

Materiál:

- hrnečky, konvičky
- vůně do hrnečků
- pozvánka na čajový dýchánek
- velký čajový servis

- klobouk z trampošky

Kostýmy: Kloboučník, Srdcový kluk, Karty, pes

Specifika her (nehodící se smaž):
běžný sport / k zamyšlení (hloubavá) / chození (fáborkovky, výlet atd.) / rukodělky, tvoření, výtvarka / hudba / divadlo, film, příběh /

Program

Dopoledne

- Děti obdrží ráno pozvánku na čajový dýchánek s Kloboučníkem. Služba bude dávat všem do hrnečku namísto domnělého čaje pozvánku na událost.
- Na smluveném místě na ně čeká Kloboučník. Aby se mohli připojit k dýchánku. Je třeba dokázat, že "ztratili hlavu" stejně, jako ostatní účastníci (Myška a Králík). Plní proto různé roztodivné úkoly:

    1) hod hrnečkem *(pseudokeramika)* po srdcovém klukovi, - sehnat hrnečky
        - hod hrnečky na fotku Fíka (kluka) připevněnou na stromě
        - každý z týmu má jeden pokus (případně 1 z týmu 2, pokud to počtově nevychází)
    2) hod kostkou do hrnečku,
    3) čmuchání (poznávání různých vůní) - stromeček do auta, ponožky, levandule, kafe, betadine, jehlice stromu, Nivea, -
    4) hod kloboukem na tyč
    5) hledání Alenky v konvici (hmatové cvičení na přírodniny) - čajové pytlíky - z látky, visí ze stromu, jsou naplněné přírodninami
    6) Vyjmenujte 6 nemožností za 10 sekund
    7) Vytáhnou si z klobouku **"citát"** a budou to 1 minutu opakovat nebo předvádět :D - číst z papírku -
       "čím víc hrnků, tím víc hrnků" "není větší potěšení, než z hrnečku čaj" "zbláznit se můžeš vždycky jen jednou" "bez hrnečku ke stolu nelez" "Kdo druhému čaj dělá, sám ho pak pije" " když se dva perou, třetí pije čaj" "čaj moudřejší rumu" "nesuď dna před čajem" "lepší čaj v hrnečku, než čaj na střeše" "koho čaj piješ, toho stůl utírej" "káže čaj a pije kávu" "neříkej čaj, dokud nevypiješ" "tak dlouho se chodí s hrnečkem pro čaj, až se ucho utrhne"
    8) TENTO ÚKOL PLNÍ POSLEDNÍ: slepý hudebník - Kloboučník, Myš, Králík povedou ke stolu - skupina má zavázané oči, průvodce využívá přírodniny k vytváření zvuků, které skupinu navádějí - na konci zkusí pojmenovat, co za přírodniny potkali

- Na konci je čeká prostřený stůl, fancy scéna, jako z filmu. Přísedící si pobrukují: „Lítá, lítá netopýr, nesedne si na papír - celý svět má pod nosem, jako čajník s podnosem. Lítá, lítá, lítá, lítá"

- Děti se setkávají s Kloboučníkem a vedou divné konverzace. Ten jim říká, že pokud se objeví Srdcový kluk, musí se urychleně někam v lese schovat, aby je nebylo vidět a být potichu. Dokonce i kdyby někoho uviděl, ostatní se NESMÍ prozradit.
- V tom přichází Srdcový kluk a hledá děti. Koho on nebo "karty" objeví, toho odvedou pryč a přivážou někde daleko ke stromu - to je pro ty, co to nebudou brát vážně, malé nešiky, kteří se jen neumí pořádně schovat brát nebude.
- Ti, co budou přivázaní ke stromu si tam chvíli pobudou, ale později je rozváže a osvobodí "pes". Když vylezeme, Kloboučník se nám pokusí říct příběh o tom, jak to tehdy bylo.
- *Příběh Kloboučníka* - akorát si na něj nemůže vzpomenout, "asi to někde vytrousil z hlavy nebo vytěsnil" - nicméně nás poprosí o pomoc s přemožením Srdcové královny.

"Tehdy jsem byl Kloboučníkem Bílé královny. Klan Vršklobouků vždycky sloužil u dvora. Den krásný a pln oslav a radosti všechny obklopoval. Tu najednou, černý mrak, v očích krev a s pařáty, přízrak vše tmou a ohněm políbil. Děs a hrůza, lidé prchali pryč a málokdo se zachránil. Krása dnů a míru v plamenech stoupala do minulosti. Tlachapouda sklolit Vorpálovým mečem rytíř chtěl, v tu blesk větrem zasvištěl. Nelítostně svíral Tlachapoud ve svých drápech vše živé a ohněm spálil na uhel každý pohyb. Bílé královně se utéct podařilo, meč však padl do rukou Srdového poskoka. V troskách a popelu všechny dobré dny tehdy zanikly."

Odpoledne

- Na kraji tábora se objeví hrneček
- hrnečky budou ukazovat trasu místo fáborků
- dojdeme k místu, kde budou části básničky/ příběhu, některé budou zašifrované
- Hra: Na stromech jsou umístěny kousky textu, toho, co Kloboučník zapomněl - my si to rychle prohlídneme
- přichází opět stráže - karty a jejich pomocníci (budou běhat, tak nemůžou být v kostýmech).
- Řeknou, že zde hlídají Kloboučníkovy vzpomínky a jen tak je nám nevydají.
- Týmy se budou snažit získat části textu - musí si je vždy na území zapamatovat a běžet k "domečku" svého týmu a část zprávy předat. U toho je chytají pomocníci karet - koho chytnou, tomu začnou povídat nějaký, jakýkoliv příběh (aby zapomněl ten, co má přinést) - pak musí do domečku pro život.
- Který tým bude mít příběh kompletní a správně první, vyhrál.
- Dalším úkolem bude ztvárnit příběh pro Kloboučníka: Bude seznam možností, jak příběh ztvárnit - zástupci týmu si střihají, kdo vyhrají, vybírá první.
    - nakreslení, tanec, vyrobit z přírodnin, Malba na hrneček, prstové divadlo, normální divadlo, loutkové divadlo, nakreslit příběh na hrneček z kartonu nebo si mohou vybrat něco svého
- Poté přijde Kloboučník a týmy mu příběh připomenou svými výstupy.
- Na konci posledního představení ho přijdou sebrat karty a odvlečou ho pryč.
- Ještě, než Kloboučníka odvedou, nám Kloboučník řekne:

"Je svať večer, lisperní je zeleni se vírně vrtáčejí v mokřavě
Hadroušci jsou rotruchleni a se lvy si ští tesknavě
Tu z huňatého lesa Tlachapoud šumovhizdně vtrhnul tam
Tlachapouda synu, střez se!

Vztekliv číhá Pentlochňap
Šaršoun mečoun sevřel v dlaň. Lítě větrem zamával, švihostvistně hlavu ťal a slavnoucnou trofej sťal.
Toť báseň o zachránci Říše - o vás"

- Senioři odjíždí na puťák

Večer

Klídeček, osobní volno, možnost plnit zkoušky...

Den 5 + 6- středa + čtvrtek 28.-29.7.2021, Putování

Shrnutí dne v jedné větě: Putujeme k hradu Srdcové královny.

a. Starší: Fík + Brňák + Op (puťák na koloběžkách) - příběh mimo CETEH
b. Mladší: Bláťa + Bebina - jdeme do hradu Srdcové královny

Co je smysl dne? Co se děti naučí? Co si odnesou? Co můžeme probrat na kruzích?
Poznat krajinu kolem místa, kde působím, užít si radost z pohybu, posílit tělesnou zdatnost a odolnost, Senioři poznat putování netradičním způsobem, naučit se jízdě na koloběžce, získat povědomí o židovství

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček (Senioři chtějí svačinu + 200 Kč/osoba + prachy na vlak), koordinace odchodu mladšího týmu, technická kondice koloběžek, koordinace odchodu starších, zdravotní stav účastníků

Specifika her (nehodící se smaž):
chození

Dekorace po tomto dnu: Orákulum připevněné na nástěnce u ohniště

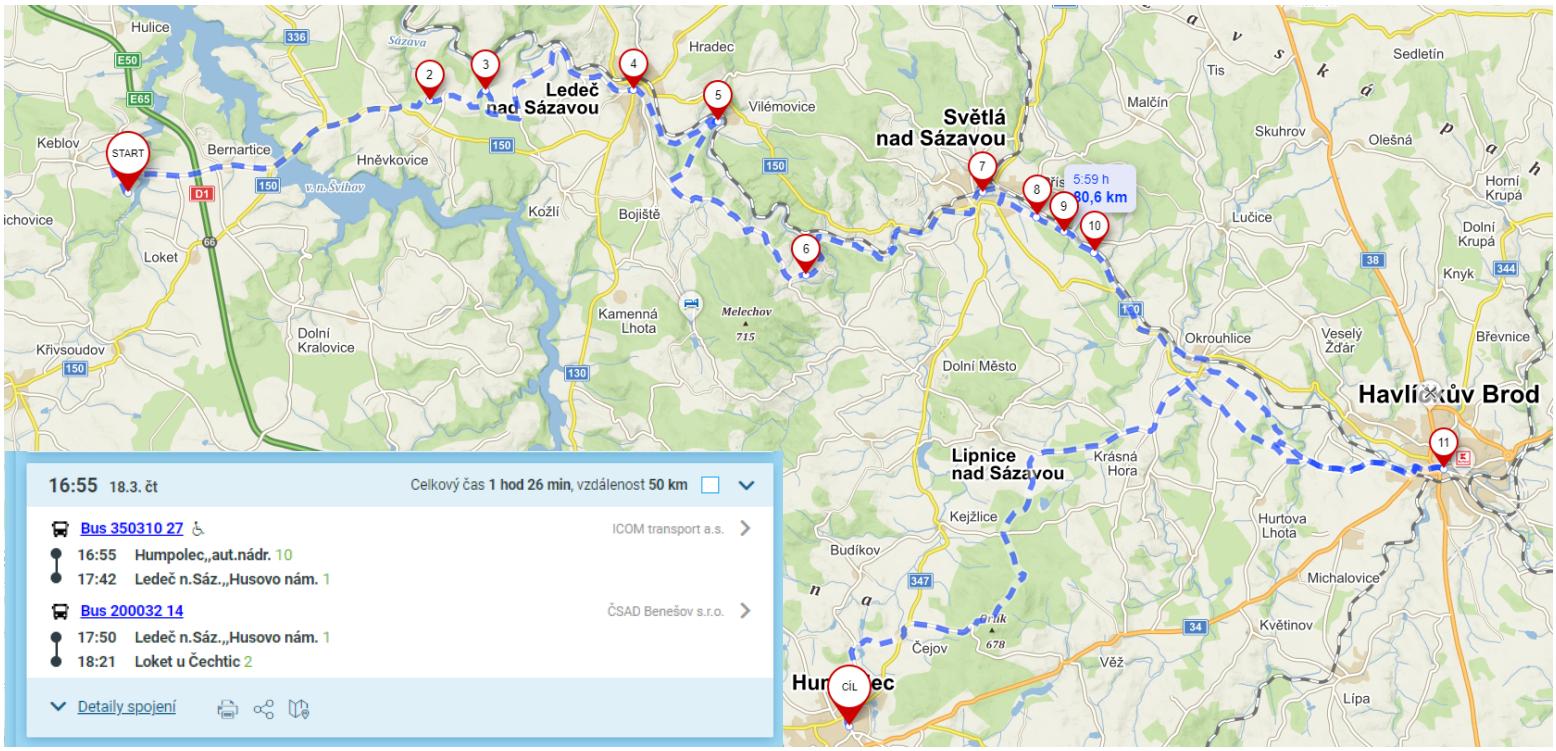
Materiál - Senioři:
- Opravné sety na koloběžky
- náhradní duše
- lékarnička
- servis
- dostatek pitné vody
- čistou vodu na oplachování
- osvětlení

- blikačky
- reflexní vesty
- židovské jarmulky

Program - Puťák starší:

- Odjíždíme již 27. 7. odpoledne
- Putování na koloběžkách
- Odhad náročnosti cca 30 km na den
- Jedeme po židovských hřbitovech (Ledeč, Světlá nad Sázavou, Havlbrod (2x), Humpolec
    - Jak se zde chovat.
    - Historie národa
    - Krátké židovské příběhy
    - Antisemitismus
    - Významné osobnosti
    - Památník J. Foglara (Sluneční zátoka Vilémovice)
    - https://mapy.cz/s/cokajobuho

Očekávaný návrat ve 20:00 (možná stihneme spoj dříve, ale kdo ví). Prosíme o zajištění večeře. Když nám zatopíte v koupelně, budeme rádi, když ne, zatopí si sami a prostřídají se - nebudou pak ale všichni účastni případného programu.

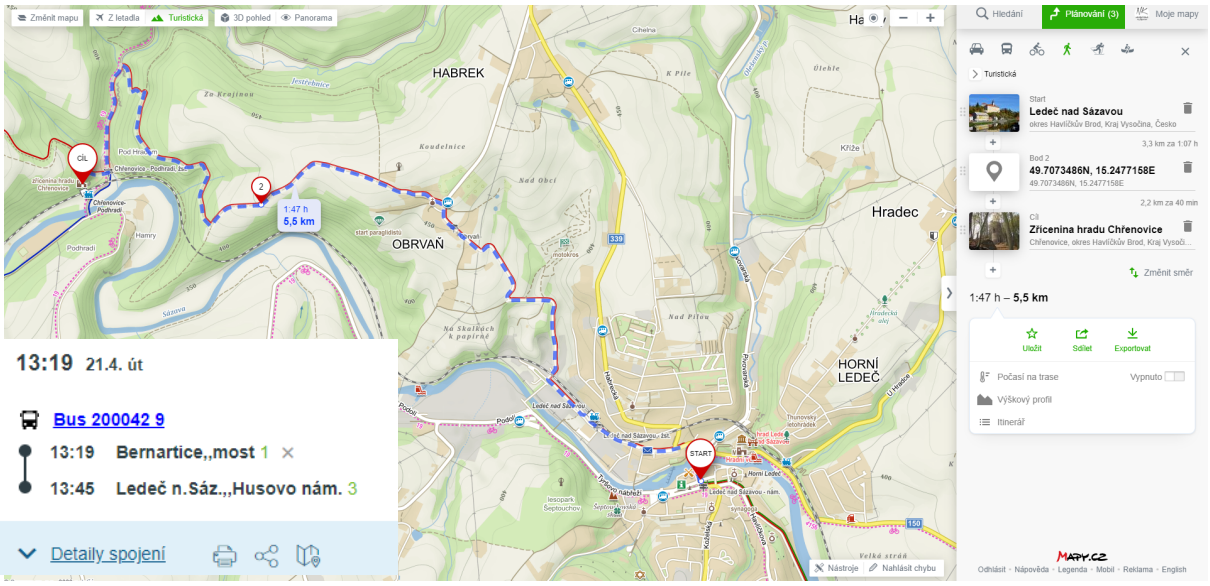


Program - Puťák mladší, Království Srdcové královny:

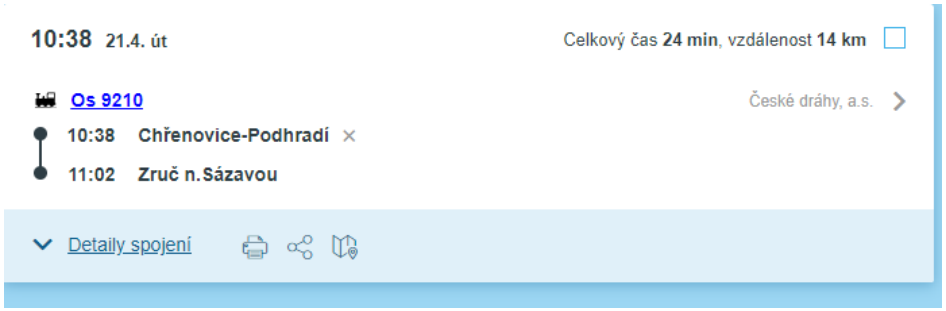
- Trasa bude se zátěží - batoh se spacákem, karimatkou/hamakou, jídlem na oba dva dny, každý svou svačinu na oba dva dny, každý minimálně litr vody.
- Svačina - chleba (ideálně zabalený, hodně sytý, obědy), kus salámu, jablíčko, 2x sušenku/müslü/protejn tyčku, 2x mrkev, paštika/pomazánka, instatní kaše, čínská polívka, párky Kotlík 1x, cukr 1x, čaj 1x

Trasa:

Dále pokračujeme na Chřenovický hrad - pokus číslo 3500

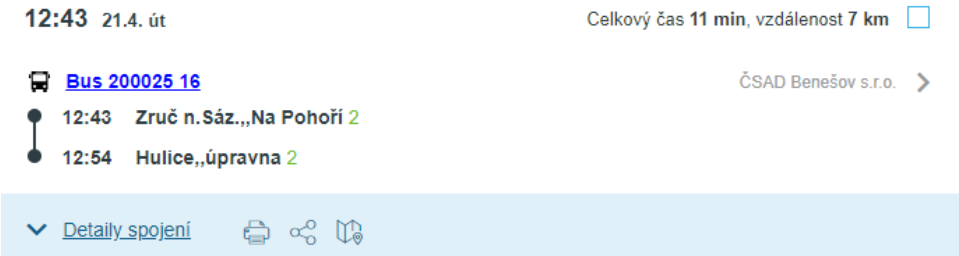


Zde kempíme, našli jsme hrad :-)

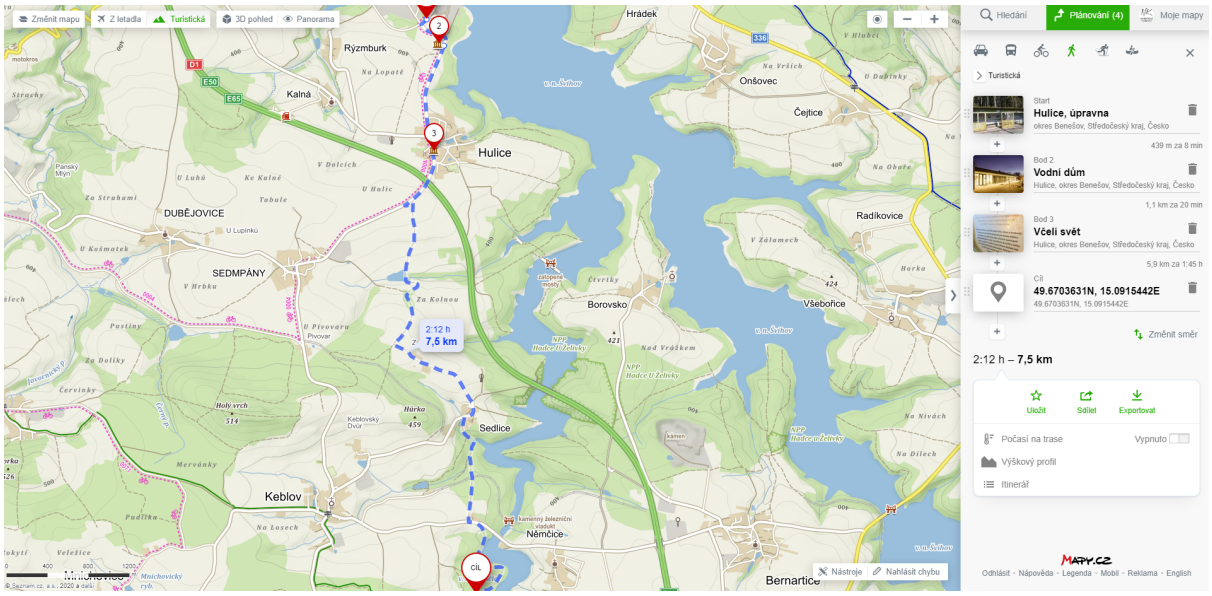


Cílíme na odjezd v 10:38, jedeme do Zruče na kuličkárnu.

Poté pokračujeme do Vodního domu a možná i Včelí dům, uvidíme dle chuti, času a nálady.



http://www.vodni-dum.cz/
http://www.vcelisvet.cz/



Návrat do tábora cca 18-19 hod. Prosím mít připravenou večeři a zatopeno v koupelně :-)

Den 7 - pátek 30. 7., Je libo veselí?

Shrnutí dne v jedné větě: Tímto dnem nás provede Srdcová královna, ačkoliv je to baba zlá, uspořádá kriketový turnaj (hlavně pro své pobavení) a my ji naoplátku večer zahrajeme divadlo. Přátelé z nás ale nebudou.

Co je smysl dne? Co se děti naučí? Co si odnesou? Co můžeme probrat na kruzích?
Podpořit mezitýmovou spolupráci, rozvinout improvizační schopnosti, podpořit kreativitu, posílit tělesnou zdatnost

Garant, tandemista: Bebina a Mája

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček,

Dekorace po tomto dnu: Velký klobouk (předělaná trampolína)

Materiál:
- plameňák
- košík s ježky
- tempery
- kartony na výrobu rekvizit
- provázek
- nůžky
- tlustší drát
- fáborky
- stopky
- látky
- sichrhajsky
- hudební nástroje
- krabičky z kindervajíček s číslama a na provázcích

Kostýmy: královna, ježek, kroužková zbroj, dvojčata, bílý králík, obyvatelstvo království

Specifika her (nehodící se smaž):
běžný sport / rukodělky, tvoření, výtvarka / hudba / divadlo, film, příběh

Program

Dopoledne

- Červená královna vyhlásí, jako každý rok, turnaj v kriketu pro své poddané a hlavně pro své pobavení.
- výroba odpalovacích kriketových pálek (kreslení plameňáků apod.)
- mapa po lese, počítání počtu odpalů
  - v týmech se v odpalech střídají, ostatní jsou obecenstvo

- každá “jamka” má svůj počet úderů
- pokud to nezvládnou, tak vymyslíme sankci podle prostoru (přičteme čas, pojedou znovu aj.)

Odpoledne

- Večer máme se svým představením předstoupit před Červenou královnu, musíme se na to náležitě připravit.
- příprava divadla: téma, kostýmy, rekvizity
-
- podmínky představení: nesmí být vypravěč, délka 10 minut až půl hodiny, téma dostanou na výběr a musí se dohodnout, účastní se i vedoucí (ať už jako herci, či jako technická podpora představení) (5 témat - vymyslíme na táboře dle aktuálního dění))

Večer

- předstoupení před královnu - bílý králík je zavede na místo, kde se bude hrát divadlo, pak si u něj vylosují (z nádoby s vodou vytahují na provázku krabičku - např. z kindervejce - ve které je číslo), kolikátí přijdou na řadu se svým představením
- Králík celou akci moderuje - říká, kdo bude následovat, vyplňuje pauzy
- naše společná improvizace hudby na konci - jedná se o zakončení celodenního veselí tím, že společně něco “složíme”, každý si vezme nějaký nástroj - buď “opravdový”, či jakýkoliv improvizovaný a dohromady tvoříme - délka záleží na náladě, chuti a nadšení - bylo by dobré to odněkud (ne někým) natáčet, protože z toho může vzniknout něco super (a nebo taky ne, ale to nemůžeme vědět)

Den 8 - sobota 31. 7., The day off

Shrnutí dne v jedné větě: Každý si den může užít dle libosti. Na výběr je řada workshopů, ale lze si i popovídat, zahrát fotbal, lenošit…

Co je smysl dne? Co se děti naučí? Co si odnesou?
Předvést něco ostatním, nebo je to rovnou naučit. Možnost ukázat, že něco umím před ostatními, Možnost zkusit si něco nového. Šance získat zpětnou vazbu na to, jak se mi povedlo nějaký workshop připravit, představit a odvést. Odpočinout si, věnovat se něčemu mimo běžný táborový režim.

Co můžeme probrat na kruzích?
Jaké činnosti si vyzkoušeli? Objevili skrytý talent? Co jim nešlo? Jak si kdo uměl vyplnit svůj volný čas? Vyhovoval jim formát tohoto dne?

Garant, tandemista: Pytlák a Vlčice + Koza + Drak + Tygr + Firefox + Soňa

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček, porada částečně s Rádci, řekneme si jak bude probíhat den, potvrzení časů workshopů

Materiál: papíry, fixy - vše ostatní dle jednotlivých workshopů

Dekorace po tomto dnu: Jehelníček

Kostýmy: není potřeba

Specifika her (nehodící se smaž):
rukodělky, tvoření, výtvarka / hudba / táborové práce / tábornictví, zkoušky, vzdělání (ohně,vaření, zdravověda, povídání o oddíle, přednáška, naučné aktivity…) / program vedený dětmi / odpočinkové aktivity, bodycare

Program

Bláťa a Pěnkava potřebují udělat klobouk na závěr tábora.

Dopoledne:

Vysvětlení systému zapisování se na workshopy + pravidla možnosti ne/účasti, neopouštíme tábor

- Pěnkava - zdobení květináčů
- Drak - výroba kostek (výroba balzámu na rty)
- Soňka - úklid okolí tábora (sběr odpadků v okolních lesích)
- Vlčice - poi - poi, tyč
- Bára - macramé dekorace
- Bláťa - výroba mýdla
- Vačice - dovednosti, ZOZ
- Koza - dřevo
- Mája (Když budu) - jóga

Odpoledne:

- Fík - práce s mapou
- Opičák - Anarchistická procházka
- Firefox - výroba postaviček z krepového papíru
- Tygr - Lapač snů
- Brňák - výroba zbraní ,kuš/luk.
- Mája (Když budu) - improvizace
- Vačice - dovednosti, ZOZ
- Koza - dřevo
- Bebina: výroba škrabošky

Večer

- Mája (Když budu) - Co vidíme na obloze
- O intimitě (pouze Senioři a vedoucí)

Po večeři, hra do setmění = Boj o praporek

Budou vytyčeny čtyři kruhy ve kterých budou vedoucí hlídat praporek.
Děti jednotlivých skupinek budou o praporky bojovat.
Musí přelstít vedoucího, který praporek hlídá.
Pokud se vedoucí dotkne dítěte v kruhu, nebo mimo něj, udělá si jednotlivec 5 dřepů a tím se vrátí do hry.
Tuto hru budeme točit tak, aby se každá skupinka vyměnila u kruhů.
Na jedno kolo je 10 minut.
Tato hra je bodovatelná - počet získaných praporků a rychlost.

Výplň času - přetahování lana, sobolí šlacha, červená vs. černá a jiné hrátky co koho napadnou.

Den 9 - neděle 1. 8., Vorpálový meč

Shrnutí dne v jedné větě:. Během dopoledne bude Srdcová královna chtít nový klobouk. Následuje promluva s Kloboučníkem a ten má jasný rozkaz - vyrobit klobou, který se jí bude líbit. Není to jednoduché, proto musí vyrobit mnoho modelů a bude doufat, že alespoň jeden Srdcovou královnu zaujme. Nemůže to ale stihnout, a tak mu nabídneme pomoc. Do toho dostaneme od Kloboučníka pokyn najít Bílou královnu a předat jí zprávu o tom, že je v Říši divů zřejmě šampión, který by se mohl utkat s Tlachapoudem. Zprávu ještě tento den vyšleme.

Co je smysl dne? Co se děti naučí? Co si odnesou? Co můžeme probrat na kruzích?
Naučí se trpělivosti a vytrvalosti.

Garant, tandemista: Pěnkava a Bláťa + Tygr

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček, program - přizvat tygříka, scénky,

Výzdoba tábora večer: Špulka s nití + jehla

Materiál (dopoledne, <u>odpoledne</u>, *večer*)**:**

- špulka s nití - jehla
- vorpálový meč
- sklenice
- svíčky
- dýmovnice
- základna pro áčko
- čtvrtky a proklady
- krepáky
- peříčka
- nůžky, děrovačky
- vodovky
- lepidla, herkules
- fixky
- tempery, štětce
- provázky
- oboustranná lepenka
- bavlnka
- velké jehly - sešívané atd.
- knoflíky, kousky látek, kůže
- *<u>karty (žolíky, kvarteto, prší)</u>*
- *<u>fáborky</u>*
- *<u>papíry</u>*
- *<u>propisky</u>*
- *<u>stopky/mobily</u>*
- *<u>pytlíčky 4x</u>*
- *<u>pingpongáče 4x</u>*
- *<u>buzoly 4x</u>*
- *<u>okápky</u>*
- *<u>3d stavebnice</u>*
- *<u>letadýlko</u>*
- *<u>provaz/provázek</u>*
- *<u>vesty do vody 3x</u>*
- *<u>předměty do kimovky</u>*
- *<u>leknín do vody dle počtu dětí</u>*
- *<u>dopis od Bílé královny s pečetí 4x</u>*
- *<u>lano</u>*
- *<u>sedák</u>*

- *karabina*
- *baterky 3x*
- *svíčky (čajové i běžné)*
- *sklenice na svíčky*
- *dýmovnice*
- *led pásek*
- *reprák*
- *vorpálový meč*

Kostýmy: Kloboučník, Srdcová královna, “krupiéři”, houseňák Absolon, Majkl a Kristýna

Specifika her (nehodící se smaž):
běžný sport / orvo / strategická / rukodělky, tvoření, výtvarka

Program

Ráno se v orákulu dozvíme, že objevíme Vorpálový meč.

MOTIVOVAT CELÝ DEN A MLUVIT S DĚTMI O TOM, ŽE DNESKA ZÍSKÁME VORPÁLOVÝ MEČ

Dopoledne

VYRÁBÍME KLOBOUKY PRO KRÁLOVNU (9:30 - maximálně 11:30)

- Motivační scénka s Kloboučníkem, který předstupuje před Královnu a ta od něj bude chtít udělat klobouk. Navrhneme pomoc s výrobou klobouků pro Srdcovou královnu.
- Workshop - Tygřík (předem je potřeba si připravit na ukázku 2-3 různé klobouky vyrobené různými technikami) - vysvětlí, dodá materiál, k dispozici bude mít další Rádce, vedoucí atd.
- **KARETNÍ TURNAJ** (doplňkový program začne cca 45 min po startu workshopu pro děti, co už budou mít klobouky hotové, může jeden stůl zůstat i přes poledňák). Doplňkový program není na dohled a doslech dětem tvořící klobouky.
- Každý stůl bude mít svého krupiéra, který vysvětlí hráčům danou hru (žolíky, autobus, canasta, červená bere, zloděj, 6 bere, ligreto atd.)
- Společně, až budou mít všichni klobouky hotové, předstoupíme před Srdcovou královnu a vyzkoušíme klobouky na její velké hlavě. Snad nám nenechá setnout hlavu.

Odpoledne

Chyť mě, když to dokážeš! (15:00 - 17:00)

- stíhací závod s netradičními překážkami, každý úsek na čas a celková hra také na čas
- skupinkový, bodovací
- 10-15 min mezi skupinkami - rádci budou mít stopky/hodinky na určitá stanoviště (asi povolíme mobil rádcům)
- počítat s časem na přípravu dráhy

- Majkl a Kristína na podporu
- zastávky:
  1. kimovka 1. část,
  3. lanová překážková dráha s karabinou - na čas
  4. vyhrabání pytlíčku s pingpongáčem/či - hledají dle azimutů - na čas
  5. okápky a dostat pingpongáč na druhou stranu - na čas
  6. sestavit 3d stavebnici - na čas
  7. letadýlko - na čas
  8. podlézaní bez dotyku - v případě dotky ještě dělají trestné dřepy - na čas
  9. přeplavání od mola k ostrůvku a zpět (vedoucí min 2) - na čas
  10. kimovka 2. část - na počet zapamatovaných v týmu - **díky zapamatovaným předmětům získají dopis s pečetí od Bílé královny a leknín se svíčkou, který potom pošlou po vodě.**

  Text zapečetěné zprávy: *Pošli tento leknín, pokud jsi mým šampionem, který dle věštby Orákula usekne Tlapachoudovi hlavu*).

Pohybovky v záloze - žonglování, vybika, baseball, guma, koupání atd.

Večer

- Oheň (může být už od 18h)
- zajdeme si vypustit lekníny a pak návrat k ohni, písničky atd.

NOČNÍ HRA: Majáky - získáváme vorpálový meč (po setmění ve 21:00 - maximálně 22:30)

- Není o strašení, ale o splnění úkolu - objevit společně meč.
- MAJÁKY
  - Kloboučník odvede děti od ohně
  - V lese bude velké herní pole se 3 světelnými majáky - vedoucí. Majáky se budou otáčet na místě a pouze v maximálním úhlu 180 °. Budou od sebe vzdáleny 8 metrů.
  - V herním poli rozmístíme 50 - 60 různě velkých svíček ve sklenicích.
  - Celou dobu uprostřed hracího pole bude ve tmě schovaný houseňák Absolon (asi ho dáme pod plachtu, nebo ho prostě schováme).
  - Děti dostanou za úkol sfoukávat svíčky.
  - Pokud je maják zaměří, musí se vrátit zpět mimo hranici pole.
  - Když se sfoukne poslední svíčka, uprostřed se objeví z oblaku dýmu osvětlený houseňák Absolon.
  - Ten nás nakonec navede zpět do tábora, kde objevíme přímo nám pod nosem meč - byl celou dobu s námi, jen jsme si nevšimli, že je to on.
  - Vorpálový meč bude zabudován v květině.

Den 10 - pondělí 2. 8., Transport vorpálového meče

Shrnutí dne v jedné větě: královna chce hlavu Kloboučníka a Alenky kvůli meči, útěk za Bílou královnou

Co je smysl dne? Co se děti naučí? Co si odnesou? Co můžeme probrat na kruzích?
Děti se dozví o tom, co je to orientační běh. Děti si zaběhnout orientační běh. Naučíme děti orientovat se v mapě. Naučíme děti nakreslit si vlastní plánek a zorientovat se v něm. Vydechnout, popovídat si, užít si společný čas. Dokázat přespat pod širákem v přírodě.

Garant, tandemista: Op a Fík + Soňa

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček,

Dekorace po tomto dnu: Absolonova houba

Materiál:

- lampiony na orienťák
- kleštičky
- páska na miniorienťák (mlíko)
- tyčky do země
- písmenková razítka
- tiskařská barva
- polštářky na barvu
- mapky bludiště
- mapa na velký orienťák
- věci na scénu předání meče
- propisovací papír
- káď s vodou na ponor vorpálového meče
- třpytky (?)

Kostýmy: Bílá královna

Specifika her (nehodící se smaž):
běžný sport / strategická / divadlo, film, příběh / táborové práce / tábornictví - tvorba mapy / odpočinkové aktivity - povídání si, spaní pod širákem

Program

Dopoledne

Posunutý budíczech (včera byla noční hra)

Tvorba map nejbližšího okolí tábora (k dispozici jsou běžné vytisklé turistické mapy) + si týmy mohou domluvit strategii k tvorbě společné mapy, aby vyznačily co nejvíce stěžejních bodů na mapě. Využijeme propisovací papíry. Každý člen týmu má tedy totožnou mapu vytvořenou jako týmové dílo. Po dokončení obdrží týmy originál orientační mapy, kde budou zakresleny kontrolní lampiony. Každý si sám za sebe překreslí do své vlastní mapy. Mladší mají jednodušší trasu, Senioři obtížnější.

Odpoledne

Orientační běh - závod

Úkoly na stanovištích:

1. Udělej si 10 dřepů
2. Uvaž 4 uzle (liščí smyčka, dračák, kouzelňák, …)
3. Junioři - 5 oběhnout strom, Senioři - 10 oběhnout strom
4. Nejstarší člověk v týmu nesmí mluvit po dobu 5 min.
5. Nejlehčí člověk v týmu si zlomil kotník a musíte ho nosit 40 kroků
6. Vyberte člověka který si zlomil ruku zavažte mu ji (tak jak je v ZOZ) musí ji mít zavázanou do dalšího úkolu
7. Junioři skákejte po jedné noze asi 30 kroků
8. Senioři - trojnožka, půjdete v ní do dalšího úkolu
9. DESET KLIKŮ
10. Obejmete strom po dobu 10 sekund (každý obejme jiný strom)
11. do týmu nasbíráte 3 šišky a 3 listy, ne že je budete TRHAT
12. OTOČ SE KOLEM DOKOLA! SEDNI! LEHNI! otoč se na záda, dobrý už můžeš vstát
13. 3 lidi si zavážou oči a půjdou po slepu do dalšího úkolu ostatní mlčí - vodí slepí (také do dalšího úkolu)
14. skákání žabáků - 10 skočíš
15. udělejte trakaře - cca 3 metry
16. hod šiškou - vyber si jaký strom chcete máte každý 5 šišek - vzdálenost 2 metry
17. zahrajte si země lava kdo bude jako poslední na nějakém vyvýšeném místě tak prohrál a dělá 5 angličáků
18. napiš, jak se máš

19. povím ti takový příběh : Byl jednou jeden pán a ten kozla měl, velice si sním rozuměl, měl ho moc rád, opravdu moc, hladil mu fous na dobrou noc. jednoho dne, když se kozel splet, rudé tričko pánovi sněd, když to pán zařval… JÉJÉ ztratil jsi čas, nemusíš nic dělat běž dál
20. Chovej se jako tvoje oblíbená postava s filmu nebo seriálu.Takhle se budete chovat do dalšího úkolu nebo až do tábora. Můžete se tak přestat chovat až poté, co někdo uhodne, kdo jste. Úkol platí až do konce poutnického tábora.

Večer

Miniorienťák na poli cca 25 m². Jde vlastně o velké bludiště. Běhají všichni najednou a proplétají se. Počítá se čas a musí se běžet postupně, ne na přeskáčku. Na stanovištích jsou razítka a účastníci tak postupně odhalují zprávu:

st.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
pís.	G	A	T	T	A	K	O	V	A	R	O	U	R	A

Plánek herního pole - tvoří se z mlíka + tyček napíchaných v zemi. U stanovišť jsou razítka.

U Gattakovy roury následně před zraky všech proběhne předání meče Bílé královně. Ta jim poděkuje a sdělí jim, že oni jsou vyvoleni k poražení Tlachapouda. Předá jim list ztraceného orákula - ten si mohou ještě ten den přilepit na nástěnku. Ví tedy, kdy bude den Nádherňajs (den poražení draka). Pomůže jim i tak, že jim dodá sílu meče. Ponoří ho do kádě s vodou a případně se třpytkami. Děti pak berou vodu do rukou a opláchnou se, aby jim to dodalo sílu. Zde se od Bílé královny dozví místo finální bitvy. To bude u vodoměrky (**ověřit den předem s lidmi z etapy č. 13**).

Po návratu bude čas na vydechnutí, povídání si na louce a možná bude i divadlo na dobrou noc. Děti pak mohou spát pod širákem.

Den 11 - úterý 3. 8., Den plný otázek

Shrnutí dne v jedné větě: Získáváme suroviny potřebné k umíchání zmenšovacího lektvaru. Díky němu jsme schopni jít večer za Absolonem a ten nám předá důležité poznatky co do strategie bitvy.

Co je smysl dne? Co se děti naučí? Co si odnesou? Co můžeme probrat na kruzích?
Aktivity vedou k učení se spolupracovat v týmu, podporují všeobecný rozhled, učí děti péči o oheň a základy zálesáckého vaření, otázkou může být i vztah k Absolonovi

Garant, tandemista: Bebina a Pytlák + Koza

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček, nákup na slavnost

Materiál:

- značkovací sprej 2x
- provázek
- cedukly s čísly na klajmy
- papír
- lepenky
- fixy
- vařiče 4x
- podložky do klajmů
- cedule s měnou
- průkaz hráče
- píšťalka

Dekorace po tomto dnu: Plameňák a košík s ježky
Kostýmy: Moderátoři, zapisovatelka, houseňák Absolon

Specifika her (nehodící se smaž):
orvo / strategická / tábornictví, zkoušky, vzdělání (ohně, vaření, zdravověda, povídání o oddíle, přednáška, naučné aktivity…) / odpočinkové aktivity, bodycare

Program

Dopoledne

Riskuj

- Hrou nás provedou moderátoři.
- Jeden člověk zapisuje na uzpůsobenou tabuli na srubu body před zraky ostatních.
- Každý tým má vyznačené místo, kde jsou jeho členové po celý průběh soutěže.

- Před začátkem hry si vylosují pořadí, ve kterém si budou vybírat otázky. Tým, který je na řadě, může vybrat otázku z jakékoliv kategorie jakéhokoliv ohodnocení.
- Pokud si vytáhnou kartičku Zlatá cihla, hodnota této karty se zdvojnásobí → tzn., že když uhádnou otázku, mají dvojnásobek bodů. Když neuhodnou, odečítá se týmu dvojnásobek bodů. U této karty "zlatá cihla" je možné jako u jedinéi odmítnout na otázku odpovídat. Promarní tím ale svůj tah.
    - Zlatá cihla je předem umístěna na tomto poli tak, že je celé pole zažluceno.
- Vítězí ten tým, co má nejvíce bodů a získává tubus, který budou moc otevřít až večer. Uvnitř je zpráva, jejíž obsah je, že se mají vydat za Absolonem a vyzjistit, jak uspět v bitvě. Mají ale jen 3 otázky. Aby zvolili správné otázky.
- Vítězný tým se může předem poradit s celým táborem. Na co se zeptají, je však pouze na nich.

BĚHEM DOPOLEDNE PŘIPRAVIT NA KLÁDÁCH KLONDAJK!!!

Odpoledne

Hra Klondajk

- Bílá královna namotivuje hru.
    - řekne dětem jak je důležité v této hře zabodovat. Díky získaným penízkům získají ingredience na lektvar. (vysvětlí pravidla hry). také jim poví, ať se nebojí divnolidí, které sem poslala její sestra. Ty se jim budou snažit překazit získání peněz.
- Díky hře získají obnos penízků, za který si mohou poté nakoupit suroviny na lektvar na zvětšení do normálu. Tým, který vyhraje, dostane návod na lektvar.
- Všechny týmy se budou muset domluvit, kdo co nakoupí podle obnosu peněz, jaký získali za Klondajk.
- Nakoupí suroviny a podle toho, jaký čas bude v návodu, začnou lektvar tvořit.
- Mohou začít všechny týmy a pak se střídají po týmu.

<u>Pravidla Klondajku:</u> Na Kládách jsou udělané klajmy (obdélníky) pro každé dítě se schovanými kovovými mincemi. Úkolem dětí bude najít mince v klajmu a přenášet je do tábora. Je jedno, kolik jich vezmou najednou. Důležité je, aby je při běhu do tábora nechytili poslíčci Srdcové královny neboli divnolidi. Pokud je nějaký divňoch chytí, může jim vzít, co mají u sebe. Pokud se jim podaří doběhnout do tábora, jdou ho dát do banky. Budeme hrát na 3 etapy po 20 minutách a mezitím pauzy 5 - 10 minut. Je zakázáno těžit v jiném klajmu, než na který mám nárok dle pozemkového katastru.

Večer

- Vítězná skupinka se vydá za Absolonem. Ostatní hlídají lektvar podle návodu.
- Dělá se na ohni, který je nutné po celou dobu udržovat.
- V noci nejsou hlídky, ale týmy se domluví, jak budou hlídat lektvar.

Den 12 - středa 4. 8., Metamorfóza motýla

Shrnutí dne v jedné větě: Kloboučník unikne smrti a vzbouří děti proti královně. Ta se naštve a zahraje si s dětmi hru, ta ji nebaví, protože jsou děti hloupé a odchází. Zároveň je dnes den, kdy nás opustí Absolon, jako housenka (stane se z něj motýl) - děti k tomuto postupně dospějí.

Co je smysl dne? Co se děti naučí? Co si odnesou? Co můžeme probrat na kruzích?
Ukázat, že je třeba se něčeho vzdát a nechat to jít, aby mohly přijít nové věci. Pochopení koloběhu přírody - že vše plyne a mizí a objevuje se něco nového.

Garant, tandemista: Bára a Vlčice

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček, nákup na slavnost

Dekorace po tomto dnu: Ptakopysk
Materiál:

- kukly ve srubu
- lano
- vlasec
- karty na Panic lab
- třpytkové vajíčko
- karty a archy na Ekosystémy
- prostěradlo na stínovou performance
- dýmovnice

Kostýmy: karty, houseňák Absolon, Srdcová královna, Zloškrv, Kloboučník - násada na klobouk, plášť pro

Specifika her (nehodící se smaž):
strategická / orvo / k zamyšlení (hloubavá)

Program

Dopoledne

- Ráno proběhne scéna se setnutím hlavy Kloboučníka.
- Trubadúr nám oznámí, že na náměstí se bude odehrávat podívaná setnutí hlavy.
- Děti dovede na místo, kde bude lanko/provaz, za které nebudou moci vkročit.
- Někdo menšího vrůstu, bude navlečený v kostýmu Kloboučníka
- Ten bude mít místo skutečné hlavy pouze vymodelované dráty (Kloboučník půjde k dětem zády).
- Klobouk bude připojený k vlasci. Odsouzený položí “hlavu” na špalek a když kat sekne, klobouk se vznese (někoho vytáhne na vlasci) - začne pozdvižení.
- Kousek od nás se objeví Kloboučník, který nás vyzve k protestu a všichni začneme skandovat “pryč s krvavou babou!”

- Srdcová královna se naštve a vypustí Zloškrva. Zloškrv se zmocní jednoho předem vytipovaného dítěte!
- Královna poručí “setnout hlavu”! A my začneme protestovat. Královna si řekne, že si s námi zahraje hru, “vypustí” na nás svoje další zvířata - musíme ji porazit.
- Neporazíme ji - vysměje se nám a řekne, že se s takovýma blbečkama ani nebude obtěžovat.
- Musíme vypuštěná zvířata pochytat, jinak nás sežerou. To bude pomocí hry Panic Lab.
    - 3D hra na motivy Panic Lab (akorát s příšerkama z Alenky v říši divů) s kartami
- Když se vrátíme do tábora - čeká tam houseňák Absolon.
- Povídá nám příběh na motivy toho, že je třeba se zbavit starých břemen, starého, aby mohlo přijít něco jiného, nového - oni budou večer svědky jeho přerodu, úžasné události! Absolon nám zadá úkol, abychom do večera připravili “hmatový chodník”. Ten povede směrem k ohništi.

Odpoledne

Dostaneme Třpytkové vajíčko (objeví se třeba u stožáru) Když ho otevřeme - je tam vzkaz od Absolona - “Život na Zemi je koloběh, střídá se jaro/léto, slunce déšť, zvířata se rodí a umírají. Příroda je spletitý cyklus a je třeba abyste jej pochopili - to vám chci dnes ještě předat”?
Zahrajeme si EKOSYSTÉMY!

- hra je popsaná na Hranostaji, sem by se pravidla těžko vešla

Večer

- Dostaneme další vzkaz od Absolona: “až vzplane oheň, následujte jej a vše pochopíte, kdo mi chce ještě něco sdělit, ať jeho slova olizují plameny a kouř mi zprávy zanese”
- Zapálí se oheň - děti by měly v tichosti k ohni přijít se svými vzkazy. Chvíli se nebude nic dít a poté začne hrát hudba (ideálně Michal na kytaru) - na lávce (u lávky) se rozsvítí “atínové divadlo” - bude to tanečně pohybová krátká performance přerodu housenky v motýla. Poté scéna utichne.
- Absolonův pomocník vyzve děti, aby přistupovaly k ohni a vhazovaly do něj své vzkazy - mohou je předtím přečíst.
- Poté je pomocník odvede na nějaké místo v lese - Absolon se rozloučí nějakými moudrými slovy, řekne, že je konec a že odchází a zabalí se do “kokonu” - plášť, který je z jedné strany postříkaný lightsticky.
- Dětem by mělo dojít , že to všechno nám ukazoval Absolon, jelikož musel zemřít, aby přišlo něco nového (metafora na jeho přerod v motýla). Podá to tak, aby to bylo pochopitelné. Potom se to probere na kruzích.

Den 13 - čtvrtek 5. 8., Souboj s Tlachapoudem

NÁKUP NA PÁTEK NA SLAVNOST MUSÍ PROBĚHNOUT NEJPOZDĚJI TENTO DEN

Shrnutí dne v jedné větě: Vyrobíme si zbraně následně proběhne výcvik k boji. Nejlepší získá brnění. Poté se probijeme skrz stráže (karty) až k Tlachapoudovi. Šampión získá helmici a vorpálovým mečem zabije Tlachapouda. Bílá královna získá vládu nad královstmvím.

Ve dni 10 se dozvěděli, kde bude souboj s drakem.

Co je smysl dne? Co se děti naučí? Co si odnesou? Co můžeme probrat na kruzích?

- Ujistit se, že dobro vítězí - zvítězilo.
- Ukázat dětem jaké existují primitivní v historii používané zbraně.
- Věnovat čas manuální činnosti
- Rozhýbat se, zapotit se
- Strategicky uvažovat během bitvy

Garant, tandemista: Op, Brňák + Drak

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček, nákup na slavnost, rozdělení dvojic do zkoušky zručnosti

Dekorace po tomto dnu: Kokony umístěné uvnitř srubu

Materiál:

- Kartony
- izolepa
- vodovodní trubky tenké
- přichystané vytvořené zbraně pro ukázku
- plánky k vyrobení zbraní (a historické info o nich)
- gong /kolejnice na ukončení kola bitvy
- Sada Luk a šípy
- řev draka - zajistí drak do 31. 5.
- Vorpálový meč
- zbroj pro šampiona
- helmice
- louče
- suché ledy
- červené světlo
- kostým Tlachapouda
- koruna
- hotové zbraně na ukázku
- pytlíčky se skořicí / něčím dračím na jazyk
- Helmice pro šampióna
- Brnění pro šampióna
- karta výsledků do zkoušky zručnosti - Skořice
- Dýmovnice bílá a červená
- Šumivé tablety 30x

Kostýmy:

Srdcová královna, Srdcový kluk, Kloboučník, Bílá královna, Tlachapoud

Specifika her (nehodící se smaž):

běžný sport / strategická / rukodělky, tvoření, výtvarka / program vedený dětmi / rituál / jiné (upřesni)

Program

Dopoledne

Rozcvička - připraví si dráček.

Budování výzbroje (2 h)

Budou si vyrábět husitské zbraně dle předlohy z kartonů, izolepy atd.

Zbraně

- ➢ Sekera
- ➢ Šavle
- ➢ Dvojruční sekera
- ➢ Kopí
- ➢ Řemdih
- ➢ Cep
- ➢ Halapartna
- ➢ Palcát
- ➢ Meč
- ➢ Sudlice

- Každý bude mít alespoň 1 zbraň.
- Další zbraň si mohou vyrobit až ve chvíli, kdy má hotovo celý tým.

Na konci vytvoření zbraní, bude zkouška zručnosti. Vítěz bodovaných disciplín se stane šampiónem, který se utká s Tlachapoudem.

Zkouška zručnosti

- Úkoly na stanovištích - body se sčítají se do celkového součtu.
  - Napichování kroužku na zbraň
  - Podlézt lavičku a nedotknout se země zbraní
  - Prolézt pavučinu - kolik ok proleze bez dotyku, tolik bodů
  - Rychlostní běh - bod získávají pokud stihnou zaběhnout za určitý čas
  - Dvojice mají šátky, kdo získá šátek druhého, má bod.
    - junioři vidí, Senioři mají zavázané oči
    - nesmí se potkat dvojice ze stejného týmu
    - **Předem určit dvojice (už na večerní poradě)**
  - Naskákat určitý počet skoků přes švihadlo bez chyby. Pokusů nekonečno, omezeno časem.
  - Jet na zádech druhemu Poutníkovi a sejmout u toho balónek z tyče
  - poslepu se trefit do něčeho vzdáleného X metrů - jít k tomu a jeden pokus na zásah
  - udělat se zbraní v ruce holubičku
  - udělat se zbraní v ruce kotrmelec
  - boj na kladině

- ○ přeplavat zátoku, aby se zbraň nenamočila

- Na konci tréninku získáváme přilbici pro našeho šampiona.
- Houseňák Absolon nám dodává odvahu k bitvě a poradí, jak se nenechat zabít smradem Tlachapouda
- Tajemstvím je speciální přísada - výtažek z dračího chřtánu (šumivá tableta - jen čtvrtka). Tu nám věnuje a popřeje hodně štěstí.
- **Při poledňáku briefing šampióna na večer.**

Odpoledne

- Bitva - probojujeme se strážemi (karty) k Tlachapoudovi
- Hrají proti sobě dva týmy - Srdcová královna (vedoucí a Rádci, kteří hrají za karty) a Bílá královna (děti)
- Jdeme porazit první linii v podobě karet, než se dostaneme k Tlachapoudovi.
- Na konci bitvy zbaběle uteče Srdcový kluk (velitel karet) a vyhrožuje, že je stejně zabije Tlachapoud.

Průběh bitvy

- Místo bitvy = stráň za Junákem
- Hraje se na 3 kola
  - Jednotlivá kola předělujeme zvukem (gong).
  - 1. kolo = dostat se z kopce až na hranici k potoku
  - 2. kolo = dostat se za potok
  - 3. kolo = dostat se na kopec v lese
- Budeme bojovat na životy
  - Bude strom života - kde si děti budou nuceni jít pro čárku pokud dostanou zásah.
  - Za zásah srdcového bojovníka budou naopak dostávat plusové body.
  - V době zvednutých rukou (předávání bodů) se nesmí útočit.
  - Karty mají omezený počet životů (viditelná vizualizace), tím se určuje konec kola.
  - Zasažená karta kreslí zásahy na vizualizaci.

Večer

- Pokud by nám nepřálo počasí (zejména vítr) a nedala by se fireshow uskutečnit před soubojem, tak bude scénka se Srdcovou královnou a Tlachapoudem, kde se Tlachapoud předvede ostatním a vyzve šampióna k souboji již v táboře.

Souboj s Tlachapoudem - možná místa dle preference (to nejvýš == nejlepší)

- U Vodoměrky

- Za hrází doprava
  - Nejvýhodnější z pohledu dovozu věcí
- Druhé místo u ostrova

Průběh

- Nástup srdcové královny a Srdcového kluka - Srdcová královna má proslov, jak je Tlachapoud všechny zabije.
- Fireshow, domluveno s Vlčicí.
- Na konci bude vyzván náš šampión (pro jistotu poklepáním vedoucího) ten Tlachapoudovi setne hlavu (předem nacvičeno). Vlčice musím mít kostým a falešnou hlavu, kterou pohodí na zem. Svoji hlavu musí schovat pod plášť, aby následně děti viděli useknutou hlavu tlachapouda.
- Po souboji:
  - Korunovace Bílé královny - protože vyhrála.
  - Bílá královna prohlásí, že bude spory řešit s klidem a zítra s čistou hlavou vydá rozsudek. Stejně tak bude řešit Srdcového kluka. Poručí kartám, aby jim svázaly ruce.

Design scény

- Na jazyk si děti nanesou skořici, aby vydržely smrad dračího dechu.
- Příchod poslepu v hadovi (průchod do jeskyně), z místa souboje už hraje hudba
- Po příchodu na místo je možné sundat šátky
- Ohně okolo - v podobě zapíchaných loučí
- Z dáli slyšíme dusot a řev draka, valící se kameny... (zvuk + hudba)
- Fireshow - Tlachapoud metá oheň
- Srdcové karty stráží průchod, vpustí pouze šampióna
- Nasvícení scény - ze zelena do červena a oranžova
- Zabití draka - vorpálovým mečem šampiónem v přilbici a brnění
- k drakovi hodit dýmovnici
- Po zabití zhasnutí všech loučí
- Klidná hudba
- V pozadí pohořívá dýmovnice u draka
- Osvícena bílá královna, srdcové karty odhazují zbraně a nasazují korunu Bílé královně
- V tu chvíli se z červeného světla stává bílé (bílá dýmovnice)
- Odchod do tábora bez baterek a v tichosti, ať přemýšlí o tom, co zažili.
- Kloboučník na dobrou noc slíbí, že zatancuje nazítří futrovák.

    - čpavek/síra - kolem dětí ve chvíli zavázaných očí
    - suchý led - naházet kolem těsně před sundáním šátků
    - dýmovnice červená a bílá
    - na jazyk dračí chuť -

Den 14 - pátek 6. 8., Slavnost

Shrnutí dne v jedné větě: Oslava osvobození království, ukončení příběhu a návrat do reality.

Co je smysl dne? Co se děti naučí? Co si odnesou? Co můžeme probrat na kruzích?
UŽÍT SI SPOLEČNĚ ZÁVĚR TÁBORA - VČETNĚ VEDOUCÍCH

Garant, tandemista: Pěnkava a Bláťa + Drak, Tygr, Firefox, Somyčka, Koza (popř. i další Senioři)

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček, role - kdo co bude mít na starosti, sepsat už paměťáky a předat Seniorům paměťáky pro vedoucí, vybrat palivce a předat jim palivecká slova

Materiál:

- dřevo na hranici
- papírové nádobí (talířky, příbory) a tácy
- konvičky a hrníčky
- sypaný čaj (hostina)
- mouka 5kg

Kostýmy:

Specifika her (nehodící se smaž):
k zamyšlení (hloubavá) / hudba / táborové práce / rituál

1 vedoucí k Rádcům a přípravě Slavnosti - výzdoba (obložené mísy)
1 vedoucí v kuchyni - příprava oběda
2 vedoucí u dřeva
5 vedoucích na úklid a balení dětí

Program

Dopoledne

Hned po nástupu scéna s královnami - Červená královna i Srdcový kluk jsou v poutech, Bílá královna je vyhošťuje a následně vydává svůj první pokyn: úklid celého království. Objeví se všechny postavy a pomáhají s úklidem a činnostmi (Březňák vyhazuje věci ze stanů), ti plešouni se hádají, kdo co bude uklízet…

- oznámit palivce a dodat jim palivecká slova
- úklid
- třídění matroše, kostýmů
- dřevo - dřevník a slavností oheň
- úklid stanů a balení dětí
- příprava talířů na slavnost a rostliny na výzdobu
- paměťáky pro vedoucí - zjistit stav

Oběd na 12:00

Odpoledne

- Workshopy různých druhů tance - u různých vedoucích.
- Kdo z vedoucích / Rádců bude mít chuť, tak bude mít svůj časový blok a tým, se kterým natrénuje vystoupení na večer.
- Na nácvik jsou maximálně 2 hodiny času
- Slavnost (a hostina) bude venku - scéna jako z filmu - tedy dlouhý stůl s konvičkami a hrníčky s podšálky a obložené talíře a talířky.
- Slavnost začne už jako brzká večeře v 16:30
- na začátku taneček vedoucích - pokud nacvičí
- pak skupinky s jednotlivými tanci
- Následovat bude taneční zábava
- Vyhlášení skupinek a předání odměn.
- VYSTOUPENÍ TANCE - moderuje Kloboučník a vystoupí na konci s pravým Futrovákem
- Hodování bude probíhat i u vystoupení.
- Zakončení bude v podobě dortu.

Večer

- Nástup 19:45 (případně později, až se začne smrákat)
- Rozdělání slavnostního ohně, u něj předání paměťáků
- Proslov hlavase a následně zazpívání táborové hymny

Palivecká slova

1. Příběh splnil svoje cíle, je to jako krátká chvíle.
2. Dnes naposledy oheň praská, každému se trochu stýská.
3. Příští léto přijdem' znova dobrodružství zažít nová.
4. Ponechme si, co jsme chtěli, ať nás doba nerozdělí.

Reflexe celého tábora

- Po celý den bude umístěn u stožáru velký klobouk. Tam bude moci každý vkládat vzkazy/malůvky. Podělíme se tak o “nejlepší zážitek tábora”.
- U ohně se pak bude klobouk předávat a každý si vybere vzkaz - buď svůj, nebo někoho jiného, který přečte. Odpadne tak ostych před ostatními něco říct.
- Po přečtení předává klobouk dál a může hodit do ohně prudce mouku (udělá ohnivý efekt)

Den 15 - sobota 7. 8., Kormutlivé chvilky a truchlivá pouť domů s pochmurnou náladou do doby, než šťastně zříme své rodiče

Shrnutí dne v jedné větě: NÁVRAT DOMŮ

Co je smysl dne? Co se děti naučí? Co si odnesou? Co můžeme probrat na kruzích?
Uklidit základnu, vrátit se domů + pokud to stihneme připomenout si tábor fotkami

Garant, tandemista: Opičák, Pytlák

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Oběd: Párek v rohlík + pití na cestu!!!, co kdo uklízí,

vracení dokuemntů rodičům, info o odjezdech dětí, záloha fotek, předání Keblova

Materiál: televize, projektor, prodlužovací kabel,

Kostýmy: cikánský baron + prsten

Specifika her (nehodící se smaž):
film / táborové práce

Program

8:00 - snídaně

Na nástupu baron s prstenem, přeje hodně štěstí v dalším školním roce a na cestě domů.

9:00 - úklidy všeho, rozebere se na poradě

kuchyň -
Marodka -
Koupelna
Půda -
Materiál - kontrola - Koza? Rádci?
Nejbližší lesy - materiál z etap -
Táborová louka a rekvizity -
Jídelna -
Stany - kontrola -
Bibliostan - Rádci
Stan na klobouky -
Ohniště -

if úklid < 11:00; “promítání fotek” else ‘odchod na vlak rovnou’

11:30 - odchod

Nezapomenout na pití

Design tábora

- Stan vyčleněný pro plnění zkoušek, Stezek, bobříků, Čelemdžemu. Jsou v něm všechny zkoušky i ocenění (samolepky bobříků atp.), uzlovačky, buzoly a další pomůcky k plnění bodů ve zkouškách. Obsluhuje Vačičák
- Bibliostan: Stan vyčleněný na půjčování si a čtení různých knih. Obsluhují Rádci pod vedením Bláti.
- Březové lístky - část nástěnky věnovaná tomuto ocenění
- Orákulum - kalendář, který ukazuje, co se ten den stane. Je nutné ho hlídat, proto máme noční hlídky. Stará se o něj Pěnkava
- Stan na výrobu/dotvoření klobouků - starají se o něj Rádci pod vedením Pytláka
- Bodování úklidu
- Cedulky na stany - abychom věděli kdo kde spí
- Nástupové kostýmy
    - kraťasy s hlavou kočky na zadku - vysavované
    - stejná trička - savujeme náš znak týmu atp.
- Ceny pro vítěze bodování: Karty s poutnickým znakem

Systém týmového bodování

- 4 různé balíčky karet, každý den dostává herní tým určený počet karet dle umístění v bodování
- 1. místo: 4 karty
- 2. místo: 3 karty
- 3. místo: 2 karty
- 4. místo: 1 karta

Osobní oceňování jednotlivců

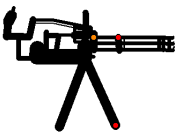
- Uděluje se na ranním nástupu
- Oceňují se osobní úspěchy a dobré skutky
- Všichni dostávají náprstek navlečený na šňůrce
- Je možné obdržet i Březový lístek
- Oceňují se úspěšně zakončené zkoušky a Stezky

Kruhy

Kruhy probíhají zpravidla večer po nástupu. Každý tým se sejde na místě, které si určí spolu se svým vedoucím + rotujícím vedoucím. Společně mají čas na pozastavení se, pochvaly za proběhlý den, vyřešení konfliktů, pro reflexi her a celkově pro společně strávený čas.

Týmy

Vlčice + Koza	Bláťa + Bebina	Brňák + Fík	Opičák + Pěnkava



Mája, Pytlák, Bára a Vačice = rotačáci
(jsou k ruce všem týmům a na kruzích se střídají u všech týmů)

Hra na pozadí pro vedoucí: “Na vraha”