

ETAPOVÉ HRY

# Elixír pro zemi Zlozemi

JIŘÍ ZAPLATÍLEK A KOLEKTIV





# Elixír pro zemi Zlozemi

Etapová hra – metodický materiál

*Pionýr*

*je objevitel nových cest, směrů a hlasatel pokrokových myšlenek;*

*značí ideu hledání, touhy po poznání;*

*zkráceně vystihuje zásadu být moderní, průkopnický.*

Naše sdružení chce svojí prací plně dostát významu tohoto pojmu.

- 2010 -



## Poznání

„Pionýr je pracovitý, učí se.“  
jeden z Ideálů Pionýra

Etapové hry jsou jednou z osvědčených forem činnosti na letních táborech i během roku. Zejména tábory získávají díky nim potřebný spád a mnoho příležitostí, jak zajímavě skloubit i odlišné činnosti.

Samostatně se soutěž etapových her v Pionýru vyhlašuje od roku 2003. Hry do ní může přihlásit každá pionýrská skupina. Protože nechceme do rukopisů zasahovat více než je nezbytné, je základní podmínkou přihlášky zpracování hry do obecně srozumitelné podoby.

Publikaci je možno užít jen jako námět. Realizace hry musí vycházet z konkrétních podmínek. Je třeba zohlednit podobu tábořiště, skladbu účastníků, oddílové a táborové tradice... Konečnou podobu hry musí vytvořit tým vedoucích a instruktorů a přizpůsobit ji vlastním podmínkám. Mimo jiné i proto, aby ji mohli považovat za výsledek vlastního úsilí.

Ať vám tato publikace pomůže poznávat nové věci a hledat nové nápady.

Česká rada Pionýra vyhlašuje každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 31. října. Autorské příspěvky zasílejte na adresu Pionýr, Senovážné nám. 977/24, 116 47 Praha 1. Vyhlášení vítězů probíhá ještě téhož roku. Odměna za nejlepší příspěvek dosahuje hodnoty 10 000 Kč. Pokud se rozhodnete zpracovat etapovou hru, doporučujeme držet se vyhlášené osnovy.

#### 1) ÚVOD

- a) jméno a příjmení autora;
- b) pionýrská skupina;
- c) místo a typ tábora, kde se hra hrála.

#### 2) POPIS HRY

- a) název etapové hry;
- b) jména autorů (textové i ilustrační části, popř. i jejich vazba na činnost dětí a mládeže);
- c) vylíčení ústředního motivu (příběhu, Dějové linky);
- d) věková kategorie, pro kterou je určena;
- e) výchovné cíle;
- f) prvky vyjadřující motivaci (oděvy, deníky,...)
- g) doporučená doba realizace.

#### 3) PŘÍPRAVA

- a) prameny (literatura a ilustrace, ze kterých realizátor vycházel);
- b) vysvětlení pojmů a vyjasnění důležitých vztahů mezi nimi;
- c) nároky na materiální a technické zajištění (pomůcky, tisk materiálů apod.);
- d) organizace (jaké herní jednotky se hry účastní);
- e) stanovení postupových cílů - rozčlenění na jednotlivé etapy (označení klíčových etap);
- f) stanovení zásadních obyčejů, pravidel, norem,...
- g) terminologie;
- h) systém vyhodnocování;
- i) základní metodika pro vedoucí;
- j) zajištění bezpečnosti při činnostech.

#### 4) REALIZACE

- a) úvodní motivace;
- b) zahájení hry;
- c) popis jednotlivých etap
  - i) motivace etapy (odkazy na literaturu a doporučené pomůcky);
  - ii) popis jednotlivých her, aktivit a úkolů;
  - iii) metodická doporučení pro organizátora etapy;
- d) alternativní zpracování pro případy nepříznivých podmínek (nepřízeň počasí, jiné přírodní podmínky apod.);
- e) odkazy na užité zdroje (informační, technické, materiální atd.);
- f) zapojení tradičních vrcholů – dominant (karneval, sportovní přebory,...);
- g) zakončení hry;
- h) celkové vyhodnocení.

#### 5) HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE

- a) úspěšnost hry (dojmy realizátorů, dětí, případně rodičů);
- b) nástrahy, zauzlení a jejich vyzkoušená řešení;
- c) dokumentace (fotografie, diplomy, denní rozkazy, kroniky, táborové občasníky, webová prezentace a podobně).

# Elixír pro zemi Zlozemi

Etapová hra – metodický materiál



**Autor:** Jiří Zaplatílek a kolektiv

(L. Bendová, J. Brabcová, Z. Zaplatílková, J. Křtěnová, B. Šímová, J. Bajer, O. Hyršl, J. Holoubek, P. Brabcová, L. Žalmanová, L. Bendová ml.)

**27. pionýrská skupina, Kladno-Švermov**





## 1. ÚVOD

**CÍL HRY:** Cílem celotáborové hry je vedle získávání bodů za jednotlivé hrací dny naučit děti zábavnou a soutěživou formou soběstačnosti, vybudovat vztah k přírodě a k sobě samým, uvědomit si základní lidské hodnoty, že skutečné bohatství neleží v penězích, ale v tom, jaký člověk ve skutečnosti je. Ukázat úlohu a místo jedince v týmové práci.

## 2. POPIS HRY

### MOTTO: ELIXÍR PRO ZEMI „ZLOZEMI“

Znáte někdo Targovu zemi? Že ne? Možná ji znáte pod názvem země Zlozemě. Takové jméno jí dali lidé, žijící v jejím sousedství. Každý z nich zná její příběh. Byly doby, kdy se v této zemi žilo velice spokojeně. Lidé žili životy naplněné láskou, spokojeností a vždy se těšili na další den. To se však jednoho dne změnilo. Po bezhvězdné noci přišel temný den. Celou oblohu pokryl těžký mrak. Král Targa s obavou hleděl na tento záhadný úkaz a tušil, že něco zlého čeká jeho zemi. Nemýlil se. Od tohoto dne již slunce nad jeho zemí nevyšlo. Jakási tajemná zlá síla držela svou těžkou ruku nad Targovou zemí. Lid se od toho dne změnil a život v zemi jako by se zastavil. S černým mrakem přišly i černočerné myšlenky a v lidech v tu chvíli vyhasly veškeré dobré vlastnosti. Začali být k sobě nepřátelští a lhostejní. Zemi zaplavilo všudypřítomné zlo. Jediný, kdo byl zlého osudu ušetřen, byl samotný král Targa. Targovi nebyl osud země lhostejný a rozhodl se hledat pomoc v moudrých knihách. Dlouho hledal v královských knihovnách a sklepeních, až v jedné staré knize ho upoutal podivný vzkaz:

**Když mrak jak hejno vran se nebem plouží  
a lidská srdce zloba souží,  
když není láska, píle a odvaha,  
když špatné nad dobrým vyhrává...  
Pak zbyla-li vůle v tomto světě,  
stiskněte ruce a spolu jděte.**

**Pramenů dvanáct se v zemi skrývá,  
pramenů dvanáct kdesi zpívá.  
Z každého naber jenom trošku,  
pak připrav se na nejtěžší zkoušku.  
Jen duše toho, co jak sníh skví se,  
a při bezpráví vztekem rdí se,**

**jen duše toho má tu moc,  
vyhledej ho a žádej o pomoc.**

**Jen on z té vody vyrobí,  
nápoj, jenž vše zlo zahubí.  
Tekuté dobro – jím naplň číše,  
jak proti zlobě, tak proti pýše,  
rozdej je lidu – buď chvíli sluhou,  
pak mračna vybarví se duhou.**

Targa přemýšlel, k čemu ho tato kniha nabádá. Tak mnoho to vystihovalo jeho osud. Putoval tedy svou zemí křížem krážem a hledal ony prameny, jak mu poradila stará kniha. Dvanáct měsíců hledal ony prameny, které představovaly pro jeho zemi zřídla zla. Po dvanáct měsíců odléval do připravených nepropustných vaků vzorky těchto pramenů, aby z nich dle moudré knihy nechal vyrobit elixír, který znamenal pro jeho zemi naději.

Na konci svého hledání vezl Targa do svého království dvanáct měšců naplněných zbabělostí a strachem, leností, hloupostí a závistí, nepořádností a leností, lhostejností, slabostí, obžerstvím a lží. To byly prameny, které ničily jeho zemi. Zbýval poslední úkol. Najít ty vyvolené, kteří dokáží z těchto vzorků pramenů vyrobit elixír tak mocný a silný, aby dokázal uzdravit celou jeho zemi. Tak se Targa vydal do sousedních zemí a hledal. Zlo mu však připravilo ještě jednu překážku na jeho cestě. Jednoho dne seslalo na zemi strašlivou bouři, která zastihla Targu zcela nepřípraveného a rozmetala jeho měšce po celé zemi. Targu ani toto neštěstí nezlomilo. Tak moc mu záleželo na osudu jeho země. Začal opět hledat.

DOBA REALIZACE HRY: **14 DNÍ**

VĚKOVÁ KATEGORIE: **7 – 15 LET**

### **3. VÝKLAD HRY**

**Úkolem hráčů je uvařit elixír, který vyléčí Targovu zemi.**

Hráči dle legendy pomáhají Targovi zachránit jeho zemi. Prvním úkolem je pomoci nalézt ztracené měšce se vzorky pramenů zla (nositele negativních lidských vlastností). Ty jsou v podobě černých měšců s nápisy jednotlivých vlastností roztroušeny na ohraničeném území v lese. Oddíly hledají tyto měšce a po nalezení je soustředí v táborovém kruhu u bodovací tabule. Po soustředění nalezených měšců se diskutuje, kterou pozitivní vlastností můžeme nad špatnou vlastností

zvítězit.

Každý den hry se tak nese ve znamení boje proti jedné z dvanácti špatných vlastností vlastností jí opačnou. (Strach, zbabělost – odvaha, lenost – pracovitost atd.). Hráči získávají za jednotlivé hry ingredience (přírodní materiály – kameny, šišky, rostliny...), které pak při vyhodnocení dne přidávají do tzv. Peletovacího hrnce „Peleťáku“, kde se vařením přeměňují v pelety



(dřevěná barevná kolečka), která slouží k průběžnému bodování. Ty jsou vhažovány do bodovací tabule, která slouží jako přehledný ukazatel stavu soutěžních dní a zároveň znázorňuje složení elixíru každého oddílu (viz dále).

Každý večer se provádí rituál, při kterém zástupci oddílů přinášejí získané ingredience a vhažují je do peletovacího hrnce. Pro znázornění vaření pelet jsou předem umístěny do hrnce dětské dýmovnice, které znázorňují činnost peletovacího hrnce. Po nasypání pelet do bodovací tabule má vždy vítězný oddíl výsadní právo spálit špatnou vlastnost v táborovém ohni. Pokud oddíl již jednou vyhrál, může toto právo přenechat oddílu, který doposud nevyhrál.

Na konci posledního hracího dne tak máme připraveny kompletní pelety, z kterých „uvaříme“ silný lektvar pro záchranu Targovy země. Pelety totiž obsahují to nejlepší z lidských vlastností člověka, které se nám podařilo získat našimi činy. Jsou jakýmsi obrazem morální, fyzické i duševní síly jednotlivých oddílů. Pelety jsou následně smíchány a vsypány opět do peletovacího hrnce, který slouží zároveň i jako varný hrnec pro výrobu Elixíru (viz. obr.). Pelety jsou tedy v závěrečné fázi výrobního postupu proměněny v SOS-elixír pro Targovu zemi. Takto získaný elixír je zapečetěn a poslán do Targovy země. Na památku této hry dostane každý účastník vzorek elixíru v malé lahvičce spolu s certifikátem jeho obsahu. Certifikát složení elixíru je zároveň výsledkem celotáborového oddílového soutěžení každého hracího dne. Jsou v něm zapsána umístění oddílů za jednotlivé hrací dny (počet získaných pelet). Jako uznání za statečnost při získávání jednotlivých složek elixíru dostane každý účastník vyznamenání krále Targy.

#### 4. POMŮCKY NA HRU

- černé měšce velikosti pytle s moukou (1 kg) naplněné hoblinami představující špatné lidské vlastnosti
- pelety (barevná dřevěná kolečka průměr 40 mm, síla 10 mm)
- ingredience pro výrobu pelet (různý přírodní materiál – kameny, šišky, ořechy, rostliny atd.)
- peletovací hrnec („Peleták“) – dle fantazie (základ tvoří várnice na čaj)
- dětské dýmovnice znázorňující ve hře vaření pelet
- bodovací tabule pro umístění pelet
- lahvičky pro „osobní“ elixíry 50 ml (dle počtu dětí)
- elixír (ovocný sirup)
- 1 láhev (velikosti demižonu) pro Elixír země Zlozemě.
- certifikát o složení Elixíru
- vyznamenání za zásluhy při výrobě elixíru (dle počtu dětí)
- bodovací listina
- horolezecká lana a jistící pomůcky (sedáky, karabiny...)
- sportovní náčiní, luky a terče + běžné sportovní vybavení tábora
- denní rozkazy (programy dne), táborový oznamovatel
- drobný materiál (kancelářské a malířské potřeby, svíčky, pochodně, odrazky..)
- bílá trička trička na obarvení pro oddílovou příslušnost

Peletovací hrnec „v akci“





## 5. BODOVÁNÍ

Oddíly získávají během hracího dne hmotné ingredience, které při večerním vyhodnocení přeměňují v tzv. pelety, které slouží pro výrobu Elixíru (viz dále).

Jednotlivé úkoly (hry) celotáborového programu jsou hodnoceny 1–5 body (5 oddílů, 5.–1. místo). Dle součtu výsledků (bodů) všech her (viz. „Bodovací listina“) je určeno celkové pořadí hracího dne, podle něhož je oddílům „vyplacena“ odměna ve formě pelet (viz Peletovací hrnec). Jednotlivé pelety jsou vřazovány do bodovací tabule (viz foto).

Bodovací (výplatní) listina

 <b>Oddíl</b>	<b>Výplatní listina</b>												
	<b>Pléban míst podl fotek</b>	<b>Přežití v Kaskádoví ých horác ích</b>	<b>Chytání vody</b>	<b>Cetkení bodů za</b>	<b>Cetkové pořadí za den</b>	<b>Počet pelet</b>							
<b>Salamandři</b>	2	5	1	8	4	● ●							
<b>Barbajzové</b>	4	1	5	10	2	● ● ●							
<b>Alchymisti</b>	5	3	3	11	1	● ● ● ●							
<b>Vrkouni</b>	1	2	4	7	5	●							
<b>Záchránci</b>	3	4	2	9	3	● ● ●							
<b>Pelety elixíru</b>	●	odvaha	●	přejícnost	●	zručnost	●	zdatnost, vytrvalost					
	●	pracovitost	●	pořádnost	●	odpovědnost	●	zdravá výživa,					
	●	moudrost	●	pravda	●	kamarádství	○	štědnost					

### Výplatní listina

Oddíl	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
PALANANDEI	2	5	1	4	3	4	5	5	1	2	3	4	20	2	1	4	14	4	404	4	2	5	4	1	3	5	20	2	2	2
BARRAZZVE	4	1	5	40	2	4	3	3	1	3	1	15	5	5	2	5	4	46	2	1	4	5	5	3	3	2	4	3	5	24
ALCHYMIŠTI	5	3	3	41	1	3	1	4	3	5	5	24	1	3	5	5	4	4	18	4	3	3	2	4	3	5	20	2	2	2
VEKUNÍ	1	2	4	7	5	1	2	5	5	4	3	20	2	5	3	2	5	15	3	5	1	1	2	5	2	46	5	5	4	4
ZACHRAŇCI	3	4	2	9	3	2	4	2	4	1	3	16	4	2	1	3	4	4	5	5	2	3	4	4	1	19	4	4	4	4

Oddíl	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
PALANANDEI	2	3	5	3	3	3	2	2	3	3	16	3	2	1	5	8	3	1	2	3	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32
BARRAZZVE	4	5	9	1	5	4	1	5	2	2	19	2	1	4	5	10	2	3	6	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23
ALCHYMIŠTI	1	4	5	3	1	2	5	1	4	1	14	5	5	5	3	13	1	2	5	7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33
VEKUNÍ	3	1	4	5	4	5	4	5	5	5	28	1	3	3	1	7	5	5	4	9	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
ZACHRAŇCI	5	3	8	2	2	1	5	3	1	4	16	3	4	2	2	8	3	4	1	5	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48

Peletovací hrnec s bodovací tabulí a prameny špatných lidských vlastností ve vacích.





## 6. PRŮBĚH HRY

### DEN PRVNÍ: VYTRVALOST A ZDATNOST VERSUS SLABOST

Targa na své cestě za elixírem musel překonávat mnohé překážky. Nejednou si sáhnul až na dno svých sil. Odpovědnost za záchranu své země jej vždy zvedala a posilovala v přesvědčení, aby vytrval ve svém nelehkém úkolu.

#### NÁPLŇ DNE

##### 1. Táborový pentatlon

##### 1.1 koulení pneumatiky

##### 1.2 jízda na horském kole

##### 1.3 indiánský běh

##### 1.4 šplh na laně

##### 1.5 střelba z luku

##### 1.1 Koulení pneumatiky

Cílem závodu je přemístit pneumatiku po předem vytyčené trase. Během cesty se musí vystřídat celý oddíl vždy po daném úseku.

TĚŽŠÍ VARIANTA: koulení pneumatiky do vrchu

BEZPEČNOST: Zajistit pneumatiku proti sjetí z vrchu. (jištění pomocí lana).

POMŮCKY: Pneumatika od traktoru, lano, jistící pomůcky, stopky.



Vytyčenou trasu v terénu musí absolvovat celý oddíl v co nejkratším čase. Sčítají se časy jednotlivých soutěžících v oddílu. Na kole je povolen pouze jediný převod, který je společný pro všechna kola.

POMŮCKY: Horské kolo odpovídající velikosti, helma.

BEZPEČNOST: Trasu volit dle schopnosti a věku účastníků. Proškolit ovládání kola zejména způsob brzdění.

### 1.3 Indiánský běh

Střídavý běh a chůze v terénu na vzdálenost 3 km. Závodí celý oddíl. Hodnotí se čas posledního účastníka v oddílu.

POMŮCKY: Barevný papír na vyznačení trasy, odpovídající obuv a sportovní oděv.

### 1.4 Šplh na laně

Šplh na laně s ukazatelem dosažené výšky pro bodování výkonu. Vedle lana je souběžně spuštěn provázek s označením dosažené výšky (fáborky). Hráč si postupně s dosaženou výškou trhá fáborky a získává tak body pro svůj oddíl. Hodnotí se součet dosažených bodů za oddíl.

POMŮCKY: Lano na šplh, provázek, fáborky.

BEZPEČNOST: Dopomoc vedoucího.

### 1.5 Střelba z luku

Klasická soutěž ve střelbě ze sportovního luku (síla ramen luku cca 23–26 liber). Každý střelec má ke střelbě 3 šípy. Hodnotí se součet nastřílených bodů za celý oddíl.

POMŮCKY: Luk, šípy, terče.

BEZPEČNOST: Označit území, kam soutěžící nesmí, vysvětlit práci s lukem.

## 2. Chytání vody (déšť)

Cesta pouští je vždy spojena s rizikem nedostatku pitné vody. Proto každý, kdose rozhodne pro podobnou cestu, musí být vybaven odpovídající zásobou pitné vody. Když zdroj vody dojde, musí se poutník spolehnout pouze na pomoc shůry – na déšť. Pak nezbyvá, než nacytat vodu do všeho, co je po ruce.

PRAVIDLA HRY: Soutěžící mají za úkol pocytat za deštivého počasí co nejvíce dešťové vody a naplnit jí PET láhev. Hodnotí se množství zachycené vody za čas. K chytání vody se nesmějí používat nádoby k tomu určené (hrnce, okapy, chytání pod střechou apod.)

POMŮCKY: PET láhev (pláštěnky, celty, pomocný materiál dle fantazie).





### 3. Test „Přežití“ v kaskádovitých horách

Tento test poukazuje na důležitost týmové práce. Dokazuje, že správná týmová práce bývá často efektivnější a ve svém úsudku přesnější než výsledek jednotlivce.

MOTO: Kdesi nad nekonečnými zasněženými vrcholky kaskádovitých hor ztroskotalo letadlo. Přeživší cestující se musí rozhodnout, jak se zachovat v příštích hodinách či dnech. Jediné, co se zachovalo ze zavazadel a výbavy letadla, je pár předmětů (viz níže). Úkolem hráčů je učinit základní rozhodnutí a seřadit tyto předměty dle důležitosti. Nejprve rozhoduje jednotlivec, pak tým. Tyto výsledky se porovnají s výsledkem experta (výsledek skutečného záchranáře). Týmový výsledek by se měl více blížit výsledku záchranáře než výsledek jednotlivce (viz vyhodnocení).

Základní rozhodnutí

jít

zůstat

Předměty důležitosti

- 5 signálních raket včetně signální pistole
- 1 sada vybavení pro běh na lyžích
- hrnec na vaření
- dobíjecí baterka

- rybářský vlasec a háčky
- jednorázový zapalovač
- sekyrka
- lahvička sedativ
- 1 pár sněžnic
- klubko provázku
- kapesní nůž s jednou čepelí
- puška 30–60 nábojů (nabitá)

<b>Vyhodnocení přežití v Kaskádovitých horách</b>					
<b>Předmět</b>	<b>Expert</b>	<b>Osobní hodnocení</b>	<b>Osobní výsledek *</b>	<b>Týmové hodnocení</b>	<b>Týmový výsledek</b>
5 signálních raket včetně s	5	1	4	6	1
1 sada vybavení pro běh n	10	11	1	12	2
hrnec na vaření	2	5	3	3	1
dobíjecí baterka	7	6	1	5	2
rybářský vlasec a háčky	11	7	4	10	1
jednorázový zapalovač	1	2	1	1	0
sekyrka	3	4	1	2	1
lahvička sedativ	12	12	0	11	1
1 pár sněžnic	4	2	2	4	0
klubko provázku	6	8	2	7	1
kapesní nůž s jednou čepe	8	9	1	8	0
puška 30-60 nábojů (nabi	9	10	1	9	0
<b>CELKEM</b>			21		10

\* rozdíl hodnot expert - osobní /týmové hodnocení v absolutní hodnotě

## DEN DRUHÝ: ZRUČNOST VERSUS NEŠIKOVNOST

Jsou dny, kdy se člověku nic nedaří. Vše mu padá z ruky a cítí, jako by měl obě ruce levé. Někdy stačí, aby se více soustředil na danou práci, někdy je potřeba odpočinek a nechat věci, jak se říká, uležet.

### RÁNO

Vybrat z oddílů 1 člena, toho, o kterém si družstvo myslí, že je nejšikovnější.

ÚKOL: Žonglovat s min. 2 max. 3 míčky nebo s čímkoli (šišky, kameny... atd.), člen tuto činnost nacvičuje během celého dne, ve volných chvílích, své umění předvede večer.

BODUJE SE: Originalita, triky.

## **DOPOLEDNE**

### **Víceboj šikovnosti**

- v jakémkoli počasí;
- disciplíny v okolí tábora, za špatného počasí možnost v budově.

#### **1. Sirky**

POMŮCKY: 4 plné krabičky sirek.

ÚKOL: Naskládat rozsypané sirky zpět do krabičky jen levou rukou, (leváci pravou), v celém oddíle se musí postupně všichni vystřídat.

BODUJE SE: Celkový čas oddílu.

#### **2. Korálky**

POMŮCKY: Saturna nebo provázek, korálky.

ÚKOL: Navlékání korálků na čas, čas můžete upravit podle náročnosti (velikosti korálků atd.).

BODUJE SE: Délka náhrdelníku.

#### **3. Obrázky – paměť**

POMŮCKY: Čísla 1 až 12 (lze upravit podle počtu dětí v oddílech), jakékoli obrázky (pexeso...).

ÚKOL: Oddíl si musí bez chyby zapamatovat pořadí obrázků u daných čísel, obrázky u čísel se postupně odkrývají a zakryjí se tehdy, kdy si dotyčný (nebo oddíl) myslí, že si je správně zapamatoval; poté, co se odkryjí a zakryjí všechny obrázky, musí oddíl bez chyby říci správné pořadí všech obrázků postupně u všech čísel.

BODUJE SE: počet chyb.

#### **4. Foukaná**

POMŮCKY: Pingpongový míček, větší stůl nebo dva menší stoly.

ÚKOL: Oddíl se JEN pomocí foukání snaží dát soupeři gól, po stanoveném čase (např. 3 min) se oddílové družstvo prostřídá, z každého oddílu hrají vždy 3 hráči: brankář, obránce, útočník, hráči se nesmí dotýkat hrací plochy žádnou částí těla, za branku slouží celá (kratší) hrana stolu.

BODUJE SE: Počet nastřílených branek.

#### **5. Rozdělení ohně** (jen za přijatelného počasí, nesmí pršet)

POMŮCKY: 3 sirky, krabička sirek.

ÚKOL: Rozdělat oheň jen pomocí 3 sirek, oddíl si musí vyrobit ohniště a nasbírat dřevo sám.

BODUJE SE: Rozdělení ohně, pokud se podaří rozdělení více oddílům, rozhoduje čas.

## ODPOLEDNE

### Okruh zručnosti

- v jakémkoli počasí, okruh stanovišť v okolí tábora, (v případě deště vypustit několik úkolů, které je nezbytné provést venku), horko: Okruh zručnosti doplnit hrami ve vodě a u vody.

#### 1. Stanová štafeta (pokud máte stanový tábor)

POMŮCKY: Rozvázané stany, popřípadě jeden stan.

ÚKOL: Zavázat stany, co nejrychleji, štafetový způsob – vystřídá se celý oddíl.

BODUJE SE: Celkový čas družstva.

#### 2. Postřeh

POMŮCKY: Pravitko nejlépe 30 cm dlouhé, delší př. 50 cm také možné.

ÚKOL: Zachytit pravitko, soutěžící drží ruku v úrovni 0 cm, které pustíme kolmo dolů, tak aby družstvo mělo nejméně centimetrů, opět se vystřídají všichni z oddílu.

BODUJE SE: Konečný součet centimetrů celého oddílu.

#### 3. Přesnost

POMŮCKY: Kbelík s vodou, hrníček nebo sklenice, 3 hliníkové mince.

ÚKOL: Trefit se mincemi (vzdálenost hodu si určete podle obtížnosti) do hrníčku či skleničky ponořené v kbelíku s vodou, soutěží celý oddíl.

BODUJE SE: Nejvíce trefených mincí.

#### 4. Kreslení

POMŮCKY: Větší papír s nakreslenými tvary (čtverec, slunce atd.), čisté papíry, fixy, pastelky.

ÚKOL: Děti kreslí nohou předkreslené tvary, štafetový způsob – v případě soutěžení celého oddílu, možnost vybrat jednotlivce, který bude soutěžit za celý tým.

BODUJE SE: Čas celého oddílu, či jednotlivce.

### 5. Knoflíky

POMŮCKY: Jehla, nit, knoflíky, látka, nůžky.

ÚKOL: Přišívání knoflíků na čas, střídání všech z oddílů nebo vybrání jednoho člena.

BODUJE SE: Celkový čas.

### 6. Poznání

POMŮCKY: 10 dvojic různých věcí, raději menší, neprůhledný pytel či sáček.

ÚKOL: Po hmatu poznat dvojici věcí, opět si pravidla můžete libovolně upravit.

BODUJE SE: Celkový čas oddílu či jednotlivců.

### 7. Běh

POMŮCKY: Chůdy, rovnější cesta; obtížnější varianta: kužely – označení trati.

ÚKOL: Štafeta celého družstva v běhu na chůdách, při dotyku země nohou trestně vteřiny.

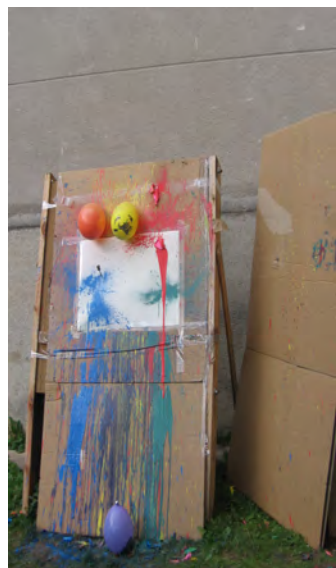
BODUJE SE: Celkový čas družstva.

### 8. Umělci

POMŮCKY: Balónky (40 ks), čistý papír (možno i barevný), tvrdou podkladovou plochu (terčovnice), barvy vodou ředitelné (stačí koupit modrou, červenou a žlutou, další barvy z nich pohodlně namícháte), vzduchovku, luk nebo šipky.

ÚKOL: Družstvo se snaží trefit do balónků naplněných barvou, aby vytvořily obrazy (viz foto) můžete použít např. vzduchovku, luk nebo šipky, luk nedoporučuji s ohledem na případné umazání – barva je v této závěrečné disciplíně skutečně všude.

BODUJE SE: Umělecký dojem. Oddíly mají k dispozici body (např. máme 5 oddílů, budou mít tedy body 5 až 1) ty rozdělují podle vlastního uvážení mezi ostatní obrazy, vedoucí jim pouze oznámí, který obraz je jejich a pro ten hlasovat nesmí. Nakonec se sečtou přiřazené body. Můžeme ovšem bodování zpestřit ještě o aukci obrazů. Záleží jen na vás a vaší fantazii.

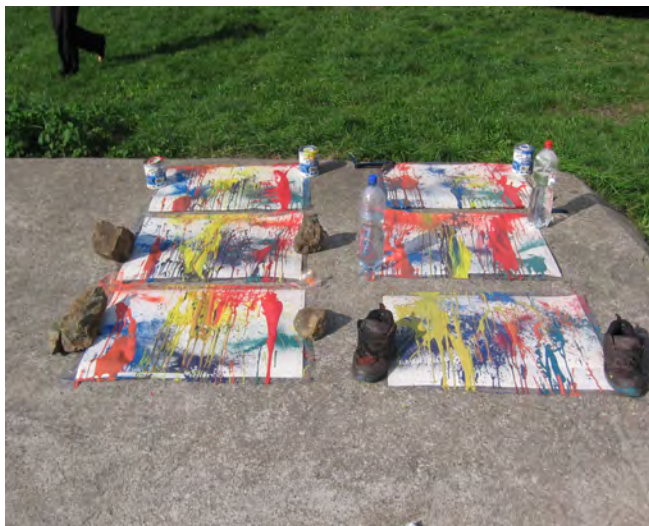


## VEČER

Hodnocení obrazů, výstup žonglérů.

Vyhodnocení celého dne.

- Všechny soutěže jsou zde vysvětleny, ale podrobná pravidla se dají upravit přímo na míru vašim oddílům, situaci apod. (např. časové limity délka hry, počty soutěžících).



## DEN TŘETÍ: CHYTROST (MOUDROST) VERSUS HLOUPOST

Jako epidemie zasahuje Targovu zemi hloupost. Poslední téměř zdravá skupina, která se může této epidemii postavit, jsme my. Musíme rozpohybovat naše mozkové závity. Musíme prověřit naše znalosti, schopnosti. Jestli na to máme?!

### 1. Nejlepší stratég

Pravidla hry: V terénu je umístěno pět skupin kartiček s motivy zvířat. Každá skupina karet je umístěna v jiné vzdálenosti od výchozího stanoviště a je ohodnocena jiným počtem bodů.

Vždy po 10 minutách hry se hodnota těchto karet změní (schéma závislosti hodnoty karet na čase obdrží soutěžící před hrou).

Úkolem soutěžících je nasbírat co možná nejvíce bodů. Během soutěže se musí oddíly rychle rozhodnout, které kartičky je pro oddíl v daný časový interval výhodnější sbírat. Konec jednotlivých časových úseků je vždy oznámen zvukovým signálem.

hodnota karet v závislosti na čase				
Karta	0-10 min	10-20min	20-30min	30-40min
slon	10	20	30	40
ryba	20	30	40	10
kachna	30	40	50	20
koza	40	50	10	30
kůň	50	10	20	40

POMŮCKY: Nákres s umístěním karet a jejich bodové hodnoty v závislosti na čase. Karty s obrázkovým motivem např. zvířat a bodovou hodnotou.

Čas hry: 40 min.

## 2. Experti

CÍL HRY: Provéřit schopnosti a znalosti skupin, zda je z nich možno vytvořit expertní skupiny, které budou pověřeny důležitým úkolem.

### 2.1 Slovní softbal

Hřiště – jeden jde na odpal (otázka) 3 možnosti jinak je out, pokud ví, jde na první metu, míč je na metě „doma“. Po vyřčené správné odpovědi, která je potvrzena, vyběhne nadhazovač k metě „doma“ a hází na mety – může hráče vyoutovat, ale nesmí ji položit na metu „doma“.

## 2.2 Bludiště

Připraví se bludiště z provázků – čtvercová síť. Máme projít z určeného místa na druhou stranu, aniž známe správnou cestu. Učíme se pokusem omylem. Hráči se v pokusech střídají ve stejném pořadí. Šlápne-li hráč při přecházení na „špatný“ čtverec, zvolá vedoucí „chyba“. Nic se neděje, musí se však vrátit a šlápne-li při návratu na „špatný“ čtverec, ztrácí skupina jeden život. Nikdo si nesmí nic psát ani označovat (zaznamenává se čas, hraje se max. 20 min).





### 2.3 Pavoučí síť

Z provazů uděláme síť v lese, družstvo má za úkol prolézt tu síť s nejmenším počtem doteků. Doteky se v družstvu sčítají. Více pokusů, podle času.



### 2.4 Býčí srdce

Děti sedí v kruhu. Jeden zástupce má zavázané oči, proti němu 1 instruktor má také zavázané oči. Po kolenou hledají šátek, když ho najdou snaží se zasáhnout druhého hráče.

### 2.5 Transport

Máme čtverce z lina – 9 kusů (3 x 3 čtverce), na nich stojí družstvo, někdo radí, posouvá se o jedno políčko, jeden hráč je označen a je třeba ho přesunout na určité políčko.

### 2.6 Petboard

Přesun jednoho člena družstva po určité dráze. Jeden člen stojí na prkně položeném na vodu naplněných PET lahvích, v ruce má pomůcku na odrážení. Nesmí se dotknout země. Ostatní členové mu pomáhají s přesunem.

Výsledkem hry je, že se všichni oddíly nominují do expertních skupin a jsou pověřeni dalšími úkoly (viz hra „Konstruktéři“).

### 3. Konstruktéři

Soutěžící se dostávají nyní do role konstruktérů. Ti tvoří expertní týmy, které mají následující úkoly:

- A. vytvořit umělý mozek;
- B. vytvořit funkční aquadukt (kvůli nedostatku pitné vody);
- C. vytvořit diapozitivy (živé obrazy) z výzkumu.

Za splnění jednoduchých logických úloh mohou konstruktéři získat další materiál pro stavbu: př. izolepu, kelímek, nůžky... Konstruktéři musí využít všechna brčka. Po dostavění je čeká úkol přepravit akvaduktem co nejvíce vody.

POMŮCKY: Dlouhá brčka, korálky, lepenka, nůžky, PE-kelímek.

Výsledky konstruktérského snažení jsou prezentovány večer u táborového ohně.

Z každého oddílu je vybrán jeden reportér, který celou prezentaci komentuje.

Jako každý rok i letos složily naše dvě šikulky Petra s Lenkou píseň k celotáborové hře.

#### Táborová píseň pro Targovu zemi

1. **Znám zemi za horami pod černým nebem spí,  
v ní lidé neví, co je dobro, na sebe jsou zlí.  
Lež tam chodí ruku v ruce s hloupostí a slabostí.  
Tam lidí, co mají dobré srdce nikdo nehostí.**

RF: **Černý mrak, černá srdce, černé chování,  
země, kde špatnost vládne strach mi nahání.  
Lidé tam zapomněli, co znamená být člověkem,  
v zemi, kde zlo zvítězilo v boji odvěkém.**

**Tak jako v Zlozemi se občas chováme,  
zlými slovy a skutky do sebe bodáme  
a stačí přeci málo jen trošku přemýšlet,**

**jak každým naším skutkem utváříme svět.**

2. **V té zemi zbylo srdce v hrudi už jenom králi,  
nebuďme jak jeho lid, proč bychom se mu smáli?  
Lhostejnost je vrah přátelství a nad lidmi má moc,  
společně si zazpívejme, vyrazme na pomoc.**

RF: **Černý mrak...**

3. **Lhostejnost je nepořádná, lakomec jí závidí.  
Na špičku nosu si tam nikdo z nich nevidí.  
Lhostejní zbabělci ve dne v noci hodují  
a smrtka s nenávistí se z toho radují.**

RF: **Černý mrak...**

4. **Nedejme šanci zlu, aby nás srazilo,  
jestli trochu dobra mezi námi zůstalo,  
pomozme Targovi zastavit tu hráz,  
než špatné vlastnosti zasypou i nás.**

RF: **Černý mrak...**

Tak jako v Zlozemi se občas chováme.

## **DEN ČTVRTÝ: KAMARÁDSTVÍ VS. LHOSTEJNOST**

MOTTO: Na lhostejnost zajde každé kamarádství, naučme se k sobě chovat přátelsky, dát si najevo, že se máme rádi a že nám ten druhý není lhostejný...

### **DOPOLEDNE**

Úkol na celý den: Vykonat alespoň jeden dobrý skutek

## 1. Ve jménu přátelství

PRAVIDLA HRY: Družstva jsou rozdělena na části a plní tato stanoviště

**1.1 výroba ručního papíru**, na který následně píší vzkaz někomu z oddílu.

POTŘEBY: Balicí papír, barvy duha, vaříč, žehlička, štětce, tuš, savo

POSTUP: Balicí papír zmuchláme a vhodíme do duhou obarvené vody, která se vaří. Papír se ve vodě nechá zhruba 5 min, než se obarví, poté se dá schnout. Po uschnutí se přežehlí žehličkou a na něj se tuží, nebo savem, které barvu vyžere, může psát a tvořit dle libosti.

## 1.2 Abeceda kamarádství

Děti dostanou na papíře abecedu a jejich úkolem je napsat ke každému písmenku pojem týkající se kamarádství, lásky, atd.

## 1.3 Stanoviště

a) se znehybněnou jednou rukou si musí všichni najednou zavázat tkaničku, což vyžaduje pomoc ostatních.

b) hraní pantomimy ve dvojicích na téma přátelství, láska, ostatní hádají (např.: rande, výlet, polibek, setkání, hádka, atd.).

c) skládání srdce na čas, co nejrychleji ze členů družstva (možno nepočítat na čas, ale nechat dětem prostor, kolika různými způsoby dokáží srdce ztvárnit z vlastních těl).



## 2. Unesený kamarád

CÍL: Lépe poznat kamaráda z družstva, použít, co o něm vím

Pravidla hry: Nenápadně každému družstvu odvedeme nejmladšího člena a ty následně odvedeme na konec trasy. Pak se svolá nástup a budiž všem řečeno, že jim byli nejmladší kamarádi uneseni. Družstvo se pak vydá na záchrannou akci, kde plní úkoly.

- naučí se nazpaměť dvojverší: zavolej příteli, ozvi se nám, neboj se, nejsi tu úplně sám;
- musí o něm zazpívat píseň, která ho nejlépe vystihuje;
- obětují za něj nějaký šperk, ozdobu;
- popíšíou, co má rád a co ne, jaký je atd.;
- složí o něm krátkou báseň;
- obětují za něj kus oblečení;
- nakreslí ho v životní velikosti (balicí papír, fixy);
- z pěti věcí vyberou tu jeho.

Na konci uneseného kamaráda musí poznat (na místě jsou všichni uneseni, tj. z každého týmu jeden a je přes ně přehozena deka. Hledači nejdříve odrecitují verše, které se naučili na začátku trasy a poté se jim každý unesený postupně ozve větou „Jsem to já.“ Hledači hádají.



### 3.1 Taneční hry s popěvkou

Jde o dvě písně, které jsme se naučili hrát na kytaru a zpívat. Večer jsme děti naučily kroky ke každé z nich a písně hráli a tančili na ně. Děti při tanci střídají partnera, což vede ke vzájemnému zážitku z tance s někým méně známým a společné zábavě.

### 3.2 Hra na dvojice

Hra probíhá na louce. Na kartičkách jsou zvlášť napsány známé dvojice, nejčastěji pohádkové např.: Ája, Maxipes Fík, dvojic je tolik, aby každému připadla jedna kartička a musel tedy poté najít svého „parťáka“. Po vylosování započne hra samotná, každý se podle typických povahových znaků nebo zvuků, hlášek své postavy snaží najít svého druhu. Např.: Pat a Mat dělají typické gesto rukou... poté, co se dvojice najdou, domluví se na krátké scénce, pohybu, který předvedou ostatním. Ti následně hádají, co je to za dvojici.

## DEN PÁTÝ: ODVAHA VERSUS STRACH

### 1. Cesta za Sluneční orchideou

MOTO: Kdesi vysoko v horách na těch nejnepřístupnějších skalních výběžcích roste vzácná léčivá rostlina. Lidé ji nazývají Sluneční orchidea. Tato zázračná rostlina nasává svou léčivou sílu přímo z paprsků slunce. Čím výše se orchidea nalézá, tím silnější má léčivé účinky. Rostliny získané ze samého vrcholu hory jsou tedy ty nejučinnější a jejich hojivá síla největší.

Vydejte se hledat tuto vzácnou rostlinu a získajte ji jako jednu z příměsí do vašeho elixíru. Bez této přísady nelze elixír úspěšně uvařit.

POMŮCKY: Horolezecké lano 40 m, sedací úvazek jistící materiál (karbiny, osma...), ochranná přilba, provázek 20 m, krepový papír.

DOVEDNOSTI: Překonání strachu z výšky, pohyb na skále, rozhodnost.

**BEZPEČNOST:** Skála odpovídající obtížnosti dle schopnosti soutěžících a jejich výbavy (boty).

Výběr spolehlivého jistícího bodu. Lezečí místo zbavit nebezpečných předmětů popř. chránit místa molitanem. Vysvětlení a proškolení soutěžících při spouštění na laně. Zajištění bezpečného (náhradního) sestupu pro případ „zadrnutí se“ na skále.



Na vybrané skalní stěně je vedle jistícího lana spuštěn provázek s navázanými třásněmi různých barev představující hledané léčivé rostliny. Soutěžící zdolává jednotlivé výškové úrovně. Vždy po dosažení jedné úrovně si „utrhne“ jednu z třásní. Každá dosažená úroveň je bodově ohodnocena. (př. pět výškových úrovní 1 – 5 bodů).



## 2. Pyrotechnici

**MOTTO:** Práce pyrotechniků patří mezi nejnebezpečnější povolání. Tito lidé jsou při své činnosti vystaveni značnému stresu. Musí se vždy umět stoprocentně ovládat a čelit strachu .

**PRŮBĚH HRY:** Oddíly dostanou anonymní dopis. Jejich úkolem je do určeného limitu zneškodnit časovanou bombu. Bombu znázorňuje v pytli uložený budík, na kterém je nastaven čas výbuchu. Budík může nahradit i zapnutý mobilní telefon. Je možná i varianta bez „časovače“. Pytel je zajištěn řetězem a visacím zámkem s kódem. Kód lze vyluštit správným zodpovězením otázek (viz příloha)

Vítězí oddíl, kterému se podaří nejdříve zneškodnit bombu a má minimum pokusů o nastavení správné kombinace.

**POMŮCKY:** Materiál na výrobu bomby (budík příp. mobilní telefon, plátěný pytlík, visací zámky s číselným kódem, řetěz), zpráva o náloži (viz obr.).

## PŘÍKLAD DOPISU:

Ve vašem táboře je ukryta bomba.

Vybuchne v 15.00 hodin.

Váš osud je ve vašich rukách.

Hledejte v okruhu 100 m od táborového kruhu.

Nesnažte se s bombou manipulovat. Pokud s ní pohnete, exploduje.

Bombu zneškodníte pouze správným odhalením kódu.

Kód hledejte v okruhu 50 m. od nálože.

PAMATUJTE! PYROTECHNIK SE MŮŽE SPLÉST POUZE JEDNOU.

Příklad tabulky s otázkami k vyluštění kódu 1 – 2 – 4

?		Jak se jmenovala partnerka Nikoly Šuhaje Loupežníka ?
	0	Růt
	<b>1</b>	<b>Eržika</b>
	2	Laura
	3	Viola
	4	Gita
	5	Darja
	6	Evženie
	7	Žofie
	8	Ljuba
9	Ida	
?		Jak se říkalo klášterním písářským dílnám ?
	0	relikviář
	1	breviář
	<b>2</b>	<b>scriptorie</b>
	3	refektář
	4	misál
	5	evangeliář
	6	pisárna
	7	kaligrafie
	8	intarkie
9	rotunda	
?		Co je to Chlupáček stydlivý ?
	0	bylina
	1	jídlo
	2	pták
	3	hvězda
	<b>4</b>	<b>houba</b>
	5	savec
	6	hmyz
	7	keř
	8	obojživelník
9	ryba	

### 3. Amulet Matyáše Trůla (stezka odvahy)

MOTTO: Nedaleko od tábora v lese se nachází starý neudržovaný hrob. Starý příběh vypráví, že je zde pochovaný malý chlapec Matyáš Trůl. Jeho jméno je ještě čitelné z náhrobního kříže. Matyáš utonul v bažinách, které se před mnoha lety okolo tábora rozprostíraly, když si zkracoval cestu do sousední vsi. Chlapce z močálu vytáhli až druhý den. Byl pochován na místním hřbitově. Jeho duch však



od té doby nemá klid. Hledá ztracený medailonek, který vždy nosil na krku a který zůstal utopený na dně zrádného močálu.

### Stezka odvahy:

V lese 300 m od tábora je postaven kříž znázorňující místo dávné tragédie. Poblíž kříže je vybudována bažina (velký hrnec zapuštěný do země naplněný mazlavou hmotou – škrob, solamil...). Do bažiny jsou vhozeny pro každého účastníka ztracené medailonky (kulaté kovové známky). Cesta k bažině a ke kříži je vyznačena svíčkami.

Úkolem každého účastníka stezky odvahy je projít vyznačenou trasu (bez baterek), vyjmout utopený medailon z bažiny a položit jej na hrob Matyáše Trůla. Vhodné je zakončit stezku odvahy řečí k mrtvému chlapci, př. Matyáši, přináším ti tvůj ztracený amulet. Již odpočívej v pokoji.



**POMŮCKY:** Materiál na kříž (prkna, kulatinky), hrnec velký, solamyl (škrob), kovové známky (medailonky), svíčky.

**BEZPEČNOST:** Zbavit stezku nebezpečných předmětů, kontrolní stanoviště u svíček. Osvětlení bažiny. Zabezpečit odchod do tábora.

## DEN ŠESTÝ: OBŽERSTVÍ VS. STŘÍDMOST

MOTTO: Zatímco jeden má jídla hodně a cpe se až hanba, druhý má málo, jen tak tak nakrmí svou rodinu. K celkovému zdraví nepomůže jen cvičit a sportovat, ale mít i vyvážený jídelníček. Obžerství stihlo i lid země Zlozemě. Lidé se nacpávali, navzájem si brali jídlo od úst a na slavnostní královské hostině vznikla rvačka o ta nejlepší sousta. Ani tato vlastnost nebyla v Targově zemi vítaná.

### DOPOLEDNE

Úkolem na celý den je vyplnění dotazníku o jídle (viz níže) a vymyšlení propagace zdravého jídla (slogan, plakát, scénka, atd.).

HRA: V lese jsou rozházeny kartičky, na každé je napsána jedna potravina, již náleží číslo a písmeno např.: 1A=DORT, vše je dvakrát s jinou potravinou, takže např.: 1A=DORT 2A= JABLKO, děti běhají po lese, jeden zapisuje, co ostatní v paměti přinesou. Úkolem je najít obě části dvojice, z dvojice vždy vygenerovat zdravější potravinu a jejíž písmenko pak zapadá do šifry psané čísly např.: 121345678 tj. zdravější je jablko, takže číslo 2 je A.

ČAS NA PŘÍPRAVU: CCA 30 MIN.

ČAS HRY: cca 60 min.

### ODPOLEDNE

Stanoviště – podle počtu oddílů

#### 1. vaření zeleninového nebo ovocného salátu

Vítězí chuť a kreativita, kterou posoudí odborná porota.

#### 2. krmení ve dvojicích (např.: marmeláda, jogurt, puding, med,...)

Dvojice se zavázanýma očima dostane misku s potravinou a dvě lžičky. Úkolem je co nejrychleji na střídačku sníst celý obsah.

#### 3. pojídání dortu

Družstvo stojí okolo stolu, první hází kostkou, když hodí šestku, musí si co nejrychleji nasadit čepici, šálu a rukavice. Teprve pak se může chopit lžičky a pustit se

do konzumace dortu. Mezitím ale kostkou hází další člen družstva a v momentě, kdy hodí šestku, musí předešlého vystřídat a provést ty samé úkony. Hra trvá tak dlouho, než se sní úplně celý dort. Počítá se celkový čas.

Pomůcky: Šála, čepice, pár rukavic, kousek dortu nebo buchty pro každé družstvo jeden, hrací kostka, stopky



#### 4. bonbóny na niti

Na nit dlouhou cca 1 metr se na konci uváže bonbon, např. Bonpar, hráč si konec nitě omotá kolem jazyku a po odstartování se snaží bonbon co nejrychleji namotat až k puse.

#### 5. jablko na niti

Na větev stromu, podpěru apod. uvážeme jablko ve výši obličeje hráčů. Poté přistoupí dva hráči se zavázanýma očima. Jejich úkolem je zakousnout se do visícího jablka, což ovšem není snadný úkol.

### VEČER

#### Oblékání tloušťka

Družstvo vybere člena ze svého středu (výhodou je malá postava). Po vysvětlení pravidel má každá skupina 15 minut na to, aby na vybraného kamaráda navlékli co nejvíce kusů oblečení. Poté se v limitu musí se svým tloušťkem dopravit zpátky, např. k ohništi. Začíná svlékání a počítání oblečení. Vyhrává ten, kdo má na sobě víc kusů.

Prezentace vytvořených sloganů, scének, atd.

#### Zdravá výživa, aneb co víme o jídle

1. Do které skupiny potravin byste zařadili žito, ječmen, oves a pšenici?
2. Vyjmenujte alespoň tři luštěniny.
3. K čemu se v potravinářství používá sója?
4. Jak našemu organismu prospívá maso? Co obsahuje?
5. Vyjmenujte co nejvíce druhů masa, ze kterého se standardně vaří.
6. Které důležité látky pro naše tělo obsahuje sůl?

7. Vyjmenujte co nejvíce jídel z brambor.
8. Vyjmenujte co nejvíce bezmasých zeleninových jídel.
9. Vyjmenujte tři základní stavební látky živých organismů, které obsahují potraviny.
10. Kolik procent vody tvoří lidské tělo?
11. Co je to dehydratace?
12. Ve kterém světadíle se ročně sní nejvíce masa?  
a) Evropa                      b) Asie                      c) Austrálie                      d) Amerika
13. V jakých potravinách jsou obsaženy bílkoviny?
14. Co je to baklažán?
15. Co je to prdelačka?
16. Jak se jinak říká bramboráku?
17. V jaké zemi se jedí šneci?
18. Vyjmenujte typická italská jídla.
19. Co je základní surovinou s největší spotřebou v Asii?
20. Vyjmenujte 10 druhů koření.
21. Kde se jí boršč?
22. Vyjmenujte co nejvíce ovocných jídel.
23. Jaké máme druhy vitamínů?
24. Jaké nerostné látky jsou obsaženy v těle člověka?
25. Jaké znáte druhy těsta?
26. Vyjmenujte minimálně 5 polévek.
27. Vyjmenuj co nejvíce jídel z hub.
28. Vyjmenuj co nejvíce nealkoholických nápojů.
29. Sestavte jídelníček, co byste podali nečekané návštěvě.

## **DEN SEDMÝ: LENOST VERSUS AKTIVITA**

MOTTO: Černočerné mraky se rozlily po celé obloze. Lidé, kteří žili v pilné práci, stále přicházeli s novými nápady a vynálezy, ve volném čase sportovali a věnovali se nejrůznějším koníčkům, se do nového dne probudili úplně bez energie a zájmu o své okolí. Všichni se nakazili leností. Obyvatele Targovy země posedla takovou silou, že si s ní sami nedokáží poradit. Vydejme se na pomoc, pokusme se získat energiomy – kameny, které jsou tou pravou přísadou do elixíru naděje.

## DOPOLEDNE

### 1. Bez práce nejsou koláče – soutěž ve sběru borůvek.

Po zaznění signálu všichni začnou sbírat do připravených kelímků borůvky. Za každý nasbíraný kelímek získávají sběrači body pro svůj oddíl.

ČAS: 1 h 30 min.



CÍL: Knedlíky s borůvkami, borůvkový koláč

## ODPOLEDNE:

### 1. Sportovní turnaje

Oddíly se utkají ve 3 sportovních disciplínách systémem každý s každým.

#### Vybíjená

Dva poločasy po 7 min., po uplynutí hrací doby se spočítá počet vybitých hráčů. Vítězí oddíl, který má méně vybitých.



### **Přehazovaná**

Dva poločasy do 15 bodů. Aby se vystřídali všichni členové oddílu, hrají v 1. poločase mladší a ve 2. starší členové oddílu (mladší 1. – 5. tř, starší 6. – 9. tř).

### **Hon na lišku**

Ve vymezeném kruhu nastoupí proti sobě stejný počet hráčů. Do pasu na záda si připevní šátek jako liščí ocas. Úkolem je v časovém limitu (3 min) sebrat soupeři liščí ocas a tím ho vyřadit ze hry. Hra se hraje na 2 poločasy, pokaždé se sečtou vyřazení hráči.

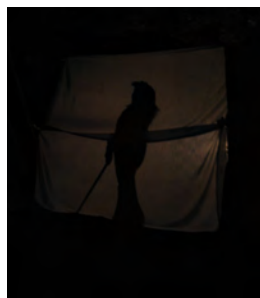
### **2. Vědomostní testy**

Oddíly dostanou testy, které obsahují 5 otázek z 5 různých oborů. 2 testy pro kategorie mladší a starší.

### **VEČER**

Táborák, písničky

- **Scénky** – každý oddíl si během dne připraví scénky na známé písně se sportovní tematikou.





- **Stínohra** – vedoucí baví děti. Za bílou zezadu osvětlenou oponou předvádí vedoucí různé sportovní disciplíny a děti hádají.

CÍL DNE: Prací, sportem a přemýšlením bojovat proti lenosti.

## DEN OSMÝ: PRAVDA A LEŽ

MOTO: Snad každý z vás již někdy slyšel o moudrém králi Šalamounovi. Byl tak moudrý, že si k němu lidé chodili pro radu až z dalekých krajů. Věděli totiž, že dokáže rozkrýt pravdu, i když je schovaná za pořádnou snůškou lží.

Jednoho dne přivedly strážce ke králi dvě ženy, které se na náměstí přetahovaly o dítě. Každá tvrdila, že dítě patří právě jí. Král se na ženy zadíval, dlouze se zamyslel a povídá: „Je těžké, přetěžké vás rozsoudit, ale jedno řešení přece jen mám. Nechť kat rozdělí dítě na dvě poloviny a každé z vás bude náležet jedna z nich!“ První žena králi blahořečila, jaký je moudrý a že souhlasí. Avšak druhá se usedavě rozplakala. „Králi Šalamoune, jsi velice moudrý. Přesto tě prosím, abys dítě nechal celé a já se své poloviny vzdám ve prospěch té druhé!“

A tu teprve král rozpoznal, kdo je pravá milující matka. Byla to právě ta, která by nikdy nedopustila, aby jejímu dítěti někdo ublížil. Jeho malá lest vyjevila pravdu a prohaná žena byla po zásluze potrestána.

### 1. Lež má krátké nohy

MOTTO: Každý z nás v životě určitě alespoň jednou zalhal. Lež se však mnohdy nevyplácí. O pravdivosti rčení „lež má krátké nohy“ se přesvědčíte v následující hře. Pokud správně určíte, co je pravda, ušetří vám to kroky i drahocenný čas.

CÍL: Odpovědět správně na otázky a proběhnout trať v co nejkratším čase.

PRAVIDLA HRY: Hru připravíme v lese, kde je větší množství cest a cestiček. Na každé rozcestí umístíme očíslovanou cedulku, na které je napsané tvrzení začínající „JE PRAVDA, ŽE ...?“ . Zároveň umístíme v blízkosti cedulky šipku, jednu s nápisem „ANO“ a druhou s nápisem „NE“, směřující každá k jiné cestě.

Úkolem hráčů je správně určit, zda je tvrzení pravdivé. Pokud odpoví ano, vydají se po cestě označené šipkou „ANO“, pokud odpoví ne, vydají se naopak po cestě označené šipkou „NE“. Pokud se hráči vydají špatnou cestou, po určité době narazí na výrazný obrázek šklebika :o( , který jim velí, aby se vrátili a pokračovali dále správnou cestou. Šklebík by neměl být z dálky viditelný, hráči by ho měli zahlédnout až z blízkosti, aby za špatnou odpověď nachodili více kroků a zároveň

ztratili čas.

Hráči mohou běžet jednotlivě i ve skupinkách. My jsme zvolili tříčlenné skupinky, každou skupinu doprovázel jeden praktikant. Družstvo zaznamenává odpovědi na kartičku, vždy první odpověď, i když není správná. Praktikant dohlíží na regulérnost soutěže.

Pro bodování je rozhodující počet správných odpovědí, pokud dojde u některých družstev ke shodě, je dalším kritériem pořadí čas. Samozřejmě je možná variace, kdy rozhodující pro bodování je pouze čas.

### **A tady je inspirace některých tvrzení. Poznáte, co je pravda a co lež?**

1. Je pravda, že slavný malíř Vincent Van Gogh si uřízl prst?
2. Je pravda, že prvním člověkem na Jižním pólu byl Roald Amundsen?
3. Je pravda, že vynálezcem telefonu byl Graham Bell?
4. Je pravda, že srdce dítěte bije rychleji než srdce dospělého člověka?
5. Je pravda, že pavouk má osm očí?
6. Je pravda, že zvuk je rychlejší než světlo?
7. Je pravda, že nejvyšší horou České republiky je Sněžka?
8. Je pravda, že papír byl vynalezen v Číně?
9. Je pravda, že nejslanějším mořem je Černé moře?
10. Je pravda, že krtek je celý život slepý?
11. Je pravda, že korek roste na korkovém dubu?
12. Je pravda, že Česká republika sousedí s pěti státy?
13. Je pravda, že smícháním červené a zelené barvy vznikne hnědá?
14. Je pravda, že planeta Země je ke Slunci blíže než Mars?
15. Je pravda, že jepice žijí pouze jeden den?
16. Je pravda, že největším ostrovem světa je Madagaskar?
17. Je pravda, že největší jezero světa je Bajkal?
18. Je pravda, že kolouch je mládě srny?
19. Je pravda, že nejrychlejší suchozemské zvíře je gepard?
20. Je pravda, že když se ještěrka dostane do nebezpečí, upadne jí ocásek?
21. Je pravda, že na hvězdné obloze můžete nalézt souhvězdí Velké medvědice?
22. Je pravda, že brankář v košíkové může hrát nohama?
23. Je pravda, že ve škole v Rusku je nejlepší známka pětka?
24. Je pravda, že spavou nemoc přenáší moucha bze-bze?
25. Je pravda, že černá skříňka v letadle má červenou barvu?
26. Je pravda, že první pes, která letěl do vesmíru se jmenoval Majka?



27. Je pravda, že kráva má tři žaludky?
28. Je pravda, že maxipes Fík se původně jmenoval Rek?
29. Je pravda, že slovo hatátitlá v řeči Indiánů znamená vítr?
30. Je pravda, že provaz spletený ze zdravých lidských vlasů je pevnější než stejně silný ocelový provaz?
31. Je pravda, že karet na prší je v balíčku 30?
32. Je pravda, že nejdelší den v roce je 21. července?
33. Je pravda, že nosorožci mají na nohou tři prsty?
34. Je pravda, že tahle otázka je poslední?

## 2. Schovaná pravda

MOTTO: Pravda je velmi často skrytá za velkou hromadou lží. A pokud ji chce člověk znát, musí se naučit ji hledat. Pravdivé citáty jsou zapsané v knihách tajným písmem. Dokážete je rozluštit? Pokud budete potřebovat, poradí vám samotný král Šalamoun.

CÍL: Najít knihy a rozluštit citáty v co nejkratší době.

PRAVIDLA HRÝ: Soutěží proti sobě celé oddíly. V lese na stromech jsou umístěné očíslované knihy (celkem 10) – představují je průhledné desky, ve kterých je pro každý oddíl připravený zašifrovaný citát. Úkolem oddílu je najít knihu, přinést ke svému oddílu jeden list, rozluštit zašifrovaný citát a donést řešení co nejrychleji vedoucím.

Vedoucí představují krále Šalamouny, jsou v centru území a jsou viditelně označeni čísly značícími číslo knihy. Každý z nich se stará o svou knihu, poskytuje oddílu klíč k rozluštění a zapisuje pořadí, v jakém byl citát rozluštěn.

Hráči si mohou v oddíle libovolně rozdělit role – hledači knih, ti, co luští, nosiči rozluštěných citátů. Některé šifry je možné rozluštit jen za pomoci klíče, jiné bez něj. Oddíl za zprávu vyluštěnou bez klíče získává 3 body, s nápovědou 2 body a s pomocí klíče 1 bod.

POUŽITÉ ŠIFRY:

**1. Had** – písmena jsou zapsána do tvaru čtverce a text je zapsán od prostředního písmene a do kruhu se čte směrem k obvodu (lze vyluštět bez klíče za 3 body, nápovědou je slovo „had“ za 2 body, úplný klíč – přesný popis, jak šifru číst za 1 bod).

**2. Šifrovací mřížka** – písmena jsou opět zapsána ve tvaru čtverce, k rozluštění šifry je nutná mřížka (čtvercový papír s prostříhanými průhledy), kterou děti získají u Šalamouna (lze získat pouze 1 b).

**3. Tajná abeceda** – písmena jsou nahrazena libovolnými znaky (lze získat 1 b)  
Použili jsme písmena gruzínské abecedy.

**4. Obrácená abeceda** – a b c d e f g ..... = z y x w v u t  
(bez nápovědy 3 b, nápověda „obrácená abeceda“ 2 b, klíč – přesný zápis písmen 1 b).

**5. Číselný kód** – každému písmenu je přiřazen určitý číselný kód, např. A = 00001, B = 00010, C = 00100, ..... (bodování pouze 1 b).

6. Šifrovací tabulka –

A	B	C	D	E	F	G	H	CH
I	J	K	L	M	N	O	P	Q
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

- šifra je zapsána pomocí čar, tečka určuje polohu písmene, př.  
L = (bez nápovědy 3 b, nápověda „abeceda v tabulce“ 2 b, zápis abecedy 1 b).

Z =

**7. Šifra je sestavena z druhých písmen slov** –  
př. Skonal strašně, neměl drahé léky. = slovo „které“  
(lze vyluštit za 3 b, nápověda slovo „druhý“ 2 b, klíč – sestaveno z druhých písmen 1 b).

**8. Maskovaná morseovka** – morseovka zapsaná např. jako notový part  
(bez nápovědy 3 b, nápověda „morseovka“ 2 b, klíč – zápis morseovky 1 b).

**9. Vybarvovačka** – vybarvování daného počtu políček v tabulce, světlá políčka jsou mezery a tmavá se vybarvují. Vybarvením se pak objeví velká písmena, př. slovo „ahoj“.

			X						X
X		X	X	X					X
		3	1	3	1	3	1	1	4
1									
		X		X					
X		X			X				X
		2	1	1	1	2	1	3	1
1	2	1	4	1					1
		X							
X		X			X		X	X	X
		1	1	3	1	1	5	1	1
1	4	1							2
		X	X	X	X		X		
X		X			X		X		X
		1	5	1	1	3	1	1	1
1	1	1	2	1					2
		X					X		
X		X	X	X	X		X	X	X
		1	1	3	1	1	1	3	1
4	1	4							1

(bez nápovědy 3 b, nápověda „vybarvuj“ 2 b, klíč jak vybarvovat 1 b).

Pozn.: k rozluštění této šifry musí hráči dostat předem čtverečkový papír

**10. Zpráva na fóliích** – zprávu je možné přečíst až po překrytí dvou fólií, písmena jsou na každé z nich zapsána jen částečně (bez klíče 3 b, klíč – získání druhé fólie za splnění úkolu 1 b).

POUŽITÉ CITÁTY:

Pravda je jediná věc, které nechce nikdo věřit.

Lhář se nejvíc obelhává sám.

Nejcennější je pravda, kterou jsme sami objevili.

Raději chci trpět pro to, že říkám pravdu, než aby měla pravda trpět pro mé mlčení.

Lež je jako sněhová koule, čím déle ji válíš, tím je větší.

Pravda existuje, vymýšlet je třeba pouze lži.

Kdo mluví pravdu, má mít koně připraveného u vrat a jednu nohu ve třmeni.

Pravda je až u dna studny, která nevysychá.

Se lží se dostaneš na světa kraj, ale nikdy zpátky.



### **Pravda nebo lež?**

Kdokoliv z účastníků hry vypráví příběh a ostatní určují zda je to pravda, či lež, tak, že si stoupnou k ceduli PRAVDA nebo k ceduli LEŽ. Za uhodnutí získávají žeton. Je vhodné, aby si pro začátek předem připravili příběhy vedoucí, než se zapojí i děti. Vypravěč musí předem oznámit nehrající osobě, nebo zapsat na papír, zda je jeho příběh pravdivý.

## **DEN DEVÁTÝ: BOJ PROTI ZÁVISTI**

### **Ingredience do peleťáku:**

Celý den se soutěží o peníze. Oddíly je dostávají za každou soutěž podle toho, jak se umístily. Tento symbol závisti je vybrán záměrně. Na konci dne mají děti předvést svoje dobré vlastnosti a vyhraných peněz se vzdát ve prospěch záchrany Zlozemě. Peníze jsou vyrobeny ze speciálního zlatého papíru a jsou na nich motivy dětských hvězd ze současnosti.

### **1. Vážení vlastností**

MOTTO: Hra je určena k tomu, aby se děti zamyslely nad tím, jak jsou některé

vlastnosti špatné a některé vlastnosti považují za vůbec nejhorší.

**CÍL HRY:** Seřadit podle váhy 10 různých kamenů vzestupně od nejlehčího po nejtěžší.

**PRAVIDLA HRY:** Děti jdou po oddílech v 15 minutových intervalech po předem určené trase. Na ní je čeká vedoucí, který hru organizuje. Kameny jsou rozmístěny různě po lese v okruhu vedoucího a děti z každého oddílu je musí nejdříve najít. Na každém kameni je z vrchu samolepka s nápisem se špatnou vlastností (nejlépe s takovou, se kterou se již ve hře setkali v předchozích dnech). Poté, co děti najdou všech deset kamenů, přinesou je k vedoucímu a ten jim vysvětlí, jak je mají seřadit.

Vedoucí se před hrou společně domluví, jaké vlastnosti označí za nejhorší. Ty potom budou na nejtěžších kamenech a slouží jako nápověda při seřazování. Hodnotí se, kolika chyb se při seřazování oddíl dopustil.

**POMŮCKY:** Samolepky popsané špatnými vlastnostmi, 10 předem zvážených kamenů.

**DÉLKA TRVÁNÍ:** Pro každý oddíl cca 15 minut.

## 2. Slož si svého vedoucího

**MOTTO:** Pro každý oddíl by měl být jeho vedoucí morální autoritou. Ale nejen to. Také by měl být ochoten si umět ze sebe udělat legraci a na svůj účet pobavit ostatní!

**CÍL HRY:** Složit v co nejrychlejším čase obrázek, který je rozstříhán na pravidelné čtverečky.

**PRAVIDLA HRY:** K této hře je potřeba aktivní účast všech oddílových vedoucích, kteří zapůjčí svoje fotky, kde jsou zachyceni v legrační situaci či s legrační grimasou. Fotky je třeba zvětšit na větší formát (zhruba A3, ale stačí i menší) a nastříhat na stejný počet dílků.

Každý oddíl dostane zalepenou obálku se svým nastříhaným vedoucím. Jejich úkolem je, co nejrychleji složit obrázek. Dopředu nemusí vědět, koho skládají, reakce jsou potom o to vtipnější.

Na závěr hry je možno děti vybědnout ke složení ideálního vedoucího. Tedy samy děti si mohou z každého obrázku vzít tu část, která jim připadá nejlepší (nejvtipnější) a takto poskládat zcela nový obrázek, na kterém bude z každého vedoucího něco.

POMŮCKY: Veselé fotografie vedoucích, zvětšené a nastříhané fotografie (na stejný počet dílků), obálka.

DÉLKA TRVÁNÍ: 20 – 30 minut.

### 3. Básničková běhaná

**Motto:** Bojovat pro oddíl je samozřejmost, ale jsou děti ochotny v zápalu hry pomoci i druhým, svým soupeřům?

**CÍL HRY:** Co nejrychleji najít a naučit se básničku, kterou poté každý přednese vedoucímu.

**PRAVIDLA HRY:** Oddíly jsou postaveny na startovní čáru někde v terénu. Za startovní čáru může sloužit i lesní cesta, nebo konec (začátek) lesa (louky). Na vytyčeném území je rozmístěno tolik básniček, kolik je dětí v nejméně početném oddílu (pro každé dítě by měla být jiná básnička).

Běžci vybíhají po jednom ze startovní čáry. Jejich úkolem je co nejrychleji se naučit básničku, kterou si vyberou, vrátit se zpět ke svému vedoucímu a naučenou básničku mu odříkat. Pokud je básnička přednesena špatně nebo není vyřčena celá, musí se běžec vrátit a naučit se ji znovu. Má však ještě jednu možnost. Může požádat o pomoc jakéhokoliv kamaráda z cizího oddílu, který může při opravné cestě běžet s ním. Jedinou podmínkou je, že s tím dotýčný musí souhlasit.

Hra končí pro oddíl v okamžiku, kdy se naučí všechny básničky vyvěšené v hracím prostoru.

Básničky by měly být jak krátké, tak i delší a obtížnější. Jejich počet by měl odpovídat počtu dětí v oddíle, ale dá se přizpůsobit situaci.

POMŮCKY: Na čtvrtkách napsané básničky, připínáčky.

DÉLKA TRVÁNÍ: Jedna hodina.

### 4. Malování tetky závistivky

**MOTTO:** Každý z nás si představuje závist jinak. Někdo jako starou ošklivou tetku, někdo jako krásnou dámu se zlým pohledem. Jak si ji představují děti?

**CÍL HRY:** Každý člen oddílu na velkou čtvrtku (plachtu) nakreslí svoji představu závisti.

**PRAVIDLA HRY:** Do oddílu je přidělena jedna velká čtvrtka. Každý člen má za úkol nakreslit svoji představu závisti. Nemusí to být jen postava, ale cokoliv, co dotýčnému závist připomíná. Takže nakonec je celá čtvrtka zaplněna obrázky.

Jejich hodnocení je opět na dětech. Každý oddíl označí výtvoř, které se mu

nejvíce líbí. Samozřejmě při hodnocení nesmí známkovat svůj vlastní. Nejlepší oddíl tak je určen samotnými oddíly a závist zde také nesmí hrát žádnou roli.

POMŮCKY: Velká čtvrtka, pastelky.

DOBA TRVÁNÍ: Jedna hodina + půl hodina hodnocení.

## DEN DESÁTÝ: NEPOŘÁDEK – POŘÁDEK

MOTTO: Ve Zlozemi se objevil zlý skřet. Tam, kde vidí nepořádek, rázem udělá ještě větší. Hází odpadky po ulicích, v lese, v okolí domů. Ze Zlozemě poslali posla až k nám, aby nám všechno řekl a požádal o radu. Zlý skřet ho však sledoval a dostal se také až k nám. Rozhodl se, že u nás také udělá nepořádek.

Budeme se tedy snažit všude udržovat pořádek, všude mít uklizeno. Maximálním úklidem se lze proti skřetovi bránit. Budeme sledovat okolí, budeme se snažit skřeta tímto úklidem od nás odehnat. A to se nám povede jedině tehdy, když skřet nepořádek neuvidí. Kde nebude nepořádek, tam skřet zkrátka žádný větší neudělá.

**Úkoly dne:**

1. Rozcvičkou proti skřetovi
2. Hra na orientaci
3. Číslovaná
4. Generální úklid
5. Táborové scrabble
6. Tangramy
7. Písmenkovaná

### 1. Rozcvičkou proti skřetovi aneb vzorné ptáče skřeta doskáče

Ráno po probuzení zjistíme, že na louce poblíž tábora udělal někdo nepořádek, po louce jsou rozházené části novin. Úkolem dětí je rozeběhnout se a všechny noviny přinést. Každý však může nosit pouze jeden kus. Hra končí, když na louce nejsou žádné noviny.

HODNOCENÍ: KAŽDÝ ODDÍL SEČTE, KOLIK ČÁSTÍ NOVIN PŘINESL.

POMŮCKY: Noviny, nastříhané na stejně velké formáty.

## 2. Hra na orientaci

Na louce vytyčíme území, do jedné části dáme předmět – cíl. Děti z jednoho oddílu mají zavázané oči, v družstvu se chytí za ruce, zatočí se, potom se pustí. Úkolem je dojít k předem stanovenému cíli. Ostatní děti stojí na hranici území a dávají pozor, aby soutěžící neopustili vytyčené území.

HODNOCENÍ: Měříme čas

- a) vyhodnotíme nejrychlejšího člena oddílu, který k cíli dojde;
- b) vyhodnotíme družstvo, které celé dojde k cíli nejrychleji.

POMŮCKY: Páska na vytyčení území, šátky, stopky.

## 3. Číslovaná

Po lese na různá místa rozmístíme čísla od 1 do 100. Oddíly jsou na startu. Soutěží vždy jeden člen z každého oddílu. Pověřený vedoucí losuje z klobouku čísla (také od 1 do 100), ukáže je hráčům. Úkolem je vyrazit do terénu a přinést kartu s číslem. Pokud někdo číslo najde, toto kolo skončí. Ostatní soutěžící se vrátí zpět na start. Připraví se další soutěžící a hra se opakuje.

HODNOCENÍ: Na závěr se spočítá, který oddíl přinesl nejvíce karet s čísly.

POMŮCKY: Karty s čísly od 1 do 100, klobouk či jiná nádoba na losování, kartičky s čísly od 1 do 100.

## 4. Generální úklid

PRVNÍ ČÁST – úklid jednotlivých stanů, pokojů a osobních věcí. Nepořádníček nesmí najít ani jeden papírek, ani jednu neuklizenou ponožku atd. Soutěží každý sám za sebe, v určeném čase si musí každý uklidit.

DRUHÁ ČÁST – úklid okolí tábora, společných prostor. Vymežíme tolik prostor, kolik je oddílů. Zástupci oddílů si potom vylosují lístek, na kterém je napsáno, kterou část tábora musí uklidit. Na splnění úkolu je stanoven opět časový limit.

HODNOCENÍ: Vedoucí hry projde stany, pokoje, přidělené prostory. Za každou nalezenou neuklizenou věc dostává oddíl trestný bod.

POMŮCKY: Lístičky s napsanými prostory na úklid.

## 5. Táborové scrabble

Každý oddíl se rozdělí na dvě skupiny – na mladší a na starší. Jsou dva vedoucí hry, každý má v krabici (sáčku, klobouku apod.) nastříhaná písmenka abecedy (od každého písmenka několik, samohlásek více). Ze skupiny přijde vždy jeden soutěžící a vylosuje si 10 písmenek. Přijde další ze skupiny, vylosuje dalších 10 písmenek. Úkolem je postupně sestavovat slova. Stanovíme časový limit, po který bude hra probíhat.



**MLADŠÍ KATEGORIE** – z vylosovaných písmenek sestavují slova a lepí je na velký arch papíru pod sebe, každé písmenko použítí tedy jednou.

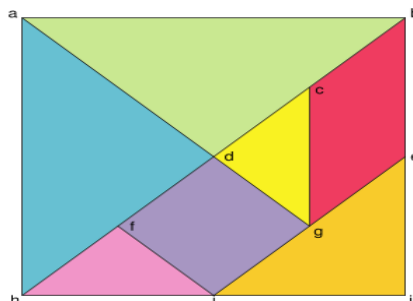
**STARŠÍ KATEGORIE** – z vylosovaných písmenek sestavují slova, lepí je na velký arch papíru, mohou je ale jakkoliv navazovat, shora dolů, zleva doprava, nalepené písmenko mohou tedy použít do dalšího slova

**HODNOCENÍ:** Sečteme slova, která jednotlivá družstva vytvořila.

**POMŮCKY:** Kartičky s písmenky, od každého písmenka více kusů, krabičku na losování písmenek, velké archy papíru a lepidla

## 6. Tangramy

Tangram je čtverec, rozřezaný na 7 částí. Lze z něj sestavovat různé geometrické obrazce, předměty, zvířata, postavy apod



Oddíly se rozdělí na dvě části, opět mladší a starší. Každá skupina dostane 7 dílů. Po louce jsou rozloženy celty, na kterých jsou obrysy obrazců, které potom skupinky musí složit. Pokud se to nedaří, mohou se jít soutěžící podívat na předem známé místo na obrázek, kde uvidí, jakým způsobem obraz sestavit.

**HODNOCENÍ:** U každého obrazce sedí pověřený vedoucí, který měří čas, za který skupina poskládá obrazec. Časy za oddíl a jednotlivé obrazce se sečtou a zjistí se, kdo byl nejrychlejší.

**POMŮCKY:** Čtverce z překližky či tvrdého kartonu, rozřezané na 7 dílů, celty s obrysy, obrázky se sestavenými obrazci, stopky, papír, tužka.

## 7. Písmenkovaná

Soutěží oddíly, vedoucí hry vylosuje jedno písmenko z abecedy a úkolem soutěžících je přinést co nejvíce věcí, které začínají vylosovaným písmenkem. Pro splnění úkolu je určen časový limit. Po skončení limitu se sečte a zapíše, kolik věcí oddíl přinesl. Vedoucí hry vylosuje další písmenko a hra pokračuje.

**HODNOCENÍ:** Na závěr se sečte, kolik věcí oddíl přinesl.

**POMŮCKY:** Sáček s písmenky abecedy, stopky, papír, tužka.

## DEN JEDENÁCTÝ: NEZODPOVĚDNOST A ZODPOVĚDNOST

MOTTO: Od prvního okamžiku, kdy jsme se rozhodli pomoci králi Targovi, jsme vzali na sebe odpovědnost za tento úkol. Záleží jen na nás, na každém z nás. Každý z nás si uvědomuje odpovědnost za výsledek svůj i celé skupiny zachránců.

Král Targa ukryl před svou dlouhou cestou veškeré cennosti do královské pokladnice. Abychom tyto cennosti ochránili, musíme najít klíče a heslo, které tuto pokladnici chrání dříve, než padne do nepovolaných rukou.

### Celodenní hra: Pokladnice Krále Targy

Hra je volně převzata ze známé hry „Klíče od pevnosti Boyard“. Jednotlivé oddíly dostávají za splnění úkolů klíč a vždy jednu ze sedmi indicií. Z těchto indicií dedukuje skupina klíčové slovo.

Po jeho uhodnutí vstupuje soutěžící skupina do pokladnice pevnosti. Během limitu, který určuje délka zvolené písně, sbírají hráči mince (žetony) a vynášejí je po předem určené trase na cílové místo. Po skončení písně propadají veškeré mince, které nebyly na určené místo doneseny, zpět do pokladnice. Vítězí to družstvo, které vynese z pokladnice nejvíce mincí.

KLÍČOVÉ SLOVO: **KORUNA**

INDICIE: **Král, strom, peníze, kruh, moc, klenoty, hlava, zlato**

ÚKOLY:

1. Vyplavení klíče ze studny
2. Hledání klíče na kmeni stromu
3. Lov klíče na vodní hladině
4. Klíč pod vodní hladinou
5. Klíč v koruně stromu
6. Klíč na kládě (řezání koláče na čas)
7. Páka (přemož siláka 1)
8. Souboj na kládě (přemož siláka 2)

### 1. Vyplavení klíče

Na dně vyschlé studny je ukryt klíč. Úkolem je vyplavit klíč na povrch. Samotná hra vychází volně z již před lety publikované známé hry „Studna“.

Hráči mají za úkol naplnit z nejbližšího přírodního vodního zdroje „vyschlé studny“ a získat vyplavením z jejího dna klíč. Studny jsou však již velice staré a poškozené. Voda prosakuje jejími stěnami a je potřeba si rozdělit úkoly a síly. Hráči nosí v

PE sáčcích vodu a snaží se naplnit studnu „po okraj“, aby získali klíč. Hra končí, jakmile lze klíč volně sebrat z vodní hladiny.

**POMŮCKY:** Nádoby (studny) nejlépe novodur. Trubky, které jsou zazátkovány a navrtány určitým počtem děr. Otvory musí být v různých výškách, aby nemohly být ucpány jednou rukou, ale aby muselo na „opravě“ studny spolupracovat více hráčů (nutno vyzkoušet!!). PE sáčky co nejmenší velikosti, korkový špunt znázorňující klíč.

## 2. Hledání klíče na kmeni stromu

Na kmeni stromu je uvázán klíč. Oddíl určí jednoho člena jako hledače a druhého jako navigátora. Cílem hry je dojít poslepu ke klíči za pomoci navigátora a klíč ze stromu sejmout. Úkol je nutno splnit za předem určený čas.

## 3. Lov klíče na vodní hladině

Na vodní hladině je na plováku připevněn klíč. Úkolem oddílu je klíč ulovit rybářským způsobem (na udici). Hráč má k provedení úkolu vymezený čas (3 min).

**POMŮCKY:** Plovák (Polystyrenová deska), prut s háčkem.

## 4. Klíč pod vodní hladinou

Na plováku (duše z traktoru) jsou přivázány klíče. Klíče visí volně v hloubce max. 1 m pod hladinou a jsou přivázány jednoduchým uzlem. Úkolem je klíč pod hladinou nalézt, rozvázat a vynést na hladinu za stanovený čas.

**Pomůcky:** Duše od traktoru, provázek, klíč.

## 5. Klíč v koruně stromu

V koruně stromu je přivázán klíč. Oddíl vybere ze svého středu odvážlivce, který pro klíč vyšplhá.

Varianty: - šplhání na strom

- lezení na housenku

- lezení na skále

- šplh na laně

**POMŮCKY:** Jistící pomůcky, lano, sedací úvazek.

## 6. Klíč na kládě (řezání koláče na čas)

Na silné kládě (cca 30 cm) je upevněn klíč. Úkolem oddílu je za určený čas odříznout část klády s přivázaným klíčem. Soutěžící se mohou během úkolu střídat. Nikdo

však nesmí řezat dvakrát.

### 7. Páka (přemož siláka 1)

Klasický souboj na páce. Oddíl vybere ze svého středu nejsilnějšího člena. Jeho úkolem je přemoci strážce klíče v páce.

### 8. Souboj na kládě (přemož siláka 2)



Soutěžícím stojí nyní v cestě rokle, kterou stráží silák vyzbrojený silným dřevcem, kterým shodí každého, kdo se pokusí rokli přejít.

Soutěžící stojí na kládě a snaží se molitanovým beranidlem shodit strážce z klády. Pokud se mu to podaří ve stanoveném limitu, získává klíč a další indicii.

## DEN DVANÁCTÝ: ŠTĚDROST A CHAMTIVOST

MOTTO: V jedné malé vesničce, kdesi v zapadlém koutu Targovy země, žil bohatý sedlák. Patřily mu rozlehlé pozemky, a tak práce u něho bylo až až. Služba u něj byla bídná, čeledíni chodívali z pole po setmění a uléhali znavení. Sedlák byl starý chamtivec a na svou čeleď byl jako pes. Za poctivou práci dostávali jen skromné jídlo a ještě skromnější výplatu. Těch pár drobných, co si u sedláka vydělali, nestálo ani za řeč.

Zato sedlák si žil jako pán. Úrodu prodával každou neděli ve městě na trhu a peníze, které vydělal, si schovával do velkého koženého měšce. Když jej pak donesl domů, těšil se, až si peníze přepočítá a pak je schová do skryše pod matrací. Byl hlupák, když si myslel, že jsou jeho peníze v bezpečí.

Jeho úkryt byl totiž jednoho dne objeven! Ne však lidmi, ale vyhladovělými myškami, kterým sedlák nikdy nenechal v komoře ani drobeček. A tak se hladové

myšky pustily do hryzání peněz. Zatímco myšky si lebedily s nacpanými pupky, sedláčkovi zůstalo jen pár drobáků.

Přál bych vám vidět, jak byl sedlák překvapený, když místo jeho penízků našel pod slámkou jen rozkousané papírky. Rval si vlasy, křičel jako zběsilý, ale nebylo mu to nic platné. Najednou se z něj stal chudák.

### 1. Hra na největšího chamtivce

**MOTTO:** Staňte se v této hře chamtivci, kteří chtějí pro sebe urvat jen to nejlepší a s nikým se nedělit. Neberte ohledy na druhé a hrabejte jen pro sebe. Kdo má víc, ten je vítěz.

**CÍL:** Najít všechny trezory a získat bankovky s co největší hodnotou.

**PRAVIDLA HRY:** Hra je vhodná jak pro hodnocení jednotlivců, tak do oddílů. V lese v nepřehledném terénu je umístěno 8–10 kruhů, představujících trezory. V každém kruhu jsou poházené lístečky s čísly od 1 – počet hráčů. Lístečky představují bankovky a úkolem hráčů je získat z každého trezoru pouze jednu bankovku s co nejvyšší hodnotou. Např. hraje celkem 50 hráčů. Tzn. hráč, který objeví trezor jako první, si vezme bankovku s hodnotou 50, druhý 49, atd. Abychom zamezili podvodům, barevně rozlišíme bankovky v různých trezorech. Hráč tedy nesmí mít žádné bankovky stejné barvy. Na konci hry sečteme hodnotu nasbíraných peněz a vyhlásíme největšího chamtivce. Tomu provoláme 3x FUJ. Hru můžeme kdykoliv ukončit, délka jejího trvání závisí i na velikosti území. Hráčům doporučíme, aby se chovali nenápadně a neupozorňovali tak na umístění trezorů.

### 2. Loutkové divadlo

**MOTTO:** S lakotou a chamtivostí se v běžném životě setkáváme velmi často. Zkusme si teď představit, jak by bylo hezké, kdyby z našeho života tyto vlastnosti vymizely a všichni lakomci se jako mávnutím kouzelného proutku polepšili.

**PRAVIDLA HRY:** Oddíl si vyrobí do oddílu loutku lakomce, se kterou sehraje divadlo, ve kterém se daný představitel lakoty polepší. Každý oddíl si vylosuje jiného představitele lakoty. Např. řezník Julius Krkovička, hospodský Franta Kozel, taxikář Richard Drožka, zelinář Teodor Melounek, kolotočář Eda Frk, atd. Členové oddílu se rozdělí na vodiče a loutky. Loutky mají na rukách a nohách přivázané provázky a vodiči, kteří stojí na lavici za nimi jimi pohybují a mluví za ně. Loutka lakomce je vyrobená v životní velikosti (z hadrů, slámy, provázeků) a hraje společně s živými loutkami.

### 3. Štědrý večer

Pokud máme možnost, připravíme pro děti štědrovečerní večeři – řízek se salátem. Slavnostní večer zahájíme zpíváním koled, zařadíme štědrovečerní zvyky (lití vosku, házení střevícem, krájení jablka, pouštění ořechových lodiček...). Potmě pak děti chodí do lesa, kde je ozdobený stromek s překvapením, malými dárečky nebo bonbóny. Děti si samozřejmě mohou předat i vlastnoručně vyrobené dárky.



### ZAKONČENÍ HRY

Etapová hra končí „uvařením“ elixíru v peletovacím hrnci. Voskem zapečetěný elixír je darován králi Targovi, Král Targa odvážné zachránce poctí svou osobní návštěvou a jako vyjádření díky věnuje každému zachránci vyznamenání za projevenou odvahu při záchraně jeho země. Země Zlozemě byla zachráněna.



Jednotlivé oddíly házely do bodovací tabule pelety. Ty byly na konci vsypány do hrnce.

Pelety byly vsypány do peletovacího hrnce a byl uvařen silný lektvar SOS-elixír pro záchranu Targovy země.



Po „uvaření“ byl elixír natočen do velké lahve, zabalen do balíku a připraven k předání zástupci Targovy země.



Oddíly předávají dar – SOS-elixír králi Targovi.



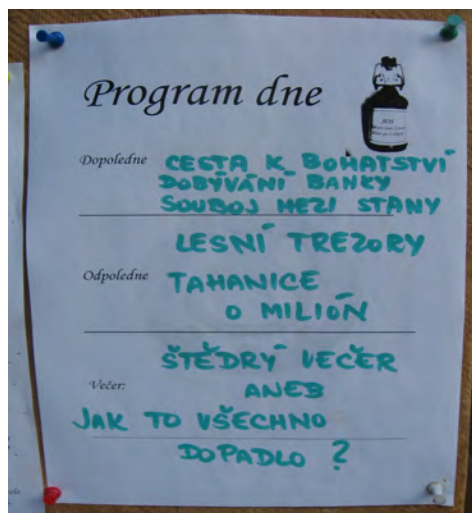
Společně pak připijí na Targovu zemi.





## MOŽNO TAKÉ POUŽÍT

Program dne



Certifikát elixíru



Vzorek elixíru (pro každého účastníka hry)



Vyznamenání krále Targy





ELIXÍR PRO ZEMI ZLOZEMI .....	3
1. DEN PRVNÍ: VYTRVALOST A ZDATNOST VERSUS SLABOST.....	11
2. DEN DRUHÝ: ZRUČNOST VERSUS NEŠIKOVNOST.....	14
3. DEN TŘETÍ: CHYTROST (MOUDROST) VERSUS HLOUPOST.....	18
4. DEN ČTVRTÝ: KAMARÁDSTVÍ VS. LHOSEJNOST.....	23
5. DEN PÁTÝ: ODVAHA VERSUS STRACH.....	26
6. DEN ŠESTÝ: OBŽERSTVÍ VS. STŘÍDMOST.....	30
7. DEN SEDMÝ: LENOST VERSUS AKTIVITA.....	32
8. DEN OSMÝ: PRAVDA A LEŽ.....	35
9. DEN DEVÁTÝ: BOJ PROTI ZÁVISTI.....	40
10. DEN DESÁTÝ: NEPOŘÁDEK – POŘÁDEK.....	43
11. DEN JEDENÁCTÝ: NEZODPOVĚDNOST A ZODPOVĚDNOST.....	46
12. DEN DVANÁCTÝ: ŠTĚDROST A CHAMTIVOST.....	48
ZAKONČENÍ HRY.....	50

### **Poznámka:**

Tato publikace vznikla díky soutěži etapových her vyhlašované dříve sdružením Pionýr a nakladatelstvím Mravenec. Tuto soutěž nadále vyhlašuje sdružení Pionýr samostatně.

Výsledky soutěže v roce 2008:

1. místo: Elixír pro zemi Zlozemi, 27. PS Kladno-Švermov
2. místo Rok na vsi, PS Beroun 1
3. místo shodně: Tajemství ztraceného hradu, 188 PS T.O. Bobříci  
Pohádkový Větrník, PS Hraničář, Červená Voda
5. místo shodně: Asterix, Obelix a mise Pionýrix, PS Za vodou, Josefov  
Lovci Orchidejí, PS Kolo Koloveč
7. místo: Asterix a Obelix – mise Kleopatra, 109. PS Vyšehrad

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

- Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
- Křemílek a Vochoomůrka (Věra Farská)
- Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)
- Příběh Šedoklenotu (Ivana Průšová)
- Družina královny Elišky (Božena Klimecká a kolektiv II. turnusu LT Olbramkostel)
- Tajemství Atlantidy (Ladislav „Ráma“ Šimek)
- Kouzelná Narnie (Ludmila Šedivá a Robert Maule)
- Afrikou ...po stopách Livingstona (Veronika a Kristýna Markovy + kolektiv vedoucích)
- Tajemství Saturového města (Jiří Zaplatílek a kolektiv)
- Cesta kolem světa za 80 dní (kolektiv vedoucích 1. běhu LPT Mrtník 2007)
- Námořníci jejího veličenstva (Daniel Jankovský a kolektiv vedoucích 109. PS Vyšehrad)

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na vnitřních stránkách sdružení Pionýr <http://servis.pionyr.cz>.

## **Elixír pro zemi Zlozemi**

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2009

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

[www.pionyr.cz](http://www.pionyr.cz)

Neprodejné,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autoři: Jiří Zaplatílek a kolektiv, 27. PS Kladno-Švermov

Vydání 1.

Publikace byla vydána díky podpoře Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy

[www.msmt.cz](http://www.msmt.cz)

# EDIČNÍ ČINNOST PIONÝRA

## JE ROZDĚLENA DO ČTYŘ ŘAD

### EDIČNÍ ŘADA 1. – CO DĚLAT

Obsahuje náměty k činnosti – základní programovou nabídku pro činnost oddílů s různým základním zaměřením: všestrannost, turistika, sport, ochrana přírody – ekologie – přírodověda, kultura a umění, technika a společensko-vědní.

Patří do ní i metodické zpracování dlouhodobých, etapových a celotáborových her a speci-  
fická témata se zvláštním důrazem – plánování, participace (práce s aktivem) a další.

#### Bylo vydáno:

- Δ **Oáza** – metodická příručka stejnojmenného projektu určeného uceleným kolektivům, jež už nějakou dobu fungují – oddíly, skupiny, kluby... Tyto skupiny se v rámci projektu snaží vytvořit oázu pozitivních vztahů, kde by se mohly děti cítit bezpečně a rády se vracely.
- Δ **Zápisník zvířátek** – výchovný projekt pro nejmladší děti ve věku 7-8 let, dává oddílu nabídku – program pro tuto kategorii. Samotný zápisník slouží dítěti jako jeho osobní kronika. Pět zvířátek postupně představuje pět oblastí výchovy (člověk a společnost, sport a pohyb, kultura, pracovní činnosti, příroda a život).
- Δ **Život oddílu** – Knížka o participaci – Moderní slovo participace znamená účast. Ve spojení s mladými lidmi bývá často nesprávně vnímáno jen jako zapojení dětí a mládeže do rozhodovacího procesu. Autoři se v této knížce pokusili o nastínění několika možností jak členům oddílu zlepšit příležitost k rozhodování o činnostech, které jsou jim blízké. Za nejdůležitější přitom považují proměnu přístupu vedoucího. Jeho úkolem není předvádět činnost, ale dát dětem šanci, aby si ji připravily samy.
- Δ **Celotáborové etapové hry**
  - Δ **Družina královny Elišky**
  - Δ **Expedice Himaláya**
  - Δ **Expedice Archmedos**
  - Δ **Hobit – cesta tam a zase zpátky**
  - Δ **Křemílek a Vochomůrka**
  - Δ **Příběh Šedoklenotu**
- Δ **Pravidla soutěží Pionýra, např.**
  - Δ **Pionýrský Sedmikvítek**
  - Δ **Pionýrská stezka**
  - Δ **Přírodovědná stezka**
  - Δ **Tábornická stezka**
- Δ **Produkční manuál kampaně Opravdu dobrý tábor**



### EDIČNÍ ŘADA 2. – KDO A JAK

Je součástí vzdělávacího programu pro instruktory, vedoucí oddílů, vedoucí pionýrských skupin, hospodáře a revizory. Materiály charakterizující jednotlivé funkce, jejich náplň, práva i povinnosti, poskytují cenné rady a náměty pro jejich úspěšné zvládnutí.

### Bylo vydáno:

- Δ **Pionýrské minimum** – představuje základní soubor znalostí potřebných pro každého, kdo chce pracovat v Pionýru v jakékoli funkci. Všichni začínající (nejenom instruktoři a vedoucí oddílů) zde najdou základní informace o sdružení Pionýr – jeho Ideálech a činnosti, ale také o zásadách bezpečnosti a první pomoci. Na tuto výchozí publikaci navazují všechny další vzdělávací příručky určené pro jakýkoli další stupeň kvalifikace.
- Δ **Tábor volá** – Pionýrské tábory jsou neodmyslitelnou součástí života sdružení – vyvrcholením činnosti mnoha pionýrských skupin a oddílů. Pro hlavního vedoucího i další členy vedení tábora jsou však také úkolem a závazkem vyžadujícím zkušenosti a vědomosti. S úspěšným zvládnutím tohoto úkolu jim může pomoci právě tento učební text rozšiřující znalosti nabyté v předchozí praxi i v základních stupních pionýrského vzdělávání.
  - Δ **Abeceda lektora**
  - Δ **Hospodář PT**
  - Δ **Jak na projekty**
  - Δ **Kvalifikace instruktora oddílu**
  - Δ **Revizor PS**
  - Δ **Rukověť začínajícího vedoucího oddílu**



### EDIČNÍ ŘADA 3. – PIONÝR – CURRICULUM

Přináší především materiály, které podávají informace o Pionýru, vysvětlují záležitosti dovnitř sdružení a zároveň ho popularizují na veřejnosti (seznamuje s tím, co je Pionýr a čeho chce dosáhnout v práci s dětmi). Zde jsou zpracována jak historická, filozofická a polemizující témata, tak výroční zprávy a výtahy z nich, přehledy o činnosti včetně statistických údajů.

### Bylo vydáno:

- Δ **Obsah činnosti** – Pionýr nabízí širokou paletu činností. Je příležitostí pro každého, kdo má chuť vyzkoušet něco nového. Ne všichni však o nabízených možnostech mají dostatečné povědomí. Tato publikace přináší základní přehled o nabídkových programech činnosti a navazujících akcích a soutěžích. Je inspirací pro oddílové vedoucí a instruktory k tomu, jak obohatit oddílovou činnost a kde čerpat nové náměty.
- Δ **Co se událo a o co šlo v pionýrské organizaci v letech 1968 – 1970**
- Δ **Dejme o sobě vědět – Katalog propagačních předmětů Pionýra**
- Δ **Kam hlavu složit – Katalog táborových základů a kluboven Pionýra a pionýrských skupin**
- Δ **Pionýr 68-70**
- Δ **Statut a Program Pionýra**
- Δ **Zapomenutá historie – pionýrské zájmové kluby (1960 – 1973)**

## EDIČNÍ ŘADA 4. – DOPLŇKOVÁ

Zahrnuje zejména specifické aktivity, například pro děti. V minulosti to byl projekt Ahoj, Evropo, nebo průběžná snaha občasníkem AHÓÓÓJ pokoušet se oslovovat přímo děti, členy i nečleny Pionýra.

### Bylo vydáno:

- Δ **Zdravotní deník tábora** – Účelová publikace pro tábory – obsahuje potřebné formuláře pro vhodné vedení zdravotní dokumentace potřebné pro řádné zabezpečení tábora. Formulář „B“, který je možné vyjmout, je současně i potřebným dokladem pro rodiče.
- Δ **Ahóóój, víme si rady**
- Δ **ODT Rady – rady pro veřejnost**

Již od roku 2005 běží tato úspěšná kampaň. Díky ní se o Pionýru mluvilo v mnoha celostátních i regionálních médiích v souvislosti s tím, co děláme opravdu dobře – pionýrskými tábory. A samozřejmě také pomohla mnoha dětem kvalitně strávit prázdniny s našimi táborovými kolektivy. Úspěch této kampaně je zásluhou řady lidí, kteří se na ní podíleli na úrovni celostátní i místní. Stejně tak ročník třetí, aby zopakoval dobré výsledky z dřívějších, potřebuje hlavně lidi, kteří ho uvedou do pohybu a udrží v chodu. Propagace sdružení je nesporně společným zájmem všech jeho úrovní a proto doufáme, že i tentokrát se jich ve sdružení najde dostatek. Uvítáme každou pomocnou ruku, dobrý nápad a v neposlední řadě i váš opravdu dobrý tábor v databázi, kterou budeme prezentovat široké veřejnosti.

## Opravdu dobrý tábor



### Základní informace o Kampani

**Cíl akce:** Spojit úsilí skupin a oddílů o nábor dětí pro své tábory s mediálním zviditelněním organizace Pionýr a její činnosti. Tj.:

1. přesvědčit veřejnost, že pionýrské tábory jsou správné, kvalitní, bezproblémové, se školenými vedoucími, programem atd.;
2. pomoci skupinám a oddílům po celé ČR provést nábor a doplnění dětí na jejich pionýrské tábory;
3. propagovat sdružení Pionýr coby velkou a kvalitní organizaci - co nabízí, jaké má cíle atd.

**Cílová skupina:** Rodiče (asi nejvíce mezi 30 a 40 lety), kteří hledají pro své děti o prázdninách tábor, ale jde jim většinou jen o těch 14 či 21 dní v létě. Protože jejich děti ve školním roce chodí do již existujících kroužků (ve škole, sportovním oddíle apod.), nemají většinou zájem o soustavnou práci v oddíle. Ale o prázdninách, kdy jejich kroužky nefungují, chtějí poslat dítě na bezproblémový, kvalitní tábor, kde jim zaručí, že jejich dítě na něm nebude strádat fyzicky, psychicky ani komunikačně.

## Zapojte se i vy

Do kampaně se může zapojit opravdu každá pionýrská skupina, každý oddíl a samozřejmě každý pionýrský tábor. Úspěšná propagace na místní úrovni nepochybně prospěje Pionýru jako celku a naopak příznivé vnímání Pionýra veřejností usnadní práci jednotlivým kolektivům – beze zbytku platí známé heslo tří mušketýrů – „Jeden za všechny, všichni za jednoho!“.

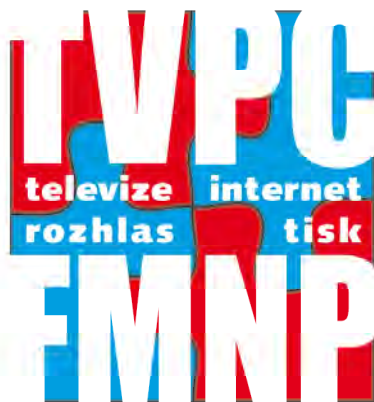
Pro spolupracovníky na všech úrovních je připravena řada nástrojů, jež jim s účastí v kampani pomohou:

1. Letáky, plakáty – předtištěné i s prostorem pro doplnění vlastních informací
2. Produkční manuál poskytující rady
3. podpora propagačních akcí pro veřejnost na krajích i v místech
4. www stránky: [www.dobrytabor.cz](http://www.dobrytabor.cz), kde jsou prezentovány jednotlivé tábory
5. Horká linka (222 247 529) zajišťuje hlavně dotazy rodičů, ale může být použita i lidmi ze sdružení, kteří potřebují poradit s čímkoli ohledně kampaně.

Často se na různých diskusích ve sdružení přemílá otázka propagace, co s ní dělat, jak se k ní postavit... Toto je jedna zcela konkrétní příležitost nezůstat jen u diskusí, ale něco zcela reálně udělat pro zviditelnění celého Pionýra i vaší PS či oddílu. Využijte ji a zapojte se do třetího ročníku kampaně Opravdu dobrý tábor.

## SOUTĚŽ „SAMI O SOBĚ, O SVÉ ČINNOSTI“

Každoročně Pionýr vyhlašuje soutěž ve vnější prezentaci pionýrských skupin s názvem „Samí o sobě, o své činnosti“. Každý občas dosáhne nějakého výsledku, který je hodno uvést v povědomí nejbližšího okolí, obce, města, kraje či celé republiky. Cílem této soutěže je pokusit se překonat přílišnou skromnost ovlivňující mnohé kolektivy, když se o nich má hovořit na veřejnosti, a napomoci pionýrským skupinám, oddílům k prezentaci prostřednictvím médií, především pak tiskovin a internetu. Do soutěže se může zapojit každá pionýrská skupina, byť třeba jedním článkem či obyčejnou webovou prezentací. Je to další možnost, jak ukázat, že PS dělá něco dobrého.



### Soutěž se dělí na tři hlavní odvětví:

1. Články uveřejněné v tisku
2. Výroční zprávy subjektů sdružení Pionýr
3. Oblast internetu

Více informací můžete každoročně nalézt v Mozaice Pionýra nebo na základě dotazu na emailové adrese [sos@pionyr.cz](mailto:sos@pionyr.cz).



Hráči pomáhají králi Targovi zachránit jeho zemi stíženou tajemným zlem, které okradlo lidi o všechny jejich dobré vlastnosti. Úkolem je najít prameny špatných lidských vlastností a společně nad nimi zvítězit těmi dobrými. V jednotlivých hrách oddíly získávají přísady nabité dobrými lidskými vlastnostmi, ze kterých nakonec uvaří silný elixír pro záchranu obyvatel Targova království. Zároveň jsou každý večer vtáborovém ohni páleny pokolené lidské špatnosti. Hra je tak nejen dobrodružná, ale vede děti i k zamyšlení.

### **Elixír pro zemi Zlozemi – etapová hra**

Vydal © Pionýr jako účelovou vzdělávací a metodickou publikaci pouze pro vnitřní potřebu

Praha 2010

1. vydání