



Letní tábor 2022

Poutníci

oddilpoutnici.cz

Anotace:

Jednotlivé týmy představují **rodiny**. Každá rodinka si zvolila vlastní příjmení, které by mělo vystihovat nějakou vlastnost, kterou mají všichni z týmu (Rychlíci, Zvěřinové, Minecraftáci...). Také si v aukci koupili pozemky ve vesnici Lhota u Keblova, kde jsou jejich **sousedy Smolíkovi a Dr. Halíř**. Na pozemcích si postavili vlastní obydlí s klepadly a cedulkou se jménem rodiny. **Domky si v průběhu tábora v určených časech zvelebují a upravují** - mohou si v Katalogu vybírat a kupovat různé předměty (telefon, zvonek, apod.). Peníze dostávají za týmová bodování na ranním nástupu. Domky hlídají hlídky a probíhají zde i rodinné večerní kruhy. Lze zařadit třeba i společný nedělní oběd, přespání v domku apod. Každá rodinka má také svého mazlíčka, o kterého se stará.

Zároveň běží linka rodinky Smolíkových... Ládínkovi se podaří sestavit stroj, kterým se spojí v budoucnosti s praprapraprapra vnukem Nunynkem. Ten pozve celou rodinku na svou narozeninovou oslavu, na kterou chce upéct svůj patentovaný báječný dort. Jeho recept je přísně tajný a záslusk na něj má jeho nepřítel Dr. Heliodor Rodoileh / Helík. Za pomoci svých Časoprostoráků Nunyho unese i s receptem a uvězní ho na jiné planetě a v jiném čase. Nunymu se ještě podaří poslat nám svou raketu Gulliver a první souřadnice, kam se máme vydat. Rozhodneme se rodince pomoci a zachránit jejich praprapraprapra vnuka. Naše cesty nás budou zavádět na další a další planety i různé časy a budeme se tak přibližovat Nunymu. V průběhu nám budou škodit a bránit nám v tom Časoprostoráci a také někdy nešťastné vlastnosti rodinky Smolíkových - hlavně táty Pepy. Nakonec se nám ale Nunyho podaří objevit a také osvobodit. Vrátime se s ním na planetu Zemi v jeho čase, Nuny upeče Báječný dort a oslavíme jeho narozeniny.

Měnový systém:

Odměny za výhru v bodované hře na jedince: 250, 300, 350, 400

=> odměna pro tým = 250-400 x 6 (děti + týmoví vedoucí)

Odměny za pomoc: 20-50

Očekávaný průměrný denní zisk jedince: 325 Ch

Očekávaný průměrný denní zisk týmu: 1950 Ch

Aby vyšlo stejně pro tým i pro jedince budou mezi členy týmu zahrnuti i vedoucí (aspoň jeden), od kterých budou chechtáky dostupné pro tým, ale ne pro jedince.

Banka se bude objevovat některá odpoledne a bude možnost si rozměnit Ch.

Co spojuje celý děj:

- Zvelebování domků za chechtáky získané:
 - Za umístění v soutěžních hrách/etapách - první dostane x, druhý y<x atd.
 - Za neoblíbené aktivity - pumpování, mytí nádobí, dříví atd.
 - Za některé speciální akce: kasino, soutěže, mimořádnou aukci apod.
- Katalog předmětů, které bude možné zakoupit za peníze, a zvelebit tak svá obydlí.
 - Falešné slevové akce.
 - Inlace - náhlé zvýšení cen :)
- Život v rodinkách - pomoc v domácnosti, pomoc mladším/starším, práce a vydělávání peněz, zvelebování domků, péče o domácího mazlíčka, hlídání domků...
- Cestování po planetách a v různých časech.
- Přemožení zla - Dr. Heliodora a Časoprostoráků.
- Pomoc se záchranou Nunyho.

Záměr tábora:

Obecné cíle tábora:

- Prožít společný čas s Poutníky.
- Aktivně pracovat se zkouškami a Stezkami.
- Spolupracovat k úspěšným dosáhnutím výsledků.

Specifické cíle tábora:

- Podpořit finanční gramotnost aktivní prací s oběživem.
- Naučit se společně spravovat vlastní majetek a domlouvat se na úpravách svého okolí (jako rodina u domů).

Základní postavy + kostýmy

- [Josef "Pepa" Smolík \(otec\)](#) - Brňák
 - Hlavou rodiny, funkci příliš nezvládá, čemuž napovídá již znělka seriálu, kde se mu celá rodina zřítí na hlavu. Vše o co se snaží, pokazí. Je ale moc hodný na zbytek rodiny. Ta mu pomáhá problémy vyřešit a ukazuje, že vzájemná podpora je důležitá.
- [Gábina "Gábi" Smolíková \(matka\)](#) - Bebina
 - Manželka Pepy, která toho ale často lituje a komentuje větou „Proč jsem si já nešťastná nevzala Pištu Hufnágl!“ Zároveň si ale dovede užít rodinné pikniky, návštěvy a pohodu (kterou často něco naruší).
- [Vladimír "Láďínek" Smolík \(syn\)](#) - Koza
 - Dvanáctiletý geniální klučina, takový čtyřlístkovský myšpulín, je to vědátor, dokáže cokoli vymyslet a spočítat. U nás by bylo dobré, aby se mu děly i nečekané poruchy vynálezů, aby to bylo živější.
 - Vlastní geniálního psa jménem Zorro. Ten dokáže ve vhodnou chvíli pomoci v zdánlivě neřešitelné situaci.
- [Kristýna "Týna" Smolíková \(dcera\)](#) - Bára - alternátor
 - Přidrzlá a rádoby dospělá pubertáčka
 - Neodmyslitelně k ní patří také kočka, která neustále dělá nepořádek, ježí se, syčí na lidi. Zároveň je ale velice plachá a "jen dělá ramena". Dovedu si představit, že kontroluje umytí rukou před jídlem, dělá letečáky apod. A pak se třeba schovává Fíkovi v motoru auta... :D
- [Praprapraprapra vnukem Nuny](#) - Fík - má na hlavě akvářko/stroj, díky kterému s námi může komunikovat naší řečí
 - Nuny Smolík lomeno osmi to celé na druhou žije ve 33. století a nemáme o něm moc informací. Vystudoval mnoho středních i vysokých škol a to i ve stáří, opakovaně se stal nejlepším vesmírným pěstitel. Je buď velice bohatý, nebo velice štědrý.
 - Je geniálním vědcem, nemá rád společnost, žije ve "věži" obklopen roboty a dokáže cestovat časem. Přesto však nerozumí téměř ničemu z 20.století, nezná pojmy jako manželka, dcera, škola atd.
- Velký záporák Dr. Heliodor Rodoileh / Helík - Brňák

Vedlejší postavy + kostýmy

- Bankéř - Pěnkava
- [Dr. Otto Halíř \(soused\)](#) - Pěnkava/Opičák
 - Je velice zvědavý, taková bába na pavlači v mužském provedení. Hodně závidí a je držgrešle. Na druhou stranu sousedům ochotně rád půjčí cokoli, když ví, že mu z toho něco kápně. Rád se však stará o jejich domácí mazlíčky (například když půjdou děti na puťák). Má slabost pro Gábi Smolíkovou, které se dvoří, ale ona neustále odmítá a Pepa Smolík žárí.
- [Pes Zoro](#)
- Kočka Žofie
- Časoprostoráci - nohsledi Helíka
- Raubíř Ralf, Opravář Félix
- Shyguy, Ghost, Yoshi, Toad, Roy - zajistíme si (pondělí 3. den)
- vetešník Turek
- Aukčňák s velkým kladivem
- 3 NASA vědci - Doktor, Psycholog a Trenér - bílé pláště, kostěné brýle, desky, stopky atd.
- Ovčí babička
- Obyvatelé planety zábavy
- Rodina Zpátečníků

Design tábora + rekvizity

- 2x cedule s názvem vesnice Lhota u Keblava (jednou přeškrtnutá)
- Halíř bude bydlet v domečku.
- Smolíkovci bydlí ve srubu: s velkým klepadlem (Opičák) na vratech. V jídelně se budou objevovat planety, jak budeme postupně prolétávat vesmírem + led páska v noci bude hezky svítit. V jídelně Ládínkův pokoj s vysílačkou/radiem se spojením s budoucností. Hned u ní Gulliver.
- Mapa vesmíru - červené špendlíky - v pokojíku Ládínka - souřadnice budeme dostávat v tubusu od Nunyho skrze okno (rozbíjet)
- 4 domky rodinek: záclony - průhledné - nebudou pevné, igelitové plachty, dřevěné kúly, proklady mezi paletami (okno) - před tím vykolíkovat území s provázky. Klepadlo spíš na strom, nebo na tyčku, nebo si zatlučou kúl, na kterém klepadlo bude
- Katalog
 - Chechtáky
 - Obří lžička na klacku
- Vetešnický kráček - stan
- Gulliver - zakoupena nafukovací raketka (2x)
- **Nástupové kostýmy:** kožené měšce - gravírovačkou logo a jméno, kraťasy pro všechny (dle barvy týmu, Poutnické logo)
- 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/Pěnkava.
- Bibliostan: Stan vyčleněný na půjčování si a čtení různých knih. Obsluhují Rádci pod vedením Bláti.
- Březové lístky - část nástěnky věnovaná tomuto ocenění
 - Cedulky služeb
 - Cedulky senioři a Kráček
 - Cedulky předměty za měňák
- Bodování úklidu
- Cedulky na stany - abychom věděli, kdo kde spí

System týmového bodování

Za umístění v soutěžních hrách/etapách - první dostane x, druhý $y < x$ atd. penízků do svých peněženek - spravedlivě rozdělit. Zároveň budou prasátka, do kterých budeme dle umístění v etapách sypat mince.

Osobní oceňování jednotlivců

- Uděluje se na ranním nástupu
- Oceňují se osobní úspěchy a dobré skutky
- Všichni dostávají vygravírovaného malého Gullivera - placky s raketkou.
- Je možné obdržet i Březový lístek
- Oceňují se úspěšně zakončené zkoušky a Stezky - formou Rituálů.

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

- Přítomnost na táboře vedoucí:

1. týden	Pěnkava (odjezd v pátek dopoledne), Brňák (nebude čtvrtek a pátek), Bláťa, Bebina, Koza, Pytlák, Fík, Bára, Kuba, Vačice
2. týden	Opičák (příjezd v pátek večer), Vlčice (příjezd v neděli večer), Bláťa, Brňák, Bebina, Koza, Pytlák, Fík, Bára, Kuba, Vačice

- Dvojice vedoucích týmů jsou: Koza/Kuba, Brňák/Michal/Vlčice/Pěnkava, Pytlák/Bebina, Bláťa/Fík
- Rotačáci: Bára, Opičák
- Týmy se musí mezi sebou domluvit a zvolit si své vedoucí tak, aby s tím všichni souhlasili.

Drak	Tygr	Somyčka	Mája
Kachna	Kulička	Firefox	Chrobák
Fáňa	Luky	Háňa	Kopřiva
Šneček	Kámo	Vláďa	Chatař
Tonča	Meda	Tobík	Beník
Karin	Divoženka	Beky	Želvák
Vodnice	Pepina	Cvrček	Sojka

Hra na pozadí pro vedoucí:

Vybere se v průběhu tábora - dle toho, jaká bude nálada.

výběr: artefakt, válka růží, vrah...

Den 1 - sobota 23. 7.

Shrnutí dne v jedné větě:

Úvod - příběh, divadlo, scénka... Výsledkem je povědomí o tom, že týmy = rodiny a že se stěhují (všechny 4) na stejnou vesnici

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

úvod tábora, připomenutí si celého roku, nahrání do příběhu, soudržnost

Garant, tandemista: Bebina, Koza, Pěnkava

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček

Příprava aktivit: Před divadlem připravit rekvizity a černé oblečení

Materiál:

- palivečná slova
- hymna
- černé oblečení
- pochodně

Kostýmy:

Specifika her: tradice / organizační, divadlo, příběh / tábornictví, odpočinek, čas pro sebe

Program

Dopoledne

Odjezd na tábor ve dvou týmech:

- Senioři - Brňák, Op, Kuba
- Junioři - Bára, Bebina, Pěnkava, Vačice

Další týmy:

- Nakládka - Koza, Fík, Bláťa, Pytlák

Junioři

Sraz v 10:30 na Vršovcích. Odjezd v 11:35, přestup v Benešově do Vlašimi, tam přestup ve 12:55 a motoráčkem do Trháče, tam budeme ve 13:11.

Sraz mezi 15-16h v Zátocce.

Time	Station
11:35	Praha-Vršovice
12:11	Benešov u Prahy
12:14	Benešov u Prahy
12:51	Vlašim

Senioři

Sraz 8:00 u klubovny, vlakem do Benešova, z Benešova na kole.

Odpoledne

- seznámení se Zátokou Pláňat - hranice tábora, hygiena atd.,

- makačka - vybalování na půdu, příprava slavnostního ohně,
- po příjezdu Seniorů rozdělení stanů,
- divadýlko - vedoucí v rámci pantomimy - nějaké top momenty z každé akce + podkres hudba (všichni černá trička),
- slavnostní oheň

DIVADLO

- 1) Přijetí sázky od Fogga
- 2) Dopis, že se sázka nemůže uskutečnit
- 3) Obnovení sázky
- 4) Podzimky - Česko - doktor, Itálie - pašerácká stezka (koně) s Levákem a Pravákem
Bobem, Francie - croissant, Británie - ples, ponorka, Švédsko - Ikea man
- 5) Listopadovka - Grónsko - eskymáci Ef a Uf chytají ryby
- 6) Vánočka - Severní pól - Skříťci
- 7) LB - Rusko - nemocný rus, náš útěk, Mongolsko - chytání jaka na lyžích/bobech
- 8) Březen - Indie - břišní tanečnice, Čína - přehlídka draků
- 9) Velikonočka - Thajsko - thajská hra (házení pytlíku rýže), Vietnam - namalovat fixou vajíčko, Japonsko - sushi, zarolovat některé vedoucí do spacáku a pak jíme velkými hůlkami (klacky)
- 10) Červen - splavení Amazonky
- 11) Poslední schůzka - vyhoštění do ČR + šek
- 12) Tábor - jsme tu, pohroma, musíme se z Keblova vystěhovat

Večer

Večeře. Nástup. Slavnostní oheň. Slavnostní uvítání hlavasem. Hymna (táborová a oddílová). Zahrát 5 písniček. Spinkání.

Palivecká slova na začátek:

Je naší cesty počátek,
Neohlížeš se nazpátek,

Kde slunce rychle zapadá
utěš ty, co strach popadá

Přes hory doly, kolem vod
Netesal nikdo rovný schod

Až přijde ráno, světlý kout,
Nechej se sluncem obejmout

Noc

- přes noc se tábor změní na vesničku, kam jsme se přestěhovali
 - dáme cedule vesnice, postavíme Ládínkův pokoj a připravíme nástěnky a bodování (věci budou postupně přibývat)
 - rozvěsit planety (budou se postupně zbarvovat nebo měnit dle toho, kam se vydáme)

Den 2 - neděle 24. 7.

Shrnutí dne v jedné větě:

Operace Kulový blesk, stěhování + zabydlování se (stavba domů)

Co je smysl dne? Co se děti naučí? Co si odnesou? Co můžeme probrat na kruzích?
rozvoj logického myšlení, logistika, zjistí, co se řeší v domácnosti

Garant, tandemista: Fík, Pytlák

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček, jak bude probíhat dražba, odpolední hra

Dekorace po tomto dnu: mapa vesnice, postavené domky, označené parcely

Materiál:

- džbán na lístečky
- mávačky (s číslem 1-4)
- kladivo + prkénko
- mapu katastru - 2x - malou a velkou
- plátno, projektor
- barvy na textil
- fixy
- připínáčky
- ceduli na dům
- mapa s dvěma místy, kde bude vetešník
- provázky 4x
- plachta 4x
- základní kámen 4x
- cenovky

Kostýmy: Dražitel, asistentka, úředník, Rodina Smolíkova, Vetešníci 2x

Specifika her (nehodící se smaž): tvoření, rukodělny / výtvarka / k zamyšlení / hloubavá, strategická/ běžný sport / orvo / chození (fáborkovky, výlet atp.) / organizační, vzdělání / odpočinek

Program

Dopoledne:

klidové, strategie, finanční gramotnost

- Nástup: – asi i s Pěnkavou jako vedoucí tábora (představení Kecandy, vracendy, určit vracenkáře)
- Rozdělení dětí do týmů (rodin):
 - 1 přijde postava do tábora (dražitel – licitátor) a bude losovat lístečky se jmény dětí a barvou týmu
 - děti se budou řadit za mávačky a kraťasy svých týmů

2 děti dostanou od dražitel zabalené kraťasy, když je rozbalí dozvědí se barvu svého týmu
- Po rozdělení do rodin: Dražitel předá Fíkovi mapu katastru, která se umístí na srub a skupinky budou mít čas si rozmyslet, o který pozemek budou bojovat.
 - Dražitel řekne pravidla, jak bude dražba probíhat - vyvolávací
 - Děti musí myslet na to, že by jim měli zůstat nějaké peníze na vybavení a stavbu obydlí.
 - Do začátku dáme dětem jejich táborové oblečení, plátno na vlajku, cedulku

- o na dům, barvy na textil.
- o Do oběda budou mít čas vymyslet název skupinky, vlajku a číslo popisné, pokřik.

Oběd: 12:30-13:00 hod

Odpoledne:

akční, na myšlení a strategii

Děti si vytvoří plán stavby a předloží na úřadě k stavebnímu povolení. Pokud budou mít vše správně dostanou razítko.

Jelikož si každý nový majitel musí vydělat na svůj dům a předvést že mají srdce stavitele, musí na čas postavit v týmu dle vzoru předloženou konstrukci

Popis hry:

- Na stole bude postavená konstrukce z lega (různě poskládané, odlišně barevné kostičky).
- První si pamatuje, počet, uložení kostek – běží k druhému, kterému to popíše – ten, běží k třetímu, který podle popisu staví.
- Tým, který to bude mít první správně, dostane obálku s umístěním obchodu (vetešníka). Možná s malým obnosem peněz???
 - o V obálce bude určené místo prodejce základního materiálu pro stavbu domu, děti budou muset jít na obě místa, protože u konkurence je to třeba levnější, nebo mají jiný materiál.
 - o Výhoda v rychlosti a přesnosti je, že je možnost dostat levnější materiál.
 - o **Materiál:** Základní kámen - bez základního kamene nemůžou začít stavět. provázek, plachta, balónky (aby se mohli přemísťovat),

Zbytek odpoledne si rodiny staví své příbytky.

Večeře: 18:00-18:30 hod

Večer:

Shrnutí celého dne, kruhy v nových domcích

Den 3 - pondělí 25. 7.

Shrnutí dne v jedné větě:

Ládínek se snaží vyrobit stroj, kterým se může spojit s pra pra pra vnukem Smolíkových v budoucnosti. Snaží se stroj vyrobit, ale bohužel potřebuje více času a ukazuje nám, jak se dostaneme do virtuální reality pro pobavení a hlavně, aby se nás zbavil a on mohl v klidu pracovat, kde si vytvoříme našeho avatara a zahrajeme Mario go cars

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

pohyb, vyblbnutí se, spolupráce k dosažení společného výsledku

Garant, tandemisti: Bláťa, Bebina, Kuba, Koza a Brňák

Materiál:

- Každý z vedoucích svého avatara a autíčko
- Kartičky pro bonusy - barevné karty dle bonusů (teď jich je 5) x počet kol + rekvizity k těmto bonusům
- Fáborky na vyznačení tras - pozor jiná než barva zkratky
- Kartonové proklady na výrobu aut a medailonků avatarů, vodovky (prstové barvy), štětce, voskovky, provázky, nůžky, barevné papíry.
- Light stickové brýle (10 ks 89 Kč)

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček, vymyslet závodní tratě dle situace, namyslet pohádku

Příprava aktivit:

- Materiál na výtvarnou část dopoledne - budeme dělat pravděpodobně ve srubu v jídelně.
- Závodní dráhy značení + příprava bonusů

Dekorace po tomto dnu:

- Vozítko - vana Shy guye.
- Box s otazníkem jako dekorace

Kostýmy: Shy guy, Toad, Joshi, Roy, Ghost, Ládínek

Specifika her:

- ráno: výtvarné a klidové
- odpoledne: vorvo
- večer: klidové

Program

Ráno:

Ládínek nás všechny přenesse na planetu arkádových her. Udělá to pomocí magických brýlí, kterými nás vtáhne do virtuální reality. Zde se pak objeví již zaběhlí závodníci jako Shyguy,

Roy, Toad, Ghost a Joshi. A ukážou jim svoje stroje. Každý bude mít za úkol si udělat svého avatara a také vozítko, se kterým bude závodit.

Stavba vlastních automobilů a výroba avatara.

Odpoledne:

Závod Le Mans s vytvořenými vozítky.

Zahájení, přijdou naše postavičky, které je motivovali už dopoledne.

Bude existovat několik závodů k závodění (domyslet) - každá trať někde jinde.

- Trať 1 - Běžec na kládách.
- Trať 2 - Louka tábor - krátký okruh.
- Trať 3 - Směr závora
- Trať 4 - zkratka, kruháč klády.
- Trať 5 - Klondajk, Čumbův kámen, závora, tábor.

Pravidla:

- Každou trať jede dohromady celé skupinka. Dohromady skupina, každý alespoň jedno kolečko.
- Počet kol trasy = počet závodníků v týmu - pokud má někdo méně, tak mohou zvolit někoho 2x.
 - Dvě kolečka může závodník běžet jenom v jednom závodě.
- Bonusy:
 - Bude jedno místo, kde si budou moci vybrat kartičku a následně vzít zlepšovák. Na stanovišti musí být vedoucí pro dozor a případně radu.
 - Bonusy se losují z bendy (kartičky).
 - Následně budou na stole/zemi věci, které si za kartu mohou vzít.
 - Možné bonusy:
 - Zkratka - Fáborek - umožňuje použít zkratku dle barvy fáborku (u zkratky potřebujeme člověka).
 - Vodní bomba - může hodit po protivníkovi.
 - Olejová skvrna- Rozředěný škrob/sliz.
 - Oprava- 10 kliků pro následujícího hráče.
 - Parkoviště- Obrázek autíčka, znamená můžeš tam zanechat autíčko a běžet bez něho.

Večer:

- Po kruzích sraz v jídelně, promítání krátké pohádky raubíře ralfa nebo jiné
- Napadlo mě, co kniha nebo audiokniha - dle situace se rozhodneme

Pro hlídky:

- Raubíř Ralf se objeví, protože se s nimi dostal zpět při přesunu z virtuální reality.

Ládinkův stroj - z čeho bude:

- Rádio v klubovně
- Psací stroj, který bude připojený.
- Anténa z ramínka - kovového.
- Komunikace bude skrze hadici, případně mobilní telefon.

Den 4 - úterý 26. 7.

Shrnutí dne v jedné větě:

Ládínek staví stroj, my zatím budeme stavět praktičtější věci pro zvelebení domova

Starší: Vázané stavby (Kolotoč? houpačky?) Mohlo by se využít na pouti v sobotu

Mladší: výroba lodiček? Vyřezávání sošek, mističek, lžiček?

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

práce s dřevem

Garant, tandemisti: Brňák, Bebina, Kuba, Koza a Bláťa

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček,

Dekorace po tomto dnu: velké kladivo Felixe a planetka

Materiál:

- náradí
- provázky
- nůžky
- skládačka
- fáborky
- dřevo

Kostýmy: Opravář Felix s velkým nafukovacím kladivem, Raubíř Ralf

Specifika her: tvoření, rukodělky / výtvarka / orvo , strategický

Program

Dopoledne

Motivační scénka na úvod:

Úvodní scénka s RR, který bude rozbíjet modely věcí, která se později naučíme vyrábět. Pak přijde Felix, který nám řekne, že si vyrobíme nové a že nám s tím pomůže.

Vyrábění dřevěných předmětů:

- Lodička.
- Lžička.
- Zvelebování příbytků - vedoucí je se svojí rodinou.
- Houpačka - zeptat se Malešic
- Koza na řezání dřeva.

Odpoledne

- Běhačka lesem ala Survivor, utíkáme před Rubířem?
 - Opičí dráha
 - Úkoly: Běžíš, přelezáš, skládáš, házíš, plaveš.
 - Trasa:
 - Na vrcholu klondajku
 - Přeskok přes kozy.
 - Za kládama
 - Skládačka.

- Plavání z rybářského poloostrova na molo.
- Tábor u schodů házení.

Večer

- Týmy proti sobě velká hra s mega dřevěnou věží
- Jako bonus přijde RR a zahraje si s vítězným týmem, ale předtím bude chtít bořit. Jenže ho přesvědčíme, aby si zahrál a ukážeme, že si trpělivost a snaha je krásné. RR bude mít nakonec radost tak nebo tak, protože věž spadne.

Den 5 - středa 27.7.

Shrnutí dne v jedné větě:

Čekáme na spojení stroje s budoucností

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

podpora citlivosti k přírodě i k sobě samým i navzájem, hlubší poznávání živlů (téma na kruhy: co jsme si uvědomili? co nás oslovilo? jaké živly jsme zkoumali?)

Garant, tandemista: Bára, Fčela

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček (máme vlastní), kdo bude pomáhat u stanovišť, zda je ok, že děti budou chodit samy po okolí, kdo bude u výroby věcí z jílu

Materiál:

- knihy o bylinkách
- věci na výrobu tinktury
- pryskyřice a věci na výrobu
- nádobky na masť,
- olivový olej, včelí vosk
- zrcadla
- "rámečky" - kartony
- kůžičky na přívěsky
- hudba na rozcvičku

Specifika her: tvoření, rukodělky / výtvarka / k zamyšlení / hloubavá, rituál / chození / odpočinek, čas pro sebe, bodycare

Program

Snídaně: pohanková, ovesná kaše, spoustu ovoce, med

Dopoledne

rozcvička: cviky qigong, tai-chi a pak beaty typu [tohoto](#)

Čtení z knihy o vílách - anotace dne

Dopoledne nás navštíví víla. Popovídáme si s ní o různých mimo-lidských bytostech a o tom co pro nás mohou symbolizovat.

Někdo ve víly, elfy a různá stvoření věří "doopravdy", pro ty, kteří na reálnou existenci věřit nechtějí, mohou tyto bytosti pomáhat pochopit přírodu na symbolické úrovni. Možná si snáze přestavíme živel vody, jako aktéra, bez, kterého by nemohl existovat život na Zemi, prostřednictvím bosé, v rose oděné víly. Když si představíme, že každá rostlinka, kterou chceme v lese utrhnout, je darem víly, která do ní vložila svoji píli a tvořivost, rozmyslíme se, jestli borůvčí na výletě pošlapeme nebo obejdeme. Víly a elfy budeme v tomto programu pojímat jako spřízněné bytosti, které nás učí úctě a lásce ke všemu živému.

Celý den zasvětime sblížování se s přírodou. V průběhu dne si mohou děti vybrat z několika aktivit, které budou napsané na archu před jídelnou.

- Na pozadí dne bude probíhat program **O živlech**. Každý jednotlivec má celý den na to, aby se jakýmkoliv svým způsobem "spojil" se všemi čtyřmi živly. Je jedno jak, jestli u

toho bude sám nebo s kamarádem. - Uvedeme nějaké příklady: *brouzdat se bos ve vodě, posílat kvítky lístků po potůčku, uvědomit si dar vody při mytí nádobí či pití čaje, provětrat si spacák a poděkovat vzduchu, ohřát si nohy u ohně, vytvořit si panáčka z jílu...*

- Cílem je opět uvědomění si závislosti člověka na živlech/přírodě a pochopení jejich důležitosti skrze antropomorfizaci či vědomé spojení/ stejnost (že jsme sami příroda).

Stanoviště (feeling manufactory) - výroba amuletu a stanoviště dar pro přírodu budou otevřeny celý den. Výroba masti, hlíny dopoledne.

1) výroba amuletu (Bára)

- Děti se budou moci sami projít po okolí - vždy když není program - musí se nahlásit vedoucímu - při procházce si všímají svého okolí a zkouší narazit na nějakou rostlinu/květinu, která je něčím zaujme, osloví - tu mohou utrhnout, měly by ale dát přírodě něco na oplátku (viz stanoviště 5) - pokud chtějí, mohou rostlině dát nějaký význam (např. může sloužit, jako ochrana nebo připomínka přátelství s někým, lásku k lesu, barva,...)
- rostlinu si budou moct vložit do skleněné lahvičky a dát na provázek

2) výroba tinkury/sirupu (Mája)

3) mast z pryskyřice (Bára)

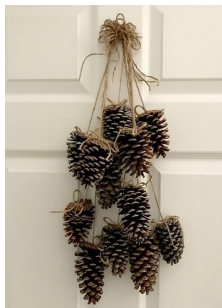
- pokud se nestihne dnes, může se udělat kdykoliv jindy
- včelí vosk + olivový olej + smrková smůla + jehličí, kalíšky
- mít nějaký hrnec na zničení!!!

4) výroba z jílu

- je třeba vykopat jíl na začátku tábora a prohnětat, aby se z toho dalo pořádně tvořit!!!
- je třeba vyzkoušet, zda to lze vypálit v ohni

5) stanoviště, kde si mohou vyrobit či vzít nějaký dar pro přírodu (nebo výzdobu do stanu, něco pro někoho, cokoliv) - budou tady semínka, jídlo pro ptáčky, dřevěné ozdoby, konev na zalití bylinek, přírodní provázky

- fantazii se meze nekladou



Oběd: [Čočkové khičří](#)

Odpoledne

Poznávání živlů - zamyslet se nad nimi, my dáme možnosti, oni si vyberou v čem jsme ty živly viděli, kde jsme se s nimi setkali (pokud tomu tak bylo)

Pokračování z rána...

procházka po lese - po týmech - ostatní týmy mají volno - bude to probíhat možná celé odpoledne

- rámečky
- vymyšlení legend k různým místům po lese
- zrcadla
- zvířata a jejich pojmenování
- závěr (jako stromy a ruka) najít až na místě
- pozorování
- procházka lesem

Večeře: [Těstoviny zapečené se sýrem a červenou řepou](#)

Večer

Oheň, společný zpěv - kdo bude chtít, si řekne písničku na přání, může být i mimo zpěvník.

Každý dostane nějaký nástroj, se kterým se může připojit k hudbě, kdo chce, může tancovat.

Úkol pro noční hlídku - najít a zakreslit vlastní souhvězdí - dá se druhý den (i s popisem) pověsit na nástěнку.

Den 6 - čtvrtek 28.7.

Shrnutí dne v jedné větě:

Pra pra pra vnuk nám řekne, jak se pohybovat vesmírem, časem i prostorem. Můžeme se podívat kamkoli. Větší běhací hra, ideálně skupinová (den před byli rozděleni). Unesení pra pra vnuka.

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

Pohybová zdatnost, obratnost, sport

Garant, tandemisti: Pěnkava, Pytlák, Bebina

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček, kdo co bude hrát a s čím budeme potřebovat pomoci :), ze 7. etapy - od 23:00 se mlčí

Dekorace po tomto dnu: Klec na Nunínka, ve které bude zavřen Dr. Heliodorem, Ládínkův pokoj, Gulliver, certifikáty a samolepky

Materiál:

- konzervy
- proklady
- provázky
- nůžky
- izolepy
- balónky
- dřevěné špachtle
- špejle
- fixy
- fáborky
- lana (na přetahovanou)
- helmy
- 4x krejčovské metry
- 4x pytle
- potápěčské brýle
- nafukovací kruh
- molitanové míčky
- hrnec plný hnusu (slizu?)
- Gulliver
- ŠIFRY
- PSYCHOTESTY Z NASA
- CERTIFIKÁT

Kostýmy: Pra pra vnuk + vedoucí na pomoc s trasou, Ládínek, Heliodor a časoprostoráci, Antropolog - lékař (plášť a brýle, desky), Sportovec - NASA - velké stopky :D, Psycholog (plášť a brýle, desky)

Specifika her: tvoření, rukodělky / výtvarka / k zamyšlení / strategická / orvo / odpočinek, čas pro sebe /

Hnedka po snídani přišel Ládínek, že se mu podařilo stroj sestavit a že jestli to s ním chceme zkusit. Nahrneme se k němu do pokojíku. A skutečně stroj nás propojí s Nunínkem. Povídá nám o svém super receptu na dort. Pozve nás na svou slavnost - přislíbí nám poslat raketu Gulliver a povídá nám, že se potřebujeme ještě ale cvičit, abychom cestu za ním do budoucnosti zvládli. Jenže je v tu chvíli je najednou zajat zlým Dr. Heliodorem a jeho časoprostoráky (je vidět kam - do klece?). Na poslední chvíli nám sešle Gullivera, s kterým můžeme cestovat časem a prostorem :) A že ho díky tomu můžeme nalézt a vysvobodit:) Je potřeba se ale předtím procvičit v různých dovednostech - hlavně po fyzické stránce, protože takové cestování je hodně náročné. Máme na to? Máme na to osvobodit Nunyho? :)

Program

Dopoledne

klidové vyrábění

vyrobíme si každý vlastní raketku, těmi si vyzdobíme naše domečky

Odpoledne

aktivní - vorvo hra

Nunínek nám poslal vědce z NASA, aby nás provedli výcvikem cesty raketoplánem.

Budeme sbírat individuální body, které se pak sečtou a rodinky dostanou za to peníze.

Pravidla:

- 3 odborníci - vždy zůstane jenom jeden - 1 na fyzickou kondici, druhý na psychickou a třetí na antropologii
- <https://www.redbull.com/cz-cs/trenink-astronautu>

První odborník

- 1) MRKACÍ HRA: vždy 2 týmy proti sobě, vždy jeden vítěz, kdo vydržel nemrknout, tak získává pro svůj tým bod. Pak vítězové proti sobě - další body. Až je jeden vítěz, ten získá navíc 3 body.
- 2) Měření nosů, jazyk, obvod hlavy, palec u nohy, prostředníček :D => jedno číslo výsledné za tým
- 3) Příprava žaludku na vesmíru - ochutnávání konzervy :D

Druhý odborník

- 1) přetahování lana - tah
- 2) běhání na čas
- 3) gravitace - obíhání kolem klacku a pak běžet rovně
- 4) vyhnout se asteroidům - přeběhnout určitou trasu budou na ně házet molitanky, když trefí, musí se vrátit na začátek, na konci si stoupnou na pařez a zvítězili
- 5) Přežít v hnusu - polít něčím hnusným, nebo potopit do hrnce (vezmou si potápěčské brýle :)
- 6) plavání na čas - přeplavat proti vlnám od nás :)

Třetí odborník

- 1) šifra se šikanou :DDDD
- 2) psychotesty NASA <https://mek.kosmo.cz/zaklady/testnasa.htm>

Večer

klidová - deskovky atd.

Přijdou odborníci z NASA a děti dostanou od nich CERTIFIKÁTY, že absolvovaly kurz - dostanou certifikáty a samolepky s osvědčením, které si mohou nalepit na své rakety. Během certifikátů s námi bude prafík a Helouš ho odnese.

Den 7 - pátek 29. 7.

Shrnutí dne v jedné větě:

Přesun na planetu zábavy. Tábornické dovednosti, příprava na zkoušky atd.

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

zkoušky a Stezky, bobříci, čelemdžem

téma na kruhy: Jaké pro vás bylo mlčet? Zvládli jste si "říct" o vše, co jste potřebovali? Troufli byste si mlčet 24 hodin? Proč ano/ne?

Garant, tandemisti: Fčela, Koza, Dráček

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček, kam dáme plátno na letní kino

Materiál:

- natištěné zkoušky
- plátno
- film

Kostýmy:

Specifika her: tvoření, rukodělky / strategická / hudba / divadlo, film, příběh / tábornictví, zkoušky, vzdělání / odpočinek /

Program

Od 23:00 předchozího dne máme bobříka mlčení až do 11 ráno (= tzv. polovičatý bobřík mlčení). Pro účely nástupu máme připravené karty s pokyny. V případě porušení - senioři a vedoucí dělají za jedno slovo 5 kliků, junioři dělají 5 dřepů.

Výjimky: V případě nouze lze mluvit, zdravotník může mluvit (týká-li se to zdravotnických věcí), vedoucí mohou pískat signály (morseovka - vyvěsíme), na poradě se mluvit může.

Dopoledne

Rozcvička: vede Dráček

Do skupin dostanou seznam stanovišť/úkolů (na styl Koronachallenge). Jednotlivé úkony budou mít své body - není možné stihnout vše, ale mohou si to rozvrhnout tak, aby nasbírali co nejvíce bodů. Když něco splní, potřebují podpis týmového vedoucího, který sedí přes srubem na stanovišti (příprava na ZOZ). Některá stanoviště budou potřebovat fyzickou přítomnost vedoucího!

Stanoviště:

- Jaké rostliny znáš? (procházka s poznáváním)
- Rozdělej oheň
- Uvař si na ohni

- Uvaž uzle
- Vylušti!
- Zakresli do mapy topografické značky (budou po lese) a vytvoř legendu
- Podle čeho zjistíš světové strany?
- Jaké jsou druhy ohňů? Zvládneš alespoň dva postavit?
- Najdeš v lese někčí stopu? Čí je?
- Jaká souhvězdí znáš?
- Víš, co je to evoluce?
- Co patří do lékárničky?
- Zkus si fiktivní rozhovor se záchrankou
- Ve dvojici udělejte stoličku a někoho bezpečně přeneste z místa na místo. Kdy lze stoličku využít?
- Víš, k čemu je stabilizovaná poloha? Jak vypadá?
- Zazpívejte si písničku
- Popovídej si s někým o hodnotách Poutníků
- Víš, jak zacházet s nožem, sekerou a pilou?
- Přines zabalený batoh
- Sedni si někde v klidu a pozoruj ptáky, když nějaký přiletí, zakresli si ho. Víš, co je to za ptáčka?
- Co máš všechno v KPZ? A proč?

Odpoledne

Přesun na planetu zábavy.

Večer

Letní kino na louce - plátno na baráku? Štít?

Den 8 - sobota 30. 7.

Shrnutí dne v jedné větě:

Láďínek nás vezme na planetu zábavy, kde se pořádá den plný veselí (ala pouť ve Star Wars) - workshopový den / The Day Off

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

Kreativita, podnikavost, co slíbím, to dodržím (jako organizátor WS), jak jsem si užil WS, co mi pomáhá relaxovat? Strávil jsem svůj čas užitečně?

Garant, tandemista: Opičák, Kuba

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Koordinace příjezdu rodičů, systém dne, odchod na puťák, jídlo na puťák, pokud dítě opouští s rodiči tábor, tak musí dát vědět Opičákovi (ten si píše), rodiče musí podepsat bezinfekčnost

Dekorace po tomto dnu: Obrovský smajlík

Materiál:

- bezinfekčnosti pro rodiče
- materiál na WS (přivezou si vedoucí workshopů)
- plachta s rozpisem workshopů
- vytisknutý seznam lidí, co chtějí oběd
- materiál na puťák Seniorů (viz níže)

Kostýmy: Ovčí babička, 2x obyvatel planety zábavy

Specifika her: tvoření, rukodělky / výtvarka / organizační, táborové práce / divadlo, film, příběh / hudba / tábornictví, zkoušky, vzdělání / odpočinek, čas pro sebe, bodycare / program vedený dětmi

Program

- Během dne má každý možnost strávit ho, jak chce. Zapíše se na workshopy, kde je to nutné, jiné mohou být samoobslužné či otevřené po celou dobu. Je prostor pro volitelnou zábavu.
- Každý si může otevřít svůj vlastní WS i v průběhu dne (vypíše ho na plachtu) a může si stanovit jakoukoli cenu pro účast. Tu mu pak platí sami účastníci.
- Vedoucí mají peněz neomezeně
- Rodiče při příjezdu výměnou za podepsání bezinfekčnosti získávají pytlík peněz pro užití.
- Rádci a vedoucí mají předem povinnost oznámit alespoň jeden WS (mohou více), ostatním dětem je nabídnuto.
- Pouze Rádci a vedoucí mohou mít po domluvě s Blátou WS co do materiálu proplacený.

Dopoledne

- Funny scénka obyvatel planety zábavy, která navnadí děti na to, že mohou strávit svůj čas jakkoli, jak je to bude bavit, jen ne nudou.
- Vysvětlení systému zapisování se na WS
- Vítání rodičů, probíhají WS

Odpoledne

- V 16:00 proběhne scénka, kde děti poběží hon na penízky a rodiče budou odejiti z tábora. Mohou napsat na ceduli Ahooj děti, loučíme se a uvidíme se za týden.

Večer - odjezd Puťák Senioři

- Junioři budou mít oheň, u kterého bude nějaký vedoucí ala Ovčí babička / babičák s klubíčkem, bude plést šálu a bude jim vyprávět pohádku. Až dovypráví, může se s někým vystřídat. Dobrou noc.

Den 9 - neděle 31. 7. - Put'ák

Senioři put'ák

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

Garant, tandemista: Brňák, Fčela

Seznam věcí co mají mít s sebou navíc na tábor:

- Potvrzení o seřízení kola.
- Přilba, brýle, kalhoty kolo - pokud vlastníte, jinak jiné vhodné oblečení na kolo.
- Náhradní duše na vaši velikost kola.
- cyklistické Rukavice
- Světla.
- Bundu vhodnou na kolo, ideálně nepromokavá tenká. Pláštěnka, nebo pončo je zcela nevhodné.
- Vhodná obuv na kolo, ideálně taková kde lze schovat tkaničky dovnitř.

Trasa: <https://mapy.cz/s/dotujavava>

Zajímavé body k vidění:

- <https://mapy.cz/s/ponenuleje> (možná spaní nejbližší možné)
- <https://mapy.cz/s/jelevetomo> (spaní 1 - po nedělním snažení)
- <https://mapy.cz/s/kapavelevo>
- <https://mapy.cz/s/hasahametu> (jeskyně)
- <https://mapy.cz/s/fohometevu> (spaní u špulky)

Co chybí:

— Chceme nějak tematizovat?

Sběr kapliček - k čemu jsou.

K větším si něco zjistíme - např. Sv. Jan Nepomucký.

— Chceme napojit na příběh hledání zbloudilého poutníka.

— Chceme úplně jiné téma pro seniory?

Junioři put'ák

Shrnutí dne v jedné větě:

Planeta Zbloudilý Poutník - setkání s průvodcem (poutník ze Země za zrcadlem)

Garant, tandemista: Bláťa, Bebina, Koza

Co se řeší na poradě k tomuto dni: seznam věcí s sebou, balíčky s jídlem

Dekorace po tomto dnu: vesmírná raketa?

Materiál: balíčky s jídlem, lékárnička, plavidla, vesty, kotlík, sirky, seznam pro děti, co si sbalit s sebou

Specifika her: Puťák

Jídlo: čínská polévka, kokos + rýže, chleba + salám, ovoce, sušenka

Seznam věcí: ešus, lžice, plavky, pláštěnka/nepromokavá bunda, pevné boty - pohorky, spodní prádlo, 2x ponožky, láhev s vodou, karimatka, spacák, pyžamo, kartáček + pasta

Program

Dopoledne

Sbalíme si, vydáme se na plavbu, plavíme se na Hadí louku (možné podplouvat pod mostem), obídek - čínská polévka, hra na Hadí louce (vedoucí vrátí plavidla do tábora)

Odpoledne

Cesta na Junák, koupačka, hry

Večer

Večeře - rýže + kokos, ohýnek, pohodka

Den 10 - pondělí 1. 8. - Puťák

Shrnutí dne v jedné větě:

Junioři cestují vesmírem na planetu Zbloudilý Poutník - setkání se se seniory?

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

turistika, užít si pohyb chůzí, poznat své okolí, poznat věci, co jsou v okolí

Garant, tandemista: Bláťa, Bebina, Koza

Co se řeší na poradě k tomuto dni: kam se vydáme dál :D

Dekorace po tomto dnu: viz předešlý den

Materiál: kotlík, sirky, lékárnička

Kostýmy: Zbloudilý Poutník

Specifika her: Puťák

Program

Dopoledne

Vstávačka, snídaně, výroba malinké symbolické raketky, kterou poletí až k Poutníkovi (upozornit na to, že si ji ponesou). Výroba rakety bude z přírodnin.

Odpoledne

Vydáváme se na cestu k Poutníkovi, letíme raketou.

Večer

Návrat do tábora - těsně před táborem potkáme Poutníka. V táboře vybalování + koupání dětí.

Den 11 - úterý 2. 8.

Shrnutí dne v jedné větě:

Planeta Zbloudilý Poutník. Návrat v čase - milníky Poutníků, kostýmy z historie, pokusy o rekonstrukci her atd. z minulosti

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

Poutnická historie, znát základy a souvislosti, na kterých stojí současné poutnické společenství

Garant, tandemista: Pytlák, Vlčice, Koza

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček

Materiál:

- hodiny
- buzoly 4x
- džbán (kotlík) na lektvar
- kelímky na lektvar 30x
- zprávy - úkoly
- svíčky
- lucerny
- světýlka
- reprák - 2x malý
- figurínu
- dřevěné špachtle na ručičky
- panenka + lano
- (na večer lightsticky pro na Pěnkavo-Kubovu bojovku)

Kostýmy: postavy z každého roku jedna (Bohouš od RŠ, Kloboučník, Kyragem - diaman mocný z Kyrandie, indiáni sekera, rytíř, superman, Chuorkové, kočka paní Norrisová, Vypravěč ság, :)

Specifika her (nehodící se smaž): k zamyšlení / hloubavá, rituál / strategická/ běžný sport / orvo / chození (fáborkovky, výlet atp.)

Program

Dopoledne

- Přejde vyděšená Gábi nebo, Ládínek , že je někdo navštívil a ukáže fotku, protože se mu podařilo toho někoho, než ho vylekal vyfotit – fotka Marimena - Ládínek, nebo rychle nakreslená malůvka od Gábi.
- Abychom ho mohli zničit, musíme se vrátit v čase.
- Oknem jim během nástupu proletí dílky hodin, nebo je najdou ve svých domcích.
- Na nich budou namalované roky (ne čas) - ručičkové.
- U data r. 2021 bude azimut na který se vydají - na místě bude označení daného roku (karta, houbička, šíp, čokoláda...) obálka v barvě týmu otázka, nebo úkol. Jakmile budou vědět vrátí se do tábora, kde si najdou postavu z daného roku a té odpoví otázku, nebo splní zadaný úkol.
- Pokud nezodpoví otázku správně, nebo nesplní úkol, musejí se vrátit zpět na stanoviště, kde v obálce najdou náhradní otázku.
- Pokud zodpoví správně, mohou si šoupnout hodinami na r. 2020, kde se jim objeví

- další azimut.
- Takto budou pokračovat do oběda.
- Zjistí proč zničit merimena.

Linka postav (roků) - Alenka v říši divů, WW, Rychlé šípy, Holubinky

Trasy, kde budou odpovídat na otázky (můžeme přidat i celoročku, ne vždycky byla celoročka stejná jako tábor). Odpověď správná posunou se dál. Špatná odpověď musí se vrátit.

Odpoledne

Jak musí zničit marimena

Abychom se mohli dorozumět s postavami z minulých let zahrajeme si hru babylonské zmatení jazyků.

Pravidla

Babylonské zmatení jazyků

Motivace: Před děti předstoupí bílá královna a promluví k nim: „Protože se k sobě již dlouho chováte tak, jak si tato říše přeje (ohleduplně atd.), a potřebujeme zničit marimeny. Rozhodla jsem se vám pomoci! Aby jste se mohli domlouvat s postavami, které nemluví vaším jazykem. Neřeknu vám přesně jak, jen, vás na tu řeč navedu, zda jste schopni pak porozumět postavám“.

Týmy 4 - Každá skupina dostane nalosovaného vedoucího, který dohlíží na to, aby děti stihly splnit zadané úkoly v limitu. Když si děti neví rady s rozluštěním vlastní šifry, nenápadně je ke správnému řešení dovede.

Začátek hry:

Každý tým dostane svou šifru = svůj jazyk.

Příklad 1: odvaha Příklad 2: přátelství

aodvah přtlstváeí

Do jedné hodiny mají děti za úkol:

- vymyslet název svého národa
- dešifrovat svůj jazyk (př.1: poslední písmenko předsuneme před první, př. 2: nejdříve píšeme souhlásky, pak samohlásky daného slova; možností je mnoho)
- vymyslet mírové poselství ve svém jazyce o délce min. 5, max. 10 slov a zhotovit ji

čitelně v tolika provedeních, kolik je ostatních týmů. 3x

- najít si stanoviště v lese - trochu skryté, ne moc vzdálené
- vymyslet skryš pro své mírové poselství a tam všechna tři ukrýt
- zhotovit ve vlastním jazyce návody, jak se k poselství dostat – zašifrovat popis cesty k vlastnímu poselství
- zvolit mezi sebou jednoho, který bude hlídat stanoviště a předávat zašifrované návody příslušníkům ostatních národů (třeba někdo, kdo nemůže běhat; děti se můžou i střídat, aby si odpočinuly)
- Po uplynutí jedné hodiny startuje vlastní hra písknutím na píšťalku. Každý tým ji startuje ze svého stanoviště, aby se zvýšila pravděpodobnost všechna stanoviště najít. (Nejde o hru na schovávanou!) Kromě hlídače stanoviště vyběhne celý oddíl ke stanovišti jednoho jiného národa (libovolného) a vyzvedne si šifru. I s vedoucím si pak najde klidné místo, kde ji rozluští (vedoucí s dětmi běhat nemusí, může si s dětmi dohodnout místo, kam za ním budou běhat se šiframi). Jedno či dvě děti pak doběhnou vyzvednout zprávu (měly by se snažit být co nejméně nápadné, aby nepomohly soupeřům). Rozluštit mírové poselství už bude hračka, protože jazyku tohoto národa už rozumíme (papír s mírovým poselstvím slouží jako potvrzení přátelství mezi národy).

Konec hry:

Hra končí ve chvíli, kdy všechny národy mají vyluštěná mírová poselství zbývajících národů. Hodnotí se rychlost. Tým, který bude mít rozluštěno, musí tuto skutečnost oznámit vedoucí celé hry, která zprávy zkontroluje a zapíše si cílový čas. (Kde je vedoucí hry, ví každý zúčastněný vedoucí.)

Důležité:

Tým by měl řešit vždy pouze jednu šifru. Všichni členové týmu by se měli držet pohromadě, vyjma hlídače. Vedoucí pouze pomáhá, neluští za děti. Jeho úkolem je děti motivovat a inspirovat. Je i v zájmu vedoucího, aby právě jeho tým zvítězil. Vysvětlíme dětem, že se musí při hře chovat co nejtíšeji, aby nic nevyzradily soupeřům – je to součástí strategie!

- Hra kolo štěstí.
 - Jelikož na marinena nemůže jen tak někdo, musí Gábi zjistit zda Poutníci jsou ti praví. Hra spočívá v plnění různých úkolů. hra cca 1,5 hod.

U každého roku - postavy, dostanou jednu ingredienci, kterou večer přidají do lektvaru, který je

kouzelným postříkem proti Marimenovi.

Recept dostanou od překladatele z dopoledne.

Večer

ohněň – buřty – večerní hra (bojovka)

- Jelikož potřebujeme aby, nám lektvar vychladl, nejdříve ho musíme uvařit.
- Poté si opečeme k večeři buřty.
- Následně budou menší děti odcházet na cestu, kde porazí Marimena.
- Na konci cesty na ně bude čekat Ladinek nebo Gábi, která jim poděkuje za zneškodnění Marimena, dá jim do pusy zázračnou pilulku (lentilku), která je během spinkání dostane do přítomnosti.
- Velké děti - (Seniory) čeká super bojovka, kterou propojíme s dalším dnem (potřebujeme se přemístit během noci na planetu Zpátečníků, kde ztroskotáme).

Den 12 - středa 3. 8.

Shrnutí dne v jedné větě:

Planeta Zpátečníků - vše se tu děje naruby

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

Pozornost, snaha překonávat překážky, spolupráce

Garant, tandemista: Kuba, Opičák

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček, řešíme v pondělí - bojovku a v úterý - plán služeb - polévka musí být uvařena již v úterý a ráno se pouze ohřeje, zásoba klacků pro lžice, vhodné místo pro hry (vyznačení fáborkami)

Dekorace po tomto dnu: Obří lžička na klacku

Materiál:

- 4 kusy Gullivera - z kartonů
- lightsticky
- stříbrná lepenka (může bejt i obyč, lepenka lepší)
- klacky na přilepení lžiček
- lana na vytyčení bažiny
- fáborky a písťalku na Lišku
- sáčky (25x4 kusů), krepáky v barvách týmů, mouka/písek, provázky, barevná lepicí páska

Kostýmy: Zpátečnická rodinka, možná někdo ze Smolíkových?, časoprostoráci do hry Liška, kteří budou děti hledat,

Specifika her (nehodící se smaž): strategická / běžný sport / orvo / tradice
bojovka, sportovní a na spolupráci, základy maskování

Program

Dopoledne

Zjistíme, že se na této planetě děje všechno pozpátku. Ráno by nás čekalo místo budičku Dobrou noc vám přeji vedoucí. Rituál svěšování vlajky.

Nějaká motivačka - scénka:

Smolíkoví - Pepa Smolík se zapovídá s místní rodinkou - budou mluvit pozpátku a chodit pozpátku. Nebude jim vůbec rozumět, ale Ládínek to zachrání - nojo, vždyť oni mluví pozpátku! A zvou nás na snídani.

08:30 - 10:00

(i s úklidem) Snídaně nejlépe venku. Je tu zvykem jezení s dlouhými lžícemi:) Lidi jsou velmi společenšší a uctíví, jsou zvyklí se vzájemně krmit :) Ke snídani se podává polévka - děcka se budou vzájemně krmit lžícemi na dlouhých klaccích :D

Svačina - sušenka

10:00 - 11:30

Pak hledání ztracených částí lodi

Týmy běhají v rámci vymezeného území pro různě rozmístěné sáčky s moukou/pískem ve své barvě (celkem 25). V momentě, když by nasbírali všechny, začala by druhá fáze hry. Do hracího pole 5x5 velkého by se snažili vhodit všechny sáčky.. Vyhrál by první tým, který by umístil všechny sandbags do všech polí. Dále druhý, třetí atd. BODOVACÍ HRA. Každý tým dostane kus Gullivera.

Pak oběd - klasický a prodloužený poledňák - možnost hraní deskovek apod.

Vedoucí - molo - pVize.

Odpoledne

Dorazí nebezpečí za půl hodiny - HRA LIŠKA - je potřeba se zamaskovat na určitém území...

Bahnem, listím, větvičkami...

Pravidla:

Děti se ve fáborkama vyznačeném území musí do 40 minut zamaskovat a poté 30-40 minut vydržet schování, zatímco je vedoucí hledají. Nejde o klasickou schovávanou, děti vyhraji jen tak, že zůstanou nenalezené.

Začátek a konec hry se oznamuje píšťalkou

potřeby: píšťalka, fáborky, les o velikosti fotbalového hřiště bez nebezpečných srázů

Trvání: cca hodina

Pak Vodník

Sladká večeře - budou péct na ohních - bramborové placky, banány s čokoládou v alobalu? nebo:

<https://www.prozeny.cz/clanek/vandracky-chleba-na-klacku-na-ohni-64553>

<https://www.prozeny.cz/clanek/3-dobroty-primo-z-ohne-chleba-na-klacku-burtgulas-i-dezert-64551>

Večer

Hned po večeři proběhne ranní nástup a vyvěšení vlajky a vracíme se zpět do stanů spát - uslyšíme hlas paní Smolíkové, který zavelí, že tohle je divná planeta a když se nám podařilo raketu opravit, tak už můžeme odletět. Vracíme se do našeho času a na Zem.

Svěšení vlajky a klasický nástup, kruhy.

Vymyslet nějaké alternativy, kdyby nám nepřálo počasí :)

A také by bylo fajn zakomponovat rodinku Smolíkových - Pepa Smolík něco pokazí apod.

Den 13 - čtvrtek 4. 8.

Shrnutí dne v jedné větě:

Musíme se dostat včas na druhou stranu galaxie, jinak nestihneme slavnost 100. narozenin praprapra vnuka. Pozvánku jsme od něj dostali vesmírným ultratelegrafem.

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

Vyblbnout se, sáhnout si na fyzické dno, zasoutěžit si, zasportovat si, užít si to

Garant, tandemista: Bebina, Opičák, Tygr

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Večerní průběh závěrečné scény, nahrání zprávy

Dekorace po tomto dnu: Velké tlačítko - u stožáru, klec, kde je uvězněn praprapra vnuk

Materiál:

DOPO:

- 4x zámek
- 4x klíč
- provázek
- nůžky
- výtvarné potřeby
- suroviny na dort
- 2x hořák
- 2x pánev
- 4x pekáč/hrnec (nějaká forma na dort)
- 2x miska
- vařečka
- odměrka
- recept na dort v tubusu
- pozvánka + zpráva od prapra vnuka

ODPO:

- 2-4 vlajky
- 4-8 lana cca 15m
- krepákový papír k vyznačení území
- šátky podle počtu účastníků
- písťalka

VEČER:

- klec (vězení) se závorou/zámkem
- velké tlačítko s otvorem na raketky a diody označující aktivaci
- louče, petrolej, dýmovnice červená a oranžová 2x
- soptíky, masážní emulze, vonné oleje, svíčky, krémy na ruce
- okurka hadovka 5x, deky, polštáře, karimatky
- mučící nástroje, ezo mandaly, světýlka na baterie, tuhá mýdla 5X

Kostýmy: Ládínek, Heliodor, Časoprostorák v kostýmu praprapra vnuka, praprapra vnuk, wellnes lidí (v županech?)

Specifika her (nehodící se smaž): tvoření, rukodělky / výtvarka, orvo, odpočinek, bodycare, závěrečná scéna

Program

Dopoledne

Shrnutí = vysvobodíme ultratrapným způsobem fake prapra vnuka. Helík se jim vysměje s tím, že nemohou stihnout zachránit prapra vnuka, protože nevíte, kde je. Když odchází, vypadne mu recept na dort. Pak se s námi spojí prapra vnuk pomocí rádia - oknem nám pošle pozvánku na oslavu 100. narozenin – chce je oslavit s rodinou. A že nám pošle zprávu, jak se k nám dostat, až to počítač vykoumá. My se rozhodneme, že čas využijeme tak, že připravíme výzdobu na jeho oslavu a upečeme dorty + dáme prostor, ať cokoli vymyslí děti.

Vysvobození = po nástupu se v táboře zjeví Helík a vyzve nás, abychom s ním šli na místo, kde uvěznil prapra vnuka a budeme mít šanci ho vysvobodit. Když dojdeme ke kleci, která bude jenom z nějakých random pár klacků svázaných k sobě, uvnitř bude židle a na ní zády bude sedět fejkový prapra vnuk (Časoprostorák v kostýmu prapra vnuka). Na jedné části klece bude zámek a klíč, který bude sloužit k odemčení klece, bude zavěšen vysoko na stromě, aby na něj nebylo možné dosáhnout ze země. Helík nám řekne, že jestli chceme prapra vnuka vysvobodit, máme 5 minut na to, abychom získali klíč a odemkli zámek. Když se nám to podaří, zády vyleze fejkový prapra vnuk, otočí se a my zjišťujeme, že jsme byli obelháni. Helík se nám vysměje a uteče. Jak rychle běží, nevšimne si, že mu vypadl tubus s receptem na dort. Rychle ho bereme a běžíme do tábora.

Když dorazíme do tábora, potkáváme Ládínka a ten nás bere do svého pokoje, protože je třeba se spojit s prapra vnukem. Spojíme se s ním, chlubíme se, že se nám podařilo zachránit alespoň jeho recept, ale vypadne nám spojení těsně předtím, než nám řekne, kde se nachází a jak se k němu dostaneme. Ještě nám ale stihne našťěstí přiletět oknem pozvánka na oslavu jeho 100. narozenin a zpráva, kde se píše, že se nám ozve, jak ho zachránit, až to počítač vyzkoumá, povolí nám otevřít tubus s jeho tajným receptem a poprosí nás o přípravu jeho oslavy, protože to kvůli uvěznění on sám nestihne. My se rozhodneme, že čas využijeme na přípravu oslavy – výzdoba, dárky, dort.

Dva týmy začnou dělat výzdobu + dárek, další dva týmy začnou dělat dort a pak se vymění.

RECEPT NA DORT

Suroviny (pro každý tým):

- 2x piškoty
- 2x 500g zakysaná smetana
- cukr krystal
- ovoce (jahody, borůvky, meruňky...)

POSTUP PŘÍPRAVY

Vysypat celé piškoty do mísy. Přidat zakysanou smetanu, nakrájené ovoce a přidat dle libosti cukr krystal. Vše zamíchat. Nechat alespoň tři hodiny odpočinout, aby piškoty změkli.

Odpoledne

Odpoledko / pozdější odpoledko nám pan praprapra vnuk pošle zprávu, jak se k němu můžeme dostat. A tak nastává orvo hra.

- **Mravenci**
 - **příprava na hru:** 60min
 - **čas na hru:** 60 min
 - **počet hráčů:** 10-30
 - **prostředí:** venku (les a louka)
 - **CÍL HRY**
 - snahou každého kmene je získat **(sebrat)** jejich vlajku a donést do svého území
 - **PRAVIDLA HRY**
 - každý kmen si brání svojí vlajku tím, že soupeřovi sebere šátek **(nebo jinou věc označující se svůj kmen)**. Jakmile soupeř sebere protivníkovi jeho šátek, jde ten daný soupeř do nepřátelského vězení i se svým štítkem který mu byl ukraden.
 - **(osvobodit člověka z protivníkova vězení může pouze ten mravenec z jeho kmene, a to dotykem ruky) jeho barvy (může osvobodit více lidí)**
 - pouze se šátkem za pasem se může osvobozený mravec vrátit do hry
 - mravenec nemůže být soupeřem napaden pokud zachraňuje spoluhráče ze svého kmene v jejich vězení
 - jakmile kmen ztratí vlastní vlajku musí nejprve získat vlastní vlajku zpět a až pak krást jiným kmenům
 - soupeř nesmí sebrat šátek druhého soupeře pokud je ve svém prostředí **(pouze vlajku)**
 - **KONEC HRY**
 - jakmile soupeř ukořistí jinému kmenu jeho vlajku a přemístí ji do svého prostředí hra končí **(pozor!!! hra končí pokud má obě dvě vlajky soupeřů i tu vlastního kmene)**
 - Také musí být všichni mravenci daného kmene osvobození a na svém území

Večer

pWellness:

Zasloužený odpočinek po náročném dni - v případě chladu zatopíme v kamnech v jídelně, kterou přestavíme tak, že na zemi budou deky, polštářky, děti si mohou přinést spacáky. V místnosti jsou umístěny svíčky, světýlka, ezo mandaly od Bány atd.

Na místě bude hrát poklidná relaxační hudba, vedoucí budou dětem nabízet masáže zad, nohou, rukou, omývání chodidel v teplé vodě a jejich masáž, masáže hlavy, krémy na ruce, pleťové masky, okurky na oči...

Pokud nebude na táboře Vačice, tak nám přes webkameru zahraje pár písniček na kytaru.

Někdo může hrát na tibetskou mísu či na triangu a mít oduševnělé proslovy oceňující náročnou práci a vyzvání k odpočinku.

Vonné olejíčky či svíčky, možnost občerstvit se chladnou vodou s citronem či naopak teplým čajem.

Ovívání vějířem, leopardice tančící u nohou a další chujárny.

Vysvobození praprapra vnuka (po setmění):

Praprapra vnuk nám zasílá videozprávu, kde popisuje, jak funguje vězení - kdykoli je klec uzavřena, je možné zmáčknout tlačítko a aktivovat destrukci. Tlačítko ale musí zmáčknout všichni najednou, neboť je veliké. Zároveň pro jeho aktivaci je nutné vložit do speciálního otvoru energii nutnou pro spuštění procesu. Ta se nachází v raketkách, které táborníci získávali po celý tábor. Je jich potřeba přesně tolik, kolik je dětí na táboře.

Po setmění jdeme na místo, kde je vězněn. Musíme se proplížit neslyšně. Kdykoli je někdo moc nahlas, dojde za ním časoprostorák. Tomu nelze uniknout během. Když se ho časoprostorák dotkne, musí se dotyčný vrátit na začátek a zkusit štěstí znovu.

Cílem je vhodit raketku do otvoru na tlačítko a pak se dostat do bezpečné zóny ohraničené svíčkami (překročit pomyslnou dělící čáru). Tam se děti musí ukrýt a počkat na zbytek. Jakmile je do tlačítka vhozena poslední raketka, rozsvítí se na znamení, že je aktivováno.

Během celého toho dění je praprapra vnuk vytažen z klece ven, přivázan ke stromu opodál a Heliodor má různé proslovy o tom, jak ho postupně zničí a chystá si své nástroje. Trhačku zubisek, obří pinzetu na trhání chlupů, řezačku vousů, zamotávač vlasů, škrabku na kůži aj.

Po aktivaci tlačítka (čehož si nevšimne) vysloví praprapra vnuk poslední přání. Požádá o to, zda by Heliodor přinesl z klece spadlý medailonek s jeho maminkou, aby ho měl v době smrti na krku. Je docela maličký a spadl mu prý někde na zem ve vězení. Pepan tomuto poslednímu přání vyhoví. Vejde do klece a...

V tu chvíli jsou Poutníci vyzváni k tomu, aby rychle zavřeli dveře od klece a zamknuli závoru. Heliodor se velice rozčiluje, ale není mu to nic platné. Pak všichni najednou zmáčkneme tlačítko, což způsobí destrukci klece: dýmavnice, prskátka, zhasnutí loučí, nějaký rachotivý a vybuchující zvuk.

Do toho začne praprapravuk křičet, ať ho odvážou a že musí rychle utíkat do tábora, protože nastane velký výbuch. To táborníci udělají. V táboře jim poděkuje a bude se těšit na další den, kdy proběhne oslava jeho 100. narozenin. Ráno další den při rozcvičce proběhne výběh a shodou okolností poběžíme kolem místa, kde se nacházela klec. Tam bude klec rozbitá, bude to potřísněno barvou, zkrátka tam naházíme bordel aby to vypadalo jako postapo.

Den 14 - pátek 5. 8.

Shrnutí dne v jedné větě:

Narozeninová oslava s plesem u praprapra vnuka

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

společenské tance, etiketa, kultura stolování, gentlemanství, pobavit se, připomenout si hry z narozeninových oslav (nostalgie), Zapojit fantazii a kreativitu při vymýšlení vystoupení pro praprapra vnuka, překonat se při výstupu před ostatními

Garant, tandemista: Bára, Brňák

Co se řeší na poradě k tomuto dni: Jídelníček

Materiál:

- Bublifuky
- Třpytky
- Hlavlomy
- Látky na přístřešek na chill pro děti
- Piňata
- Nůžkový stan

Specifika her (nehodící se smaž): tvoření, chození (fáborkovky, výlet atp.) / etiketa / společenské tance / příběh / tábornictví / odpočinek, čas pro sebe

Ráno

rozcvička - dle domluvy s předchozím dnem, my bychom, ale rádi veselou a zábavnou, třpytkovitou, barevnou prostě boží rozcvičku. Povede Brňák a Bára a bude to hustokrutěpřísněněžný. :D

Dopoledne

Shrnutí - cíl je dětem dát prostor a možnost si utvořit vlastní skupinku - za celý tábor neměly možnost, tj. je úplně jedno kdo s kým - jenom hlídáme počty. Rozchod po snídani cca 9 - 11. *program skupinek:*

- každý si musí vyrobit party čepičku (připravit gumičky, čtvrtky, fixy apod.)
- každý jednotlivce se zamyslí nad tím, co by rád "spálil" u večerního ohně a zároveň se zamyslí nad tím, jaký tábor byl
- každá skupinka/tým si musí připravit pro praprapra vnuka nějaké vystoupení, tanec, písničku, cokoli do 10 minut i kratší. Minimálně 2 minutky.

Od 11:30 (Bebina, Brňák) - zahrnout také základy etikety.

- Výuka tanců - Etiketa (hodka a půl)
 - Waltz, Blues, Polka ?, Cha-cha.

Oběd cca v 13:00

Kratší poledňák - děláme dřevo, ať můžeme slavit.

Odpoledne

Nosné téma - zahajujeme oslavu, která bude mít jasný harmonogram, kdy se koná jaká hra, či činnost. Cílem je se prostě maximálně pobavit a užít si různé dětské hry z narozeninových oslav viz níže. K dispozici

bude také hromada další zábavy. Touto formou se propracujeme až k večernímu tancování a následnému vyhlášení vítězů o nejlepšího tanečníka. Závěrem sníme dort a půjdeme k slavnostnímu ohni.

OSLAVA

- dopoledne postavíme párty stan (Bára) - vyzdobíme (záclonky, přírodní ozdoby, lampiony na večer, světýlka na baterky)
- k dispozici bude šťáva a nějaké občerstvení - tyčky, ovůčko apod.
- Udělat dřevo na oheň.
- Budeme mít harmonogram jak na svatbě - takže děti i pra pra vnuk bude vědět.

ZAČÁTEK:

- Pokladovka - 1 hodinka (větší hra) - **bodovatelná hra**
 - Cíl - budou sbírat body plněním úkolů na stanovištích, až splním všechny body, dostanou mapku k pokladu, který bude zakopán. Budou zakopány 4 malé bedny/krabičky s pokladem. Každý kdo přijde se může vybrat jedno volné pole.
 - Místo necháváme na vedoucích - v zásadě, asi nechceme všechny ve srubu, ale (Molo, zvonička, závora, klády)...
 - Úkoly:
 - Zaluštěná zpráva Poutnickou abecedou.
 - Zaluštěná zpráva Morseovka.
 - Postavit pyramidu (z lidí). Když jim to nepůjde tak dvě malé. .
 - Lehání si před sebe - poslední jde před prvního. Hada dělají až na konec trasy - ideální místo louka na tábořišti.
 - Hlavalamy - ideálně 2-3.
 - Písničkové stanoviště - alespoň 1x poutnická a 1x dle vlastního výběru. (zpívání na čas, ale musí s vámi stíhat kytara). Čím rychleji tím výhodnější pro tým.
 - Opičí dráha - něco krátkého lana.
- Narozeninové hry (menší hry)
 - Pinata
 - Schovka
 - Židličky - postupné odebírání
 - Rychlo bitka na 15 min vodní balónky.
 - Podležka.
 - Švihadlo
- Zkrášlovací salón, copánky, účesy, malování, ozdoby do vlasů - možnost realizace i pro seniory = stálé stanoviště, až bude mít někdo čas a chuť
- Mega bublifuk.
- Chystání večere - nechat si alespoň půl hodky na asistenci.

Večer:

- Závěrečná část jsou společenské tance
 - Úkol vybrat vhodné (pomalé písně, více druhů) - děti ale možná skončí u dvou písní dokola, protože na to budou navyklé.
- Večeře:
 - Dort

Palivecká slova na konec:

Slavná to cesta, slavný cíl,
Každý se čelem postavil,

Divoká místa, nové kraje
Příběh v nás ještě stále hraje

Díky vám, přátel z jiných časů
Díky za nová poznání

Vzpomínky zůstanou v každém hlasu,
Zůstanou v každém konání

Nástup na slavnostní oheň:

- Michal klasika pokud bude moct, jinak někdo dělá louče.
- Vede hlavní vedoucí, děti už z nástupu vědí, že mají mít u sebe něco co vhodí do ohně. Pokud někdo nebude chtít mluvit jenom tam věc vhodí a je to v pořádku.

Den 15 - sobota 6. 8. - Odjezd

Garant, tandemista: Bláťa, Pytlák

Program

Odjezd, truchlení

8:00 - snídaně



11:30 - odchod

Doprava junioři:

<https://railwaycapital.cz/wp-content/uploads/2022/05/222-RCAS-2022.pdf>






Z Trháče nám to jede ve 14:33, ve Vlašimi přestup ve 14:50, resp. v 15:09, v 16:25 v Praze na Vršovicích.

15:09 6.8. so Celkový čas 1 hod 16 min, vzdálenost 68 km ▼

 **Os 19144**  České dráhy, a.s. >

● 15:09 Vlašim

● 15:45 Benešov u Prahy

 **R 714 Vitava** R    D kino   České dráhy, a.s. >

● 15:49 Benešov u Prahy

● 16:25 Praha-Vršovice

▼ [Detaily spojení](#) 