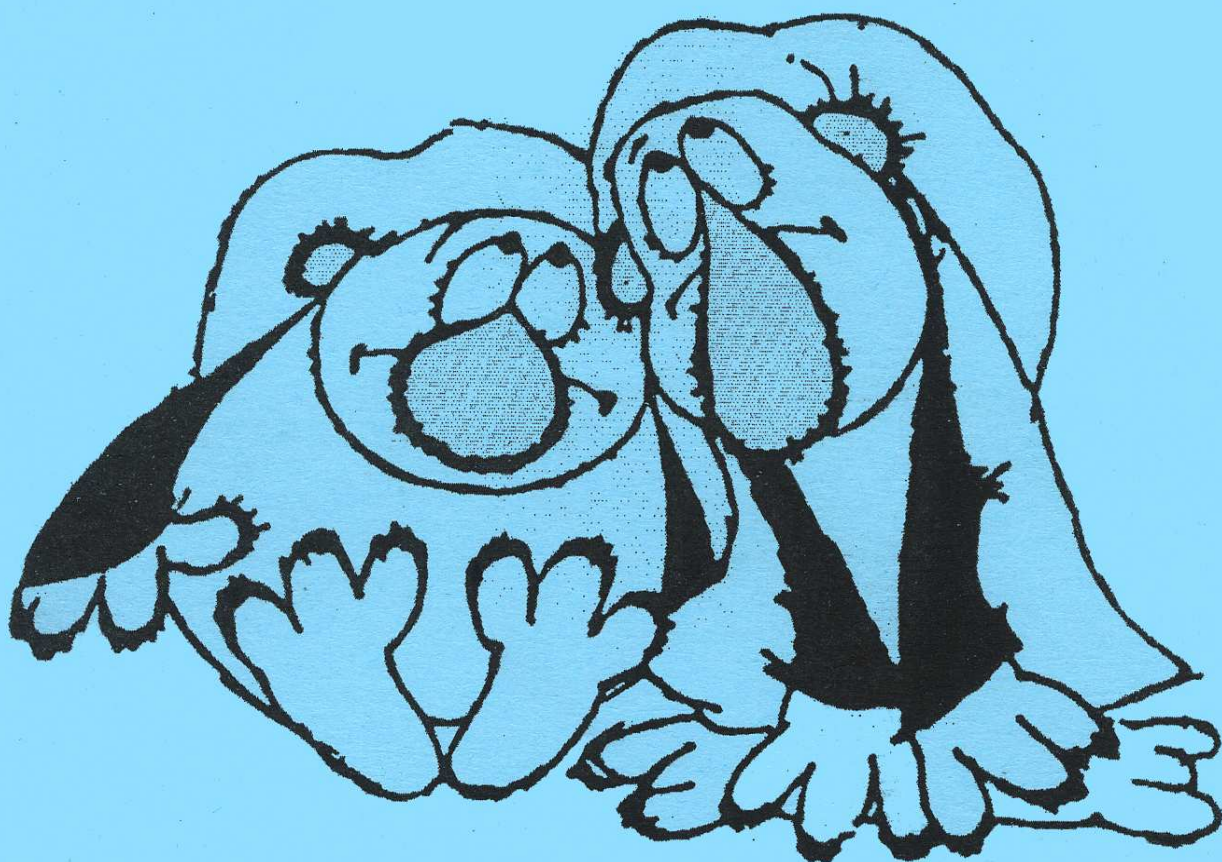


# ETAPOVÉ HRY

---



---

Věra Farská

Křemílek a Vochoomůrka

# KŘEMÍLEK A VOCHOMŮRKA

ETAPOVÁ HRA NA MOTIVY POHÁDEK VÁCLAVA ČTVRTKA

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.

- 2005 -

Pionýr  
Etapová hra „Křemílek a Vochomůrka“

*POZNÁNÍ*

„Pionýr je pracovitý, učí se.“

jeden z Ideálů Pionýra

Etapové hry patří k jedné 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.

Soutěž Etapových her se 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.

**At' vám tato publikace pomůže poznávat nové věci a hledat nové nápady.**

Sekce projektů České rady Pionýra

Česká rada Pionýra vyhlašuje každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 30. 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 10000 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).

## KŘEMÍLEK A VOCHOMŮRKA

ETAPOVÁ HRA NA MOTIVY POHÁDEK VÁCLAVA ČTVRTKA



AUTOR: VĚRA FARSKÁ, PS BOSKOVICE

Pionýr  
Etapová hra „Křemílek a Vochomůrka“

## ÚVOD

Celotáborovou hru „Křemílek a Vochomůrka“ si zahrála PS Boskovice v roce 2003 na vlastní táborové základně v Uhřínově u Velkého Meziříčí.

Motivací pro celotáborovou hru se stala knížka Václava Čtvrtka „Pohádky z pařezové chaloupky Křemílka a Vochomůrky.“

Pohádkové postavičky Křemílka a Vochomůrky jsou všeobecně známé a oblíbené zejména díky televizním večerníčkům. Každý příběh dvou skřítků z pařezové chaloupky poskytuje mnoho nápadů na různé hry.

Celotáborová hra je určena především těm vedoucím, kteří tvoří svůj první táborový program. Může být inspirací i pro ty, kteří mají s přípravou CETEH letité zkušenosti.

## CHARAKTERISTIKA

Hlavním cílem hry je povzbudit soutěživého ducha a dobře se přitom pobavit. Není důležité umístění, proto byl zvolen netradiční způsob bodování (viz bodovací tabulky).

## ORGANIZACE

Hra je určena dětem ve věku 8 – 15 let. Soutěží smíšené oddíly s počtem 12 – 14 dětí.

Křemílek a Vochomůrka mají svoji pařezovou chaloupku, ve které se proměnily i stany dětí. Na levé straně stanu bydlí Křemílci a na pravé Vochomůrkové. Celý tábor se mimo oddílů rozdělil ještě na dvě velké skupiny, pro které byly připraveny hry a zápolení jako mezi Křemílky a Vochomůrky.

Křemílek a Vochomůrka mají své bílé čepičky. Pro jednodušší rozlišení jsme ušili čepičky ve třech barvách – bílé, modré a s bělomodrými proužky. Při prvním nástupu jsme dětem rozdali čepičky s barvou jejich postavičky: Křemílkové dostali bílou čepičku, Vochomůrkové modrou a vedoucí pruhovanou.

Bylo důležité připomenout dětem každý příběh. Jednotlivé příběhy „Z pařezové chaloupky“ je možné přečíst nebo je shrnout do několika řádků. Autorka hry zvolila delší variantu. Příběhy opsala s chybami v textu. Tak vznikla další bodovací soutěž. Děti si příběhy četly a chyby hlásily svému vedoucímu. Chyby se podle originálu zkontrolovaly a byly zapsány do tabulky, viz bodování.





## BODOVACÍ SYSTÉM

Byl zvolen složitější způsob bodování. Jeho výhodou je, že nikdo neprohraje. Každý účastník CETEH dostává diplom.

Vzor s popisem u bodovacích tabulek.

### Bodovací tabulka č.1

Den	Bodování her	Zvonek	Průběžné body celkem	Bodování CTH
14	Body celkem za den:			
15	Body celkem za den:			
16	Body celkem za den:			
17	Body celkem za den:			
18	Body celkem za den:			
19	Body celkem za den:			
20	Body celkem za den:			
21	Body celkem za den:			
22	Body celkem za den:			
23	Body celkem za den:			
24	Body celkem za den:			
25	Body celkem za den:			
26	Body celkem za den:			
27	Body celkem za den:			
28	Body celkem za den:			
29	Body celkem za den:			
	Body celkem			

#### **Bodování her:**

Celkové body, které získal oddíl za hru.

#### **Průběžné body celkem:**

Body družstva, které za celý den soutěží

#### **Bodování CTH:**

Klasický způsob bodování 5, 4, 3, 2, 1, jak ho známe, ale počítá se podle bodů získaných za celý den, ne za jednotlivé hry.

#### **Zvonek:**

To je bodovací úklidová hra. Každý den jeden oddíl (i víc oddílů) musí v určitém časovém limitu uklidit ve svých stanech a jejich okolí. Pokud splní časový limit a splní podmínky, získává oddíl 2 body a je připuštěn k hledání zvonečku. Pokud ne, má 0 bodů. Zvonek

je ukryt v blízkosti tábora v ohraničeném území. Zvonek musí oddíl najít také v určeném časovém limitu. (Náš limit byl pět minut). V případě, že oddíl zvonek najde, získává další 2 body. Pokud oddíl zvonek nenalezne, nezískává žádné další body.

#### **Bodování stanů:**

Číslo stanu, jméno podle postaviček na bodování úklidu.

## BODOVACÍ TABULKA Č. 2

### Bodování stanů

	K																												
	V																												
	K																												
	V																												
	K																												
	V																												
	K																												
	V																												
	K																												
	V																												

### Bodovací tabulka č. 3

#### Bodování K a V

	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Body
K																		
V																		

## PROGRAM

To, co není v táborovém programu (orientačním plánu CETEH).

### Rozsvička

**Pomůcky:** 3 druhy pexesa po dvou kusech.

**Provedení:** Každé ráno se ve vymezeném prostoru v okolí tábora o rozměrech asi 10 x 10 m rozházely kartičky pexesa. Ty pak děti na daný povel běžely sesbírat a roztřídit: na čtveřice (čtyři stejné obrázky), na dvojice (dva stejné obrázky) a jeden obrázek. Rozsvička se hrála vždy jen na Křemílky a Vochomůrky.

**Hodnocení:** Čtyři stejné obrázky 4 body, dva stejné obrázky 2 body, jeden obrázek 1 bod. Body sečteme a zapíšeme do „Bodování K a V“.

### Turnaje

Turnaje se hrály způsobem „všichni proti všem“ na kategorie - vždy mezi svačinou a večerí.

## TÁBOROVÝ PROGRAM (ORIENTAČNÍ PLÁN CETEH)

### ORIENTAČNÍ TÁBOROVÝ PLÁN PROGRAMU

	Dopoledne	Odpoledne	Večer	Poznámky
1 Po 14	Příjezd Rozdělení dětí do oddílů	Hledání oddílových míst HODINY S JEDNOU RUCÍČKOU		D heslo, pokřik, název oddílů D seznamování s programem.
2 Út 15	JAK OTVÍRALI STUDÁNKU	ŠÍPKOVÝ ČAJ Příprava programu na táborák	zahajovací táb. oheň	D dolevení studánky D vaření čaje
3 St 16	JAK ROZBILI SLUŇIČKOVOU BASU	JAK ZASADILI SEMINKO		D naučení stesky o ohních a ohňové desátero D čepičky s ukrývanými semínky
4 Čt 17	JAK UČESALI VÍLV	JAK ZAHRAŤI BEŽ BASY	Oddílové ohničky	D naučení, pravidla šší účesa a kosařmi vil. D
5 Pá 18	Celodenní výlet			D D
6 So 19	HODINY SE ŽLOU KUKAČKOU	JAK ŠILI KALHOTY	Noční hra	D oddílů rozdělení do dvojic - hledají si vedoucí dvojice útl. D ohňová provázková hra
7 Ne 20	ROZPÁLILI OHNIV. MUŽIČKA	Návštěvní den		D výroba ohniv. mužička D
8 Po 21	JAK ZMIZELI DRÁKOV	NAŠLI POD BORŮVKOU HOUSLIČKY		D červení, bílý D
9 Út 22	Dopolední výlet	MĚLI PROBLÉM S RAKEM	Táborík	D D Hra s úkoly psaními slovy
10 St 23	VYSTŘĚLILI Ž KANÓNU	VEŽLI ČTYŘI KAMENY		D střelba z luku, praku, hod. granátem atd. D Tenisák po trase, rezerva do konce.
11 Čt 24	HLEDALI PĚT PENĚZ	UDĚLALI HOUPAČKU		D šití a odečítání čísel D hra bez hranic
12 Pá 25	UŠILI BOTY OBROVI	POZDRAVILI MÝŠKU		D vyřezávání z kůry D bojovka
13 So 26	Celodenní výlet			D D
14 Ne 27	NEVĚDĚLI CO SE DĚJE	ZABLOUDILI V BEDL. LESE		D lovení ryb, soutěž na poměr D křížovky, osmisměrky atd.
15 Po 28	ANI NELŽLI DOVIDEL	MUSELI LOUSKAT OŘECHY		D D
16 Út 29	ŠLI NA PAREŽY	Karneval Příprava programu na táborák TURNAJE Přehazovaná, ningo	Táborík	D D D

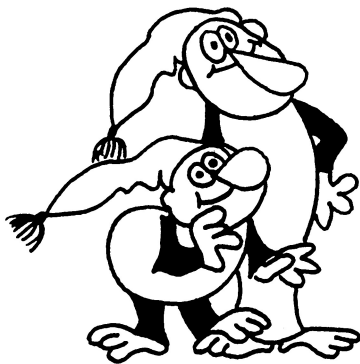


## 1. DEN

### Odpoledne - HODINY S JEDNOU RUČÍČKOU

- Oddíly si hledají svoje oddílové místo, kde budou v průběhu celotáborové hry plnit „odborky“, opékat párky, plánovat program k táboráku atd.
- Hrají se seznamovací hry. Vymýšlí se název pro svůj oddíl, oddílový pokřik a kreslí návrhy na oddílovou vlajku.

Snažíme se vtáhnout děti do děje celotáborové hry a také do pravidel chodu tábora.



Denní rozkaz  
číslo:

Vedoucí dne:  
Služba v noci:  
Služební oddíl:  
Noční hlídky:  
0 - 1  
1 - 2  
2 - 3  
3 - 4  
4 - 5  
5 - 6  
6 - 7  
Program: dopoledne  
odpoledne  
Pochvaly:  
Tresty:  
Různé:

V Uhřínově dne:                      Vladimír F A R S K Ý  
vedoucí tábora

## 2. DEN

### Dopoledne - JAK OTVÍRALI STUDÁNKU

**Motivace:** „Křemílek a Vochomůrka rozbíjeli led na studánce, aby se studánková víla mohla vrátit zpět do studánky“

**Úkol:** Protože je léto, tak naše studánková víla má úplně jiné trápení. Slyšíte ji? Někde tence pláče, protože jí vyschla studánka. Křemílci musejí najít vílu. Naplní jí studánku do poloviny vodou. Pak se vrátí do tábora pro Vochomůrky. Ukáží jim, kde je studánková víla a pak Vochomůrkové doplní do studánky zbývající vodu.

**Hodnocení:** Vyhrává to družstvo, jehož víla donese do tábora první plnou studánku.



### Odpoledne – JAK VAŘILI ŠÍPKOVÝ ČAJ

**Motivace:** „Vochomůrka dostal třeskutou rýmu. A protože mu chtěl Křemílek pomoci, sháněl čerstvé šípky, aby mu mohli uvařit šípkový čaj na vyléčení jeho třeskuté rýmy.“

**Úkol:** Stejnou rýmu jako Vochomůrka má i náš hlavní vedoucí. Nos má od kýchání a smrkání celý červený. Potřebuje pomoc. Musíme mu uvařit čaj proti rýmě. Vaším úkolem tedy bude vzít si kotlík a uvařit pro hlavního vedoucího čaj z lesních bylinek a plodů. Pozor! Musíte napsat suroviny, které jste do čaje dali. Vyhraje oddíl, jehož čaj vyléčí rýmu našeho hlavního vedoucího.

**Realizace:** Každý oddíl dostane kotlík, zápalky, vodu, papír a tužku. U svých ohníčků uvaří čaj a napíše seznam použitých surovin. Hlavní vedoucí má samozřejmě červený nos a chodí po táboře a kýchá.

**Hodnocení:** Čaje hodnotí porota. Každý z porotců má možnost ohodnotit čaje body v rozmezí 5 - 1. Vyhrává čaj, který dostal nejvíce bodů.

### Večer – ZAHAJOVACÍ TÁBOROVÝ OHEŇ

Při vaření čaje mají děti dostatek času pro vymyšlení programu k zahajovacímu táboráku.

### 3. DEN

#### Dopoledne – JAK ROZBILI SLUNÍČKOVOU BASU

**Motivace:** „Vochoomůrka vypustil ze Svatojánskovy svítilny plamínek, pak ještě rozbil sluníčkovou basu. Plamínek musel krmit a nakonec mu i Svatojánek pomohl spravit sluníčkovou basu.“

**Úkol:** Svatojánek, co nesl plamínek, nachystal pro vás cestu lesem s povídáním o ohních. Pozorně se dívejte a čtěte. Po návratu do tábora napíšete, co jste se za cestu naučili a co jste viděli.

**Realizace:** Cesta lesem má děti něco naučit a zároveň je seznámit s okolím tábora. Cestu vyznačují fáborky. Na trase jsou umístěny kartičky s ohňovým desaterem, s ukázkami ohňů a s povídáním o nich. Úkolem oddílů je projít trasu bez určeného časového limitu a naučit se co nejvíce o ohních. Vedoucí dětem v průběhu cesty vysvětlují, co znamenají jednotlivé obrázky a podávají výklad k ohňovému desateru.

**Hodnocení:** Po příchodu do tábora rozdáme oddílům papíry. Děti napíšou, co si zapamatovaly. Vyhrává oddíl s nejlepšími poznatky. Každý postřeh obodujeme samostatně.

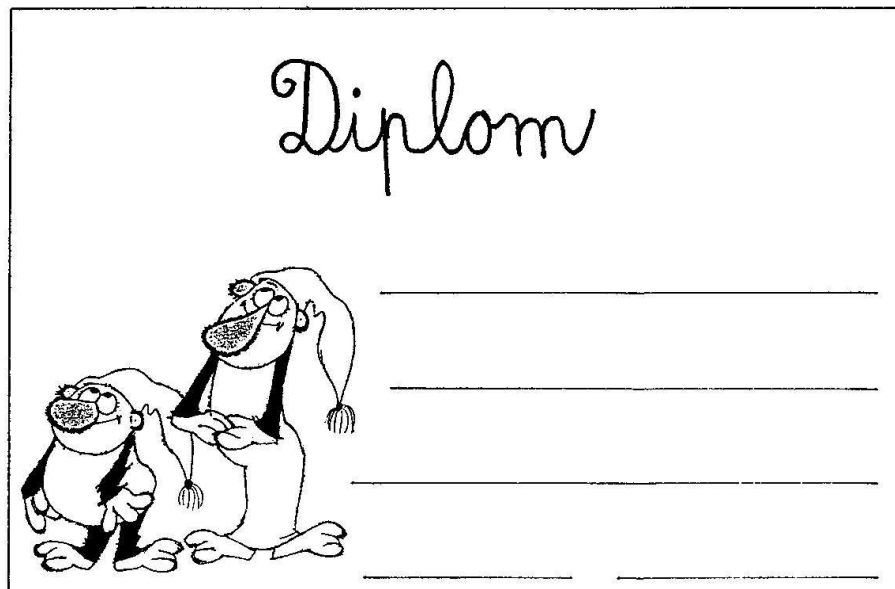
#### Odpoledne - JAK ZASADILI SEMÍNKO

**Motivace:** „Křemílek s Vochoomůrkou sázeli fialu, usnuli a místo fialy jim vyrostla divizna“

**Úkol:** Nedaleko od tábora se objevili skřítkové. Ti dva zde pod čepičky nasázeli všechno, co je napadlo. Vaším úkolem bude najít očíslované a sepsat seznam všeho, co pod nimi Křemílek a Vochoomůrka zasadili.

**Realizace:** V terénu ukryjeme na různá místa čepičky a pod ně umístíme „semínka“. Měli jsme asi třicet čepiček a pod nimi například bobkový list, cukr krystal, nudle, granko, česnek, apod. Celá hra může probíhat následovně: Oddíl si zvolí jednoho zapisovatele. Ten stojí nebo sedí pod kopečkem. Ostatní hledají čepičky. Jakmile nějakou najdou, podívají se na číslo a obsah čepičky. Pak se vrátí k zapisovateli, nahlásí číslo a obsah čepičky a pokračují v hledání.

**Hodnocení:** Vyhrává oddíl, který má úplný seznam. Hodnotíme číslo a správný obsah čepičky. Každou čepičku bodujeme zvlášť.



## 4. DEN

### Dopoledne – JAK UČESALI VÍLU

**Motivace:** „Křemílek a Vochomůrka vypletli sedm větříků z ostružiní. Sedm větříků potom učesalo vílu, která ztratila hřebínek a zrcátko. Ta měla učesaná tančit měsíčku.“

**Úkol:** Vy umíte také česat. Stanete se tedy na chvíli větříky. Vyberete si v oddíle jeden nebo dva modely a učešete je, jak nejlépe umíte. Vytvoříte co nejzajímavější a nejnápaditější účes. Protože budete česat vílu, tak jí také vytvoříte vílí oblečení. Povíte nám také název účesu, jméno víly a popíšete oblečení.

**Realizace:** Oddílům rozdáme potřebný materiál, který si samy zvolí: krepáky, sponky, gumičky atd. Časový limit je jedna hodina. Zvolíme porotu a vytvoříme přehlídkové molo. Přehlídku uvádí moderátor.

**Hodnocení:** Každý porotce má tabulky s body 5, 4, 3, 2, 1. Hodnotí účes, oblečení a popis víly od oddílového komentátora. Vyhrává oddíl s největším počtem získaných bodů.



### Odpoledne – JAK ZAHŘALI BEZ BASY

**Motivace:** „Křemílek a Vochomůrka si dělali muziku na trumpetce, co jí na pasece ztratil bažant. Potom přišel čmelák Žumbarda, kterému spadla chaloupka a rozbila mu basu. Ted' neměl na co dělat čmeláčí muziku. Křemílek dostal spásný nápad. Donesl vědro. Řekl, ať si do něj Žumbarda si do něj vlez a zabručí. A opravdu ono to hrálo jako sama pravá basa. Křemílek se přidal s trumpetou a byla muzika.“

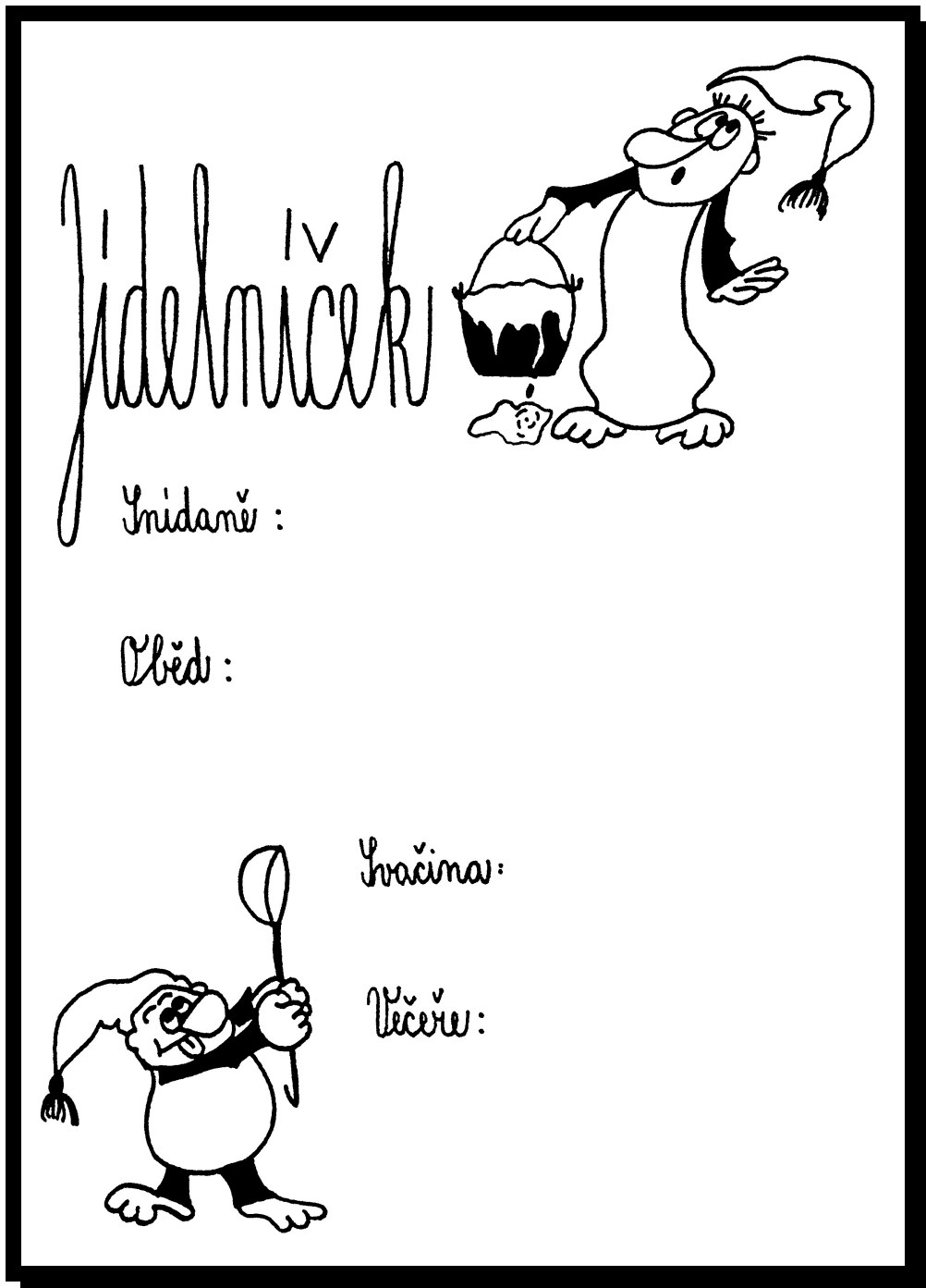
#### Úkol:

- Toto odpoledne necháme volnější. Provádíme výuku uzlování, zdravotědy, šifrování apod.
- Plníme zkoušky paměti, síly atd.
- V pozdější části odpoledne můžeme uspořádat turnaj v ringu či přehazované.
- Zároveň se provádí kompletní kontrola a úklid stanů.

**Večer** – posezení u oddílových ohníčků a opékání párků k večeři.

5. DEN

- Můžeme uspořádat celodenní výlet spojený s koupáním.





## 6. DEN

### Dopoledne – HODINY SE ZLOU KUKAČKOU

**Motivace:** „Vochomůrka vyráběl hodiny. A protože u toho říkal neustále „kruciš“, tak kukačka místo kukání byla samé „kruciš“, „kruciš“. Křemílek s Vochomůrkou chtěli kukačku zavřít na petlici, jenomže než to stihli, byla po celé pařezové chaloupce samá kukačka a samé „kruciš“. Chtěli tedy na kukačky poslat kočku Týnu, ale ta na dřevěné kukačky neplatí. A tak Křemílek nakreslil uhlíkem na zeď kocoura. Sotva ho kukačky zahlédly, lekly se a uletěly. Zůstala jen jedna v hodinách. A ta od té doby místo „kruciš“ krásně kuká: „Kuku, kuku.“

**Úkol:** Chcete si zazlobit? Tak dnes si zazlobíte. Stanou se z vás zlé kukačky. Budete chodit ve dvojicích a schovávat se před vedoucími z jiného oddílu. Úkolem vedoucích bude vás najít a dovést do pařezové chaloupky.

**Realizace:** Vymezíme prostor kolem tábora, kde se mohou děti schovávat. Každé dvojici svážeme ruce, aby se nemohla rozpojit a vyšleme je do terénu, aby se schovala. Asi 10 minut poté se vydají do terénu hledat kukačky vedoucí. Kukačky z 1. oddílu hledá vedoucí z pátého oddílu, kukačky z 2. oddílu hledá vedoucí z 1. oddílu atd. Každý vedoucí si zvolí jeden stan jako pařezovou chaloupku a v ní bude shromažďovat své nalezené kukačky.

**Hodnocení:** Při této hře získávají body pro oddíl vedoucí. Nalezené kukačky jsou hodnoceny dvěma body. Vedoucí získá pro oddíl tolik bodů, kolik nalezne kukaček.

### Odpoledne – JAK ŠILI KALHOTY

**Motivace:** „Vochomůrka a Křemílek v tomto příběhu šijí kalhoty, co si Vochomůrka spálil. V příběhu se také píše o vosím rojení. Nakonec vosička Otylka při svém vosím rojení ušije žihadlem kalhoty pro Vochomůrku.“



**Úkol:** Náš tábor je také o hraní. Teď si, milí Křemílkové a Vochomůrkové, vyrobíte v oddílech - asi 10 m od tábora - vosí úly. Na úly můžete použít jakýkoliv přírodní materiál (bláto, větvičky, mech, listí atd.). Tyto vosí úly vám budou sloužit jako start pro noční hru.

**Realizace:** Časový limit nedáváme. Necháváme čas na stavbu podle potřeby a prostor k rozvinutí dětské fantazie.

**Hodnocení:** Hodnotíme použitý materiál a vzhled úlu.

### Večer – JAK ŠILI KALHOTY (NOČNÍ HRA)

**Úkol:** Vedoucí potrhá nit na ušití kalhot a tu teď hlídají vosy. Vaším úkolem bude dostat se k nitím tak, aby vás vosy nechytly. Každý z vás musí nepozorovaně získat jeden kousek nitě. Zvolte taktiku, jakou chcete. Hra není na čas, ale na počet získaných nití. Pokud vás chytne vosička, která hlídá, odevzdáte jí nit a nesmíte jít pro další. Pro každého hráče je jen jedna nit.

**Realizace:** Na vhodném místě tábora umístíme nitě (nastříhané mašličky přesně na počet dětí v táboře). K tomuto místu budou děti chodit postupně bez baterek tak, aby je nechytla vosička - hlídač. Každé dítě si smí vzít jen jednu mašličku. Mašličky můžeme dětem posléze uvázat na ruku jako památku na hru a odvahu prokázanou ve tmě.

**Hodnocení:** Hodnotí se počet „nití“ – mašliček v oddíle. Za každou „nit“ 5 bodů. Vítězí oddíl s nejvyšším počtem bodů.

## 7. DEN – NÁVŠTĚVNÍ DEN

### Dopoledne – JAK ROZPÁLILI OHNIVÉHO MUŽÍČKA

**Motivace:** „ Do pařezové chaloupky se vloudil tchoř Šuperka. Po Křemílkovi s Vochomůrkou chtěl, aby mu sloužili. Tchoř poslal Vochomůrku pro tři kosí vejce a Křemílka pro tři pěnkaví vejce do lesa. V lese pod skalkou stál smutný ohnivý mužíček. Skalka byla jeho škrátkem, ale byla obroušená. Vochomůrka vysypal za skalku písek, co ho měl v botě. Ohnivý mužíček sjel po skalce a rozškrtl se. Ohnivý mužíček jim potom na oplátku pomohl s tchořem Šuperkou a ještě jim zapálil v kamnech.“

**Úkol:** Vytvoříme si ohnivého mužíčka. Vyrábět budeme v táboře. Použít můžete cokoli (přírodní materiál, papír, lepidlo, provázek, krepák...). Mužíčky si potom večer společně prohlédneme a ohodnotíme.

**Hodnocení:** Necháme hodnotit děti. Každé dítě napíše číslo ohnivého mužíčka, pod kterým byl vystaven. Vyhrává ten, jehož mužíček získal nejvíce hlasů.

### Odpoledne – VOLNÝ PROGRAM V ODDÍLECH



## 8. DEN

### Dopoledne – JAK ZMIZELI DRAKOVI

**Motivace:** „V tomto příběhu praskla podlaha pařezové chaloupky a z pukliny vylezl drak se třemi hlavami. Drak chtěl sníst Křemílka a Vochomůrky. Jak se ty tři hlavy hádaly, utekli zatím Křemílek s Vochomůrkou z chaloupky. Chtěli se schovat v lese. Doběhli k potoku, kde seděl vodník Krapítko a řekl, aby si Křemílek s Vochomůrkou chytli nosy. Pak nechal Krapítko zvednout vodu v potoce. Když přiletěl drak nikoho neviděl. Otočil se a odletěl. Potok po chvíli klesl a Křemílek s Vochomůrkou stáli zase na suchu, Krapítko jim ještě ukázal cestu k pařezové chaloupce.“

**Úkol:** V příběhu honí drak Vochomůrku a Křemílka. My se tedy budeme taky honit. Rozdělíme se na Křemílky a Vochomůrky. Seřadíme se od největšího po nejmenšího a na povel „Křemílci“ či „Vochomůrkové“ se rychle zvednete a Křemílek honí Vochomůrku nebo naopak. Pořádně se tedy podívejte, koho máte proti sobě ve dvojici.

**Realizace:** Pozice k honění můžete různě obměňovat. Křemílek s Vochomůrkou mohou stát zády, sedět zády k sobě, klečet proti sobě. Mohou ležet na břiše nohama k sobě, na zádech atd. Cílová meta je vzdálená asi šest metrů na obě strany.

**Bodování:** V této hře bodujeme Křemílky a Vochomůrky. Počítají se chycené postavičky před metou. Každý chycený je jeden bod.

### Odpoledne – JAK NAŠLI POD BORŮVKOU HOUSLIČKY

**Motivace:** „Křemílek s Vochomůrkou našli housličky. Vochomůrka vyrobil smyčec. Když na housličky zahrál, bylo Křemílkovi rovnou do skoku. Housličky hrály chvíli polku, chvíli kvapík a nebyly k zastavení. Nakonec je Vochomůrka vyhodil oknem do potoka. Housličky patřily cvrčku Makolíčkovvi. Ten už housličky hledal. Housličky mezi tím doplávaly po potoku až k vodníku Čepečkovi. Čepeček udělaným smyčcem přešel přes struny housliček a ty hned spustily třasáka až to Čepečka shodilo z vrbové větvičky, na které seděl. Křemílek a Vochomůrka vzali housličky a odnesli je cvrčkovi Makolíčkovvi. Za odměnu jim cvrček Makolíček zahrál na housličky tak, jak se na ně má hrát.“



**Úkol:** Příběhů o Křemílkovi s Vochomůrkou jsme již slyšeli mnoho. Vaším úkolem je vymyslet nový příběh Křemílka a Vochomůrky, kde všechna slova mimo spojek a předložek budou začínat písmeny V nebo K. Svůj příběh můžete zdramatizovat a scénku si zahrajeme u zítřejšího táborového ohně.

**Realizace:** Oddílům dáme dostatečný časový prostor k vymýšlení příběhu (scénky), k jeho dramatinaci a přípravě kostýmů a potřebných rekvizit.

## 9. DEN

### Dopoledne – VÝLET DO OKOLÍ TÁBORA

**Úkol:** Tento den naplánujte výlet do blízké vesnice. Zpestří se tím trochu průběh tábora. Při cestě procvičujte s dětmi orientaci, kterou budou potřebovat k odpolední hře.

### Odpoledne – JAK MĚLI PROBLÉMY S RAKEM

**Motivace:** „Křemílkovi s Vochomůrkou se na dvorku ve studni usadil rak, a tak požádali o pomoc mužíčka Vodenku, kterým jim pomohl se raka zbavit. Jenže rak se jim chtěl pomstít, proto vzal Křemílka a Vochomůrku do klepet a šel k Vodenkovi. Křemílek a Vochomůrka začali rakovi zpívat ukolébavku po račím způsobu a on opravdu usnul. Zavolali tedy ze země pramínek vody, po kterém poslali k Vodenkovi zprávu o rakovi. Jakmile se rak vzbudil, pokračoval v cestě. Vodenka už byl připraven, a tak když rak zaťukal a vešel do Vodenkovi komůrky, vyběhly ze všech trubek, trubiček praménky s proutkem a rovnou s ním na raka. Rak pustil z klepet Křemílka a Vochomůrku a utíkal odtud nosem napřed tak, jak to raci nedělají.“

**Úkol:** Vodenka je ve své komůrce stále sám. Hlídá vodu, aby dobře tekla. Rád by si s vámi zahrál na schovávanou. V lese je básnička složená po račím způsobu. U každé části básničky je napsán azimut, pod kterým naleznete další pokračování. Vaším úkolem je najít celou básničku, složit ji a napsat po česku. Pak jí odevzdáte a můžete jít za Vodenkou.

### Realizace:

<b>Básnička:</b>  Mám komůrku samou roučku, trubku, trubičku, kohoutek a ventilek. Kde já asi jsem? Jsem tam, kde voda do vašeho tábora pramení. Zkuste mě najít. Houpy hou, jděte za sladkou odměnou. Vodenka
--

Básničku „rozepíšeme“ po račím způsobu na proužky papíru. Vytyčíme orientační trasu s azimuty a po trase rozmístíme proužky básničky. Děti musí trasu projít a básničku sestavit. Na startu vybavíme oddíly papírem a tužkou na opsání básničky.

Vodenka má u sebe sladkou odměnu (lízátka, bonbóny atd.) Je schován u studánky nebo u potoka. Záleží na možnostech.

### Hodnocení:

Hodnotíme rychlost sestavení básničky, to zda mají oddíly opsány všechny proužky a také rychlost v nalezení Vodenky.

V další části odpoledne necháme oddílům čas na dokončení pohádky, dodělávku kostýmů a kulís k večernímu vystoupení.

Vzor básničky na umístění po trase

1 Mám ukrúmok uomas	9 ypeuh uch, etědj
2 uruor, ukburk, ukčiburť,	10 az uokdals uoněmdo
3 ketuohok i kelitnev.	11 Aknedov
4 Edk až isa mesj ?	Vodenka má u sebe sladkou odměnu (lízátka, bonbóny atd.) Je schován u studánky nebo u potoka. Záleží na vás
5 Mesj mat,	
6 edk adov od ohešav	
7 arobát inemarp.	
8 Etsukz ěm tíjan	

### Večer – TÁBOROVÝ OHEŇ

U táborového ohně oddíly zahrají své pohádky. V mezičase můžeme zpívat s doprovodem kytary.

## 10. DEN

### Dopoledne – JAK VYSTŘELILI Z KANÓNU

**Motivace:** „Na pasece se objevil mužík Kazbunda a chtěl Křemílkovi a Vochomůrkovi zbourat komín. Ti to nechtěli dopustit, a tak si pozvali na pomoc brouka Prskavce s jeho kanónem. Prskavec dvakrát naládoval, jenže mužík Kazbunda pokaždé jen foukl a uhnulo mu to kolem ucha. Vochomůrka si vlezl do kanónu. Křemílek zatáhl za špagátek a dalo to takovou ránu, div se všechno nepřevrhlo. Na takovou kouli neměl Kazbunda dech a sesypal se ze střechy dolů.“

**Úkol:** V dnešním příběhu stříleli Křemílek s Vochomůrkou z kanónu. Střílet budeme také my.

**Realizace:** Kolem tábora rozmístíme stanoviště:

střelba

- z luku;
- ze vzduchovky;
- z praku;
- míčky na terč;
- granátem na cíl;
- srážením kuželek;
- házením míčku do houpajícího se kbelíku;

Rozdáme kartičky na bodování. Každý postupně obejde všechna stanoviště.

### Bodovací tabulka

Bodovací tabulka je univerzální i pro další hry.

oddíl	jméno	
	kategorie	Body
hsto	Body celkem	

**Hodnocení:** V této soutěži hodnotíme celkový počet bodů pro oddíl, dále nejlepšího jednotlivce, Křemílky a Vochomůrky (celkový součet bodů pro ně).

### Odpoledne – JAK VEZLI ČTYŘI VELKÉ KAMENY

**Motivace:** „Ohnivý mužiček dostal škytavku. Jediné, co mu může pomoci, je komůrka za čtyř velkých kamenů, kde se do třiceti vyškrtá a bude po škytavce. Křemílek a Vochomůrka mu tedy čtyři kameny dovezou a ohnivý mužiček se uzdraví.“

**Úkol:** Místo čtyř velkých kamenů budeme po vyznačené dráze cvrkat tenisák. Aby byla hra zajímavější, budou z každého oddílu cvrkat nejprve Křemílkové, a potom Vochomůrkové. K tomu si ještě zkusíme „zakutálet“ rezervou z auta.

**Realizace:** Vytyčíme nepřliš dlouhou fáborkovou dráhu v okolí tábora. Křemílci z jednoho oddílu se seřadí od největšího po nejmenšího a cvrkají postupně v daném pořadí do tenisového míčku. Řadí se na konec zástupu. Po nich nastupují Vochomůrkové. Do nepřliš prudkého kopce necháme děti na závěr vykutálet rezervu z osobního automobilu (měříme čas).

**Hodnocení:** V cvrkání do tenisáku hodnotíme celkový čas oddílu a celkový čas Křemílků a Vochomůrků. V kutálení rezervou hodnotíme čas oddílů.

## 11. DEN

### Dopoledne – JAK HLEDALI PĚT PENĚZ

**Motivace:** „Křepelka Julča ztratila pět peněz. Vochomůrka pět peněz našel u kovařika Lukáše, ten si pět peněz strádal na bříško. Kovařík Lukáš měl pět peněz jako závaží. Když mu je Vochomůrka vzal z bříška, zakřičel: „Huperdum!“ a přeskočil Vochomůrku. V chaloupce to chtěl Vochomůrka předvést Křemílkovi. Zakřičel „huperdum“, ale nějak se mu při tom zamotaly palce pod peřinu. Ta se roztrhla a udělala na pasece zimu. Křepelka Julča se přišla zeptat, jestli Křemílek a Vochomůrka našli její peníze. Jak se křepelka Julča hnala k pěti penězům, co se kutálely pod postelí, zvedl se takový vítr, že to odfoukalo všechno peří až někam přes třetí les.“

**Úkol:** Křepelka Julča měla pět peněz, co Vochomůrka našel. Našemu hospodáři se poztrácela čísla z pokladní knihy. Vaším úkolem bude donést všechna čísla a znaménka, která se ztratila. Jenom hospodář tábora ví, že sčítáním a odečítáním vyšlo to nejvyšší číslo.

**Realizace:** Po lese jsou rozmístěny kartičky s čísly 0, 1, 2 – 9 v tolika barvách, kolik je oddílů (5 oddílů – 5 barev čísel). Oddíly mohou sčítat a odečítat pouze dvoumístná čísla. Znamének musíme tedy udělat tolik, kolik máme dvojic čísel. Jedním znaménkem musí být „rovná se.“

Příklad  $22 + 33 - 11 = 44$ . Je třeba připravit dostatečné množství čísel.

**Hodnocení:** U této hry nehodnotíme čas. Hodnotíme pouze výsledek. Vyhrává oddíl s nejvyšším výsledkem.

### Odpoledne – JAK SI UDĚLALI HOUPAČKU

**Motivace:** „Křemílek a Vochomůrka vyrobili houpačku. Pověsili ji mezi dva stromy, kde měla hnízdo kuna Dórinka. Té se houpačka moc nezamlouvala. A tak když se Vochomůrka vyhoupl co nejvýše, udělala na něj takový kuní obličej, až se pustil provázek a spadl přímo do kuního hnízda. Všechno sledoval potajmu hraboš Hrstička. A když viděl, že Křemílek neví, jak Vochomůrkovi pomoci, rozhodl se mu poradit. Omotal Křemílkovi kolem pasu provázek a oblékl ho do starého hrabošího kožíšku. Jak Dórinka uviděla Křemílka v hraboším kožíšku, sjela po stromě dolů a zase nahoru. Křemílek rychle rozepnul pentličky na kožíšku. Dórinka se lekla a Křemílek s Vochomůrkou zatím sjeli po provaze od hraboše na zem.“

**Úkol:** Křemílek a Vochomůrka se houpali. My si teď pro zvednutí adrenalinu uděláme „Hry bez hranic“.

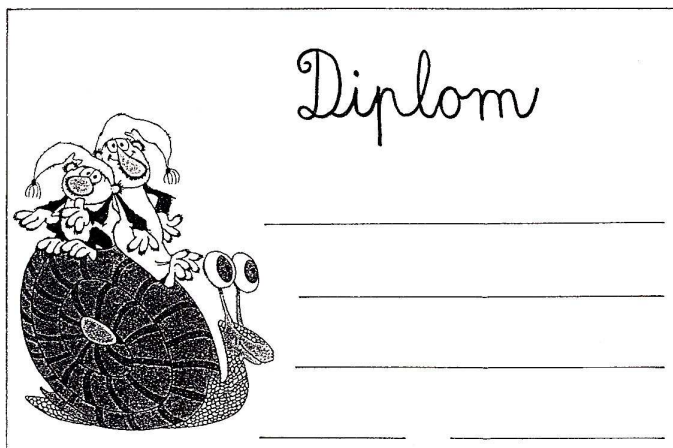
**Realizace:** Pro pobavení dětí necháme soutěžit oddíly s družstvem vedoucích.

1. *Závod trojic* – Družstva se rozdělí do trojic. Prostřední v trojici stojí zády. Krajiní drží prostředního pod pažemi. Štafetově běží k metě. Tam prostředního pustí a běží zpět, aby předali štafetu.
2. *Běh s gumáky* – První hráč má na všech čtyřech gumáky. Běží „po čtyřech“ k metě a zpět. Gumáky předá dalšímu. Tak se střídají až do posledního.



3. *Lístky své barvy* – Družstva musí štafetově posbírat lístky své barvy, rozházené v prostoru asi do 5 m před nimi.
4. *Ešus s vodou* – družstva obdrží na startu plný ešus vody. Postupně štafetově vycházejí k metě a zpět. Vyhraje družstvo, kterému zbude v ešusu nejvíce vody.
5. *Provlékání provázku* – členové družstva si stoupnou do řady a na pokyn začnou provlékat provázek přes rukávy všech členů. Vyhrává první „provlečené“ družstvo.

6. *Běh na pabrouky* – „Po čtyřech“ - břichem nahoru - běží hráči k metě. Tam se postaví a běží zpět do cíle, kde předají štafetu. Vyhrává družstvo, které je jako první prostřídáno.

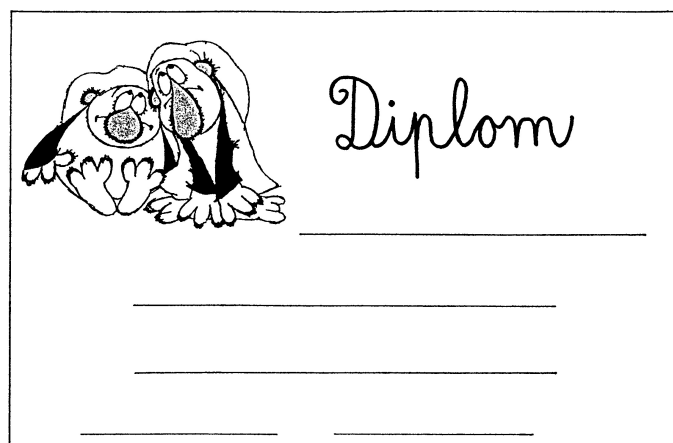


7. *Skládání obrazu* - ze startu vyběhne hráč, oběhne kuželku a doběhne k rozstříhanému obrázku. Vezme si jeden díl a běží do cíle. Ze startu vybíhá další.

V cíli složí družstvo obrázek. Vyhrává družstvo, které první složilo obrázek.

8. *Věšení prádla* – Natáhneme provaz. Pod provaz umístíme pro každé družstvo rendlík. V něm je utěrka a dva kolíčky. Z družstva vyběhne první hráč, musí pověsit utěrku na dva kolíčky a běží zpět. Druhý utěrku sundá. Tak se hráči střídají až do posledního. Vyhrává rychlejší družstvo.

9. *Provlékání smetáku* – členové družstva stojí v zástupu – rozkročmo - jeden za druhým. Na znamení si začne první provlékat smeták mezi nohama. Poslední z družstva smeták vezme a přebíhá na místo prvního a znovu posílá smeták určeným způsobem. Vyhrává družstvo, které se jako první celé prostřídá.



10. *Zatloukání hřebíků* – Hráči běží štafetově k metě, na které je kladivo, hřebíky a špalek. Hráč zatluče hřebík a vrací se zpět. Vyhrává družstvo, jehož hráči nejrychleji zatlučou všechny hřebíky.

**Hodnocení:** vyhrává oddíl s nejvyšším počtem bodů.

## 12. DEN

### Dopoledne - JAK UŠILI OBROVI BOTY

**Motivace:** „Na pasece hrála komáří muzika. Při ní tancovala maličká víla. Při tancování zakopla o skalku, co nebyla skalka, ale palec obra. Obr si chtěl zatancovat také. A aby se mu tancovalo dobře, poručil Křemílkovi a Vochomůrkovi, aby mu udělali taneční střevíce, zatímco on bude spát za kopcem. Maličká víla odvedla Křemílka a Vochomůrku ke dvěma pařezům. „Udělejte z pařezů boty,“ řekla víla. Křemílek a Vochomůrka se dali do díla. Sekyrkou, paličkou a dlátem „ušili“ pár pařezových bot. Poté se přihrnul obr. Obul si boty a dal se do tance. Chvilí táhl levou nohu, chvíli pravou, ale střevíce ani krok. Obra popadl takový vztek, že zabral tak, až v zemi prasklo a pařezy se vyvalily a to hnalo obra až někam za hory.“

**Úkol:** Křemílek a Vochomůrka vytesali a vyřezali boty pro obra. Zkusíme si také vyřezávat. Materiál si můžete vybrat podle svého nápadu (dřevo, kůru atd.) Vyřezat můžete, co budete chtít.

**Realizace:** Dětem necháme čas na přemýšlení. Pomůžeme jim najít v lese materiál, jaký potřebují. Při vyřezávání musí oddílový vedoucí dohlížet, případně i pomáhat.

Z výrobků pak oddíl vybere dvě až tři nejpodařenější díla a vystaví je třeba v jídelně.

**Hodnocení:** Hodnotí samy děti. Výrobkům dáme čísla. Každé dítě napíše číslo nejhezčího výrobku a vhodí lístek do připravené krabice. Vyhrává výrobek s největším počtem hlasů.

### Odpoledne – JAK POZDRAVILI MYŠKU

**Motivace:** „V tomto příběhu chtěl jezevec Burdych přesně v sedm hodin zbořit pařezovou chaloupku. A protože tomu chtěl Vochomůrka zabránit, snažil se posunout hodiny zpátky. Jenže hodiny musí odměřovat čas spravedlivě a pláclý Vochomůrku přes ruce, když posunoval ručičku zpátky. V sedm hodin se ve světnici všechno zatřásl. Jezevec už hrabe pod chalupou. Myška Filipka vběhla Burdychovi pod tlapky a polechtala ho drápkem pod všema čtyřma. Burdych vyběhl z díry pod chaloupkou a chvíli tancoval jezevčí tanec, až zapomněl, co chtěl vlastně dělat. Křemílek a Vochomůrka to pozorovali ve světničce a poděkovali myšce Filipce.“

**Úkol:** Myška Filipka si zabojovala s jezevcem Burdychou. My svedeme také boj.

**Realizace:** Každý oddíl si vyrobí vlajku. Vlajku umístí na jakémkoli místě v okruhu 50 m okolo tábora. Tato vlajka je štábem oddílu. Ve štábu jsou 3 děti a jeden vedoucí, který dohlíží na regulérnost hry. Od vlajky v okruhu tří metrů jsou rozmístěny tři druhy barevných papírků. V tomto kruhu - 3 m okolo vlajky - mohou děti ze štábu chytit zajatce. Zajatci se mohou stát děti z ostatních oddílů, které hledají štáby a snaží se získat papírky rozházené v území 3 m kolem vlajky (štábu jiného oddílu). Štáb se snaží oddíl umístit tak, aby byl co nejméně k nalezení.

**Hodnocení:** Hodnotí se počet získaných papírků podle druhu. Tři barvy: bílý papírek 5 bodů, červený 10 bodů a modrý 15 bodů. Připočítáme též počet zajatců. Vyhrává oddíl s nejvyšším počtem bodů za papírky a za získané zajatce.



### 13. DEN

Celodenní výlet na blízký zámek, hrad apod. spojený s koupáním. Po příchodu do tábora oddílová činnost.

### 14. DEN

#### Dopoledne – JAK NEVĚDĚLI, CO SE DĚJE

**Motivace:** „Vochomůrka měl chuť na rybu. Zrovna šli kolem rybníka, a tak zaťukali na vodníka Krapítka. Vybrali si štika a šli hledat koření. Jenže si omylem lízli jednu bylinku – nepamětníku a zapomněli, co chtěli i kde bydlí. Nezbyvalo jim nic jiného, než si sednout na pařez a počkat, až účinky nepamětníku pominou. Mezitím jim Krapítko nesl štika do chaloupky a když zjistil, že v chaloupce nikdo není, šel ty dva hledat. Do pařezové chaloupky mezi tím vlezl tchoř Šuperka a nadělal v chaloupce neplechu. Vylil všechnu vodu a štika odnesl zpátky do rybníka. Krapítko vzal štika znovu do chaloupky. Po cestě mu skoro vyschnul šos. Když přišel do pařezové chaloupky, položil štika na stůl, jenže na jeho šos nebyla v chaloupce ani kapička vody. Krapítko se začal ztráčet, až byl úplně maličký a nebylo ho vidět. Křemílek a Vochomůrka se zatím vypletli ze šlamastiky s nepamětníkem a vrátili se do chaloupky. Tchoř Šuperka byl schovaný pod lavicí a čekal, až pukne vejce, které dal na kamna. Zakřičel na Křemílka a Vochomůrku: „Stejně mě z chaloupky nedostanete!“ a prskl na ně. Jeho prsknutí smáčelo Krapítka. Ten udělal plný džber vody a smáčel v něm Šuperku od hlavy k patě. Šuperka raději utekl.“

**Úkol:** Pro pobavení si nachytáme ryby. A uděláme si zkoušku paměti.

**Realizace:** Rybičky z papíru v několika velikostech (tři velikosti) s očky pro lovení. Každý oddíl si vyrobí prut na chytání ryb. Prvním soutěžním úkolem je lov po jedné rybce. Když má každé dítě ulovenou rybku, můžeme jednoho po druhém nechat lovit zbytek rybiček.

**Hodnocení:** Tři velikosti rybiček – nejmenší rybička 2 body, větší rybička 5 bodů a největší rybička 10 bodů. Při prvním soutěžním úkolu počítáme čas a body chycených rybiček. Při druhém úkolu už počítáme jen body za ulovené rybičky. Vyhrává tedy oddíl s největším počtem bodů a nejkratším časem. Po hře necháme oddílové vedoucí plnit s dětmi zkoušku paměti.

#### Odpoledne – JAK ZABLOUDILI V BEDLOVÉM LESE

**Motivace:** „Vochomůrka a Křemílek usnuli v lese. Vochomůrkovi se zdál sen o létání a neustále o něm Křemílkovi povídal. Říkal, jak stál na vysoké hoře a najednou ho začalo něco zvedat nahoru. Byla to bedla úplně krasavice a Vochomůrka z ní sletěl jak z balónu. Chvilí se Vochomůrka s bedlou dohadovali. Křemílek vzal Vochomůrku za ruku a vedl ho pryč. Bedla vzala sypátko a začal kolem sebe sypat. Paseka je plná kopečků a ze země roste spousta bedel. Narostl jich plný les a Křemílek s Vochomůrkou v tom lese zabloudili. Najednou tu byla veverka, co si stěžovala na malou úrodu bedel. Začal bedly sklízet a na Vochomůrku s Křemílkem jen křikla, ať si sednou. Udělala v bedlovém lese cestu Křemílkovi a Vochomůrkovi až k pařezové chaloupce.“

**Úkol:** Budeme také bloudit, ale ne v bedlovém lese. Naše bloudění bude ve světě křížovek a osmisměrek.

**Realizace:** Vytvoříme fáborkovou trasu, na které postupně umístíme úkoly (návody) na luštění křížovek a hádanek. Oddílům rozdáme karty k doplňování a luštění.

#### Návody k luštění

1.

Doplňte písmenka a  
 vyluštěte

2. Opíšte si slova k vyluštění
- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| 1. jít potichu       | 7. jeden z oceánů    |
| 2. otvírák lahvi     | 8. nesvobodný člověk |
| 3. vyjmenované slovo | 9. první od konce    |
| 4. domácí zvíře      |                      |
| 5. seno              |                      |
| 6. dívka             |                      |

3. Opíšte slova pro vyluštění osmisměrky  
 Bražda, Rub, Rvač, Eduard, Už, Chrupa, Rourka,  
 Dík, Ucho, Aura, Aš, Šála, Vosa, Slad, Dar, Hamr,  
 Žumpa, Nimrod, Dům, Spora, Sak, Odpad,  
 Aby, Kyj, Žrak, Lípa, Pas, Sojka

4. Návod pro luštění šifry

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

5.

27	A	25	I	2	R
19	B	14	3	20	S
21	C	17	K	7	T
6	D	1	L	3	U
13	E	11	M	17	V
4	F	5	N	12	W
23	G	22	O	24	X
26	H	8	P	16	Y
10	CH	15	Q	9	Z

27	7	13	6	14	25	11	17	20	13

11	9	27	22	6	11	13	5	3

Doplňte čísla k  
 abecedě.

6. Opíš si příklady, vypočítej a písmena dopiš pod čísla

$$N = 13 + 15 - 6 + 9$$

$$I = 40 - 14 - 6 - 13$$

$$U = 31 + 19 - 13 - 19$$

$$B = 13 + 19 + 33 - 39$$

$$A = 10 - 3 + 8 + 6$$

$$\check{S} = 90 - 27 - 14 - 37$$

$$E = 52 - 31 + 19 - 31$$

$$\check{R} = 41 - 13 - 12 + 25$$

$$P = 9 + 15 - 5 + 1$$

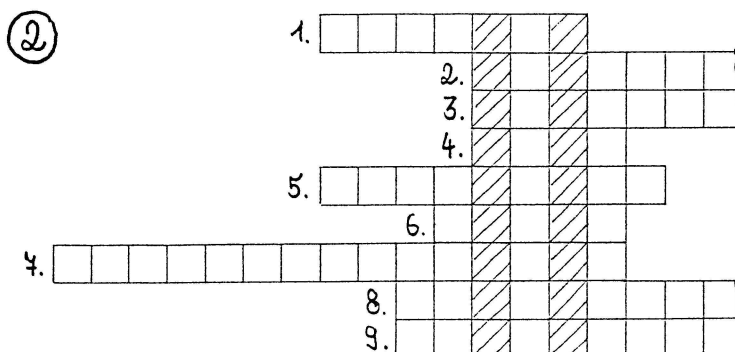
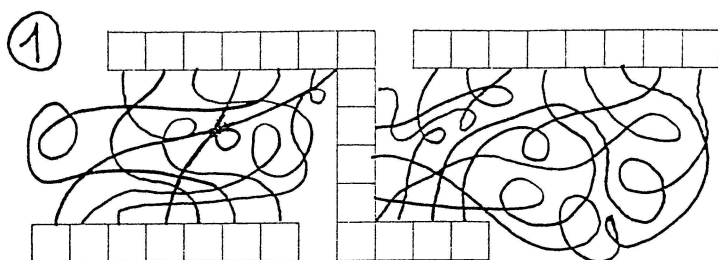
$$T = 15 + 18 + 21 - 37$$

$$O = 37 + 52 - 41 - 18$$

$$\check{C} = 12 + 18 + 16 - 14$$

$$K = 81 - 17 - 14 - 17$$

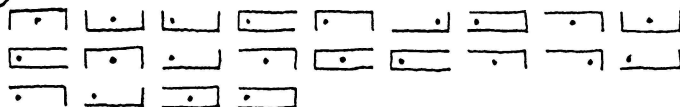
Papír pro vylúštení křížovek do oddílu



③

A	Š	V	D	N	H	K	S	A	K
U	A'	A	Ů	A	I	D	P	CH	A
A	L	Y	M	N	R	M	O	K	D
S	A	R	U	A	U	I	R	V	A
O	A'	A	U	Ž	M	U	A	O	P
V	Z	D	U	CH	O	L	O	D'	D
C'	E	Z	J	R	O	F	I'	I'	O
A'	D	D'	R	P	L	K	K	P	O
V	Ů	R	D	A	B	Y	A	A	A
R	U	B	J	A	K	J	O	S	I'

④



⑤

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

27	7	13	6	14	25	11	17	20	13

11	9	27	22	6	11	13	5	3

⑥

31	21	20	7	12	14	9	30	14	21	26

30	41	9	26	21	12	31	7	32	33	18

**A na závěr tajenku, kterou vyluští oddíly:**

Běháte zde po lese  
 I v potoce se vycákáte.  
 V kuchyni vám jídlo dají  
 Vedoucí se o vás postarají  
 A teď jim všem za odměnu  
 Napište o táboře básničku

## 15. DEN

### Dopoledne – JAK SI ANI NELÍZLI POVIDEL

**Motivace:** „Jednou večer se za oknem pařezové chloupky objevila hvězdička, která se zašpinila uvařenou tmou. Prosila Křemílka a Vochomůrku o pomoc. Vochomůrka rozsvítil lampu a šel k oknu. Světlo z lampy umylo flíček jako voda. Hvězdička poděkovala a odešla. Hned ráno se dali Křemílek a Vochomůrka do vaření povidel. Vochomůrkovi se zdálo, že se povidla vaří moc pomalu a přidal pod kotel náruč polínek. Povidla najednou vyskočila z hrnce a pařezová chaloupka vypadala rázem jako v pohádce hrnečku vař. Vochomůrka s Křemílkem se schovali na střechu. V té borůvkové tmě vyšla hvězdička, které pomohli umýt flíček tmy. Hvězdička se dala do borůvkové tmy, protože tu měla ze všeho nejraději. Když ji všichni spořádala, zas tam byla chaloupka, paseka i les. Hvězdička poděkovala za povidla. „Jenže jsme si ani nelízlí,“ řekl smutně Vochomůrka.“

**Úkol:** Dnes si „nelíznou“ ani vedoucí. Váš úkol bude velmi tajný. Máte za úkol připravit a vymyslet past na některého z vedoucích. Past musí být taková, aby neublížila. O vítězi rozhodnou vedoucí. Záleží ovšem na co nejtajnějším nápadu.

**Realizace:** Ke každému oddílu přiřadíme jméno některého vedoucího. Necháme jej vymýšlet pastičky. Nápady dětí musí ovšem vedoucí korigovat kvůli bezpečnosti. Nápad dětí musí být vtipný..

Před obědem dáme „řeč“ s chycenými vedoucími. Věřte tomu, že se pobavíte.

### Odpoledne – JAK MUSELI LOUSKAT OŘECHY

**Motivace:** „ Na začátku tohoto příběhu pomohli Křemílek a Vochomůrka vysedět malé datlíky. Pak zabloudili, vylezli na strom a tam je chytil veveřák Pizizubka a že mu prý musí louskat ořechy, protože ho bolí z louskaní zuby. Kutálel Křemílkovi a Vochomůrkovi ořech po ořechu a ti je museli rozbít palicí. Když roztloukli sedmapadesát ořechů, padla na veveřáka dřímota. Ještě než Pizizubka usnul, stačil pelech oplést větvičkami, že tam bylo jako ve vězení. Pak usnul. Křemílek zkusil zaťukat kotníkem na borovici. Z lesa přiletěla datlice s datlíky. Ukázala datlíkům pařátkem a všichni se pustili do proutků. Datlice s datlíky Křemílka a Vochomůrku z těch proutků vysvobodili a datlice jim ukázala ještě cestu k pařezové chaloupce.“



**Úkol:** Veveřáka bolely zuby. My si dnes povíme něco málo o první pomoci. Pak vás necháme zachránit vaše vedoucí.

**Realizace:** Malá škola o první pomoci - techniky obvazování a záchrany. Po „školení“ dáme každému vedoucímu z oddílu kartičku se zraněním a pošleme ho k oddílovému ohýnku. Pak za ním vyšleme i oddíl. Dětem dáme obvazy, náplast, trojcípý šátek a nůžky. Děti musí vedoucího ošetřit, vyrobit nosítka a svého „maroda“ donést do tábora k dalšímu ošetření.

**Hodnocení:** Hodnotíme nosítka a způsob ošetření.

## 16. DEN

### Dopoledne – JAK ŠLI NA PAŘEZY

**Motivace:** „Byl podzim. Křemílek a Vochomůrka už neměli čím topit. Křemílek vzal dlouhé železo, Vochomůrka provaz a vypravili se na pařezy. První pařez, co našli, byl velký a držel se asi sedmi kořeny v zemi. Pevně pod něj dali železo, ale to se zlomilo. Vochomůrka omotal kolem pařezu lano a začali táhnout za provaz jak mohli, ale nic se nedělo. Nakonec se provaz přetrhl, až Křemílek a Vochomůrka udělali několik kotoulů. Spadli do chaloupky z listí, ve které spal ježek, co se nemohl vyspat v Křemílkově posteli. A hnal se za Křemílkem a Vochomůrkou. Křemílek udělal kličku a pak druhou. Ježek z toho stumpachověl a narazil zrovna do pařezu, co se bavil honičkou a nadržel se v zemi ani kořínkem. Pařez se vyvrátil. Křemílek a Vochomůrka si ho spokojeně odtáhli domů.“



**Úkol:** Křemílek a Vochomůrka si při tahání pařezu dali pěkně do těla. Zároveň si ale zaspotovali. Zaspotujeme si také. Bude to netradiční olympiáda.

**Realizace:** Disciplíny: skok v pytlí, hod válečkem na nudle, skok snožmo do dálky, prolézání žebříkem, shazování kuželek, hod oštěpem, hod diskem, skok do výšky.

Vedoucí si rozdělí disciplíny. Najdou si vhodné místo a připraví si stanoviště.

**Hodnocení:** Každý vedoucí zapisuje výsledky (jména dětí a body). Sám potom vyhodnotí nejlepší. Hodnotíme oddíly, Vochomůrky a Křemílký sečtením bodů, či časů a metrů.

### Odpoledne – KARNEVAL

Příprava masek a karneval. Později oddílová činnost s vymyšlením programu k závěrečnému hodnotícímu táboráku.

#### Organizace

Při karnevalu uspořádáme pro děti několik soutěží. Například: stříhání bonbónů uvázaných na niti s tím, že stříhač má zavázané oči. Lovění bonbónů pusou z lavoru s vodou. Podlézání provázku umístěného co nejniž nad zemí. Házení desetníku do hrnku umístěného v kbelíku s vodou a podobné. Za plnění úkolů děti čeká sladká odměna.

## 17. DEN

Den odjezdu a loučení. Na posledním nástupu rozdáme „Upomínkové listy“ na tábor a celotáborovou hru.

## DOPLŇKOVÉ HRY

### KŘEMÍLEK NESE VOCHOMŮRKU

Každý oddíl si vybere ze svého středu toho nejmenšího člena. Ostatní se rozestaví tak, aby mezi nimi vznikly asi 15 metrové úseky. Vybraný Vochomůrka stojí u posledního člena družstva. Na znamení mu vyleze na záda a tím závod začíná. Poslední běží s Vochomůrkou na zádech k předposlednímu, zde Vochomůrka přeseďne bez doteku země. Tak se dostane až prvnímu Křemílkovi, který s Vochomůrkou na zádech běží do cíle.

Vítězí oddíl, který donese Vochomůrku do cíle v nejkratším čase.

### PŘENÁŠENÍ OBRAZU

**Pomůcky:** Obrázek ve čtvercové síti s motivem Křemílka a Vochomůrky, čtvercové sítě podle počtu oddílů

**Realizace:** Oddíly rozešleme do několika stran tak, aby byly stejně vzdáleny od obrázku. U obrazu zůstává jeden člen oddílu. Ten říká příchozím svého oddílu, který čtverec sítě si má zapamatovat. Členové oddílu sem chodí jeden po druhém.

**Hodnocení:** Vyhrává oddíl s co nejpřesněji přeneseným obrazem a s nejkratším časem přenosu.

### ŠTAFETA V KRUHU

Oddíly stojí v kruhu podle velikosti. Nejmenší dostane štafetový kolík, oběhne kruh a předá kolík dalšímu. Družstvo končí štafetu vystřídáním všech hráčů. Vítězí nejrychlejší z družstev.

### SMĚNNÝ OBCHOD S MAPOVÝMI ZNAČKAMI

**Pomůcky:** 10 sérií mapových značek a názvů, 1 série obsahuje deset mapových značek a 10 názvů dané značky například 10x kostel a 10x nakreslenou značku kostela a ceník mapových značek.

Ceník	
1 kus	1 bod
1 pár	5 bodů
2 páry	20 bodů
3 páry	50 bodů
4 páry	100 bodů
5 párů	300 bodů
6 párů	600 bodů
7 párů	1 000 bodů
8 párů	3 000 bodů
9 párů	6 000 bodů
10 párů = 1 série	10 000 bodů

**Realizace:** Po lese rozházíme mapové značky. Ty mají oddíly posbírat. Značky roztřídí a aby získali celou sérii (i více sérií), mění znaky a nápisy s ostatními oddíly. Na dobře viditelném místě pověsíme ceník.

Délka hry: asi jedna hodina

**Hodnocení:** Oddíly odevzdají své značky. Ty spočítáme podle ceníku. Vyhrává oddíl s nejvyšším počtem bodů.

### ZVÍŘECÍ PŘEKÁŽKOVÁ DRÁHA

**Pomůcky:** tyče s nápisy zvířat:

- žába (snožmo skákat),
- rak (pohyb dozadu),
- krab (pohyb bokem),

- pes(běh po čtyřech),

- kachna (pohyb ve dřepu),
- ježek (pohyb pomocí kotoulů).

**Realizace:** Tyče s nápisy jsou od startovní čáry rozmístěny asi v sedmimetrových odstupech. Členové oddílu běží štafetově. V cíli zvedne hráč ruku a další člen oddílu vybíhá na dráhu.

**Hodnocení:** Vítězí nejrychlejší oddíl

#### LOVCI ZVĚŘE

**Pomůcky:** dostatečný počet kartiček s názvem zvířat pro vedoucí a ceník zvěře

**Realizace:** Vedoucí si rozdělí mezi sebou zvířata. Každý vedoucí obdrží dostatečný počet kartiček s názvem svého zvířete. Vedoucímu dáme 5 minutový limit na to, aby se ve vymezeném okruhu v okolí tábora schoval. Jednoho z vedoucích uděláme kupcem. Kupce si zvolí svoji výkupnu, zde vyvěsí ceník.

Ceník zvěře	
Bažant	50,-Kč
Králík	50,- Kč
Divočák	200,- Kč
Srnka	300,- Kč
Muflon	500,- Kč
Tygr	700,- Kč
Mamut	900,- Kč

Úkolem dětí je chytat zvířata. Pokud uloví zvíře, dostane od vedoucího lístek s názvem chyceného zvířete. Děti mohou ulovit pouze dvě zvířata. Pak musí do výkupny a úlovek prodat kupci. Poté se mohou vrátit zpět do hry.

**Hodnocení:** Kupce dělí zvěř podle oddílů. Na konci hry se spočítají body podle ceníku.

Vyhrává oddíl s nejvíce získanými penězi.

#### POHÁDKOVÉ A FILMOVÉ DVOJICE

**Pomůcky:** Kartičky s nápisy – Tom, Káťa, Štaflík, Křemílek, Motýl Emanuel, Hajný Robátko, Bob, Bobek, Vlk, Arabella, Sněhurka, Xena, Herkules, Rumcajs.

**Realizace:** Na trase vyznačené fábrky umístíme karty se jmény pohádkových postav. Oddíly postupně trasu projdou. Po návratu do tábora odevzdají seznam dvojic. U některých je možné přiřadit i více jmen.

**Hodnocení:** Za každou správnou osobu se počítá jeden bod. Oddíl s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

Správný seznam	
Tom	Jerry
Káťa	Škubánek
Štaflík	Špagetka
Křemílek	Vochomůrka
Motýl Emanuel	Maková panenka
Hajný Robátko	Jelen Větrník
Bob	Bobek
Bolek	Lolek
Vlk	Zajíc, Červená Karkulka
Arabella	Petr, Rumburak, Xenie
Sněhurka	Štístko, Šmudla, Rejpal, Kejchal, Stydlín, Prófa, Dřímál
Xenie	Gabriela
Herkules	Soláos
Rumcajs	Cipísek, Manka

#### ŠPATNÉ POČASÍ

##### ABECEDA PÍSMEN

**Pomůcky:** kartičky s písmeny abecedy

**Realizace:** S písmeny se dá vymyslet spousta soutěží. Vedoucí má kartičky na jedné hromádce nebo může rozdělit kartičky na dvě hromádky: souhlásky a samohlásky. Soutěží vždy celé oddíly.



1. Vedoucí vytáhne jedno písmeno nebo jednu souhlásku a jednu samohlásku (vznikne slabika) a řekne věc, sport, květina ... Úkolem družstva je co nejrychleji napsat 5 slov, která začínají písmenem nebo slabikou, kterou vedoucí vybral.
2. Vedoucí vytáhne jedno písmeno nebo jednu souhlásku a samohlásku. První slovo musí začínat na vytažené písmeno a oddíl musí napsat 10 slov na způsob slovního fotbalu.

**Hodnocení:** Bod získá vždy nejrychlejší oddíl. Vítězí oddíl s nejvíce získanými body.

#### INTELEKTUÁLNÍ

**Realizace:** Soutěží oddíly a jedno družstvo vytvořené z vedoucích.

#### Postupně plní úkoly:

1. Vyberte si jakékoli zvíře.
2. Napište o něm, co nejvíce informací (časový limit 20 minut).
3. Co nejvěrohodněji vaše zvíře nakreslete.
4. Co nejvěrohodněji vaše zvíře napodobte.

**Hodnocení:** Hodnotíme úkol č. 2 - za každou správnou odpověď jeden bod; úkol č. 3 - za nejlepší obrázek 10 bodů; úkol č.4 - za nejlepší napodobení 10 bodů. Vítězí oddíl či vedoucí s největším počtem bodů.

#### VYJMENOVANÁ SLOVA

**Pomůcky:** kartičky s vyjmenovanými slovy

**Realizace:** Na stole leží kartičky nápisy dolů. Z každého oddílu někdo vybere 3 kartičky. Ty pověsíme na nástěnku. Oddíly mají za úkol v časovém limitu 30 minut napsat co nejvíce vět pouze s vyjmenovanými slovy za použití předložek a spojek.

**Hodnocení:** Každá dobře napsaná věta 1 bod. Vítězí oddíl s nejvyšším počtem bodů.

#### SÁZENÍ NA VEDOUČÍ

**Realizace:** Vedoucí se stávají soutěžícími. Oddíly sází 5 bodů na splnění úkolu vedoucích. Body dají tomu vedoucímu, o kterém si myslí, že splní daný úkol. Pokud vedoucí nesplní daný úkol jako první, družstvo o body přichází.

#### Úkoly pro vedoucí:

1. Kolik si pamatuje vyjmenovaných slov.
2. Kolik vedoucích uklidí zpět do krabičky zápalky jednou rukou za dvě minuty
3. Který vedoucí vytrhá jako první z papíru autíčko či panáčka.
4. Kdo si zapamatuje nejvíce věcí.
5. Který vedoucí napíše co nejvíce slov na „dr“ atd..

**Hodnocení:** Vyhrává oddíl s největším počtem získaných bodů při sázení.

### HÁDANKY

**Realizace:** Postupně čteme hádanky podle čísel. Oddíly dostanou vždy 2 minuty na odpověď.

1. Na vodě se točí, nic se neomočí. (Vítr)
2. Obchází se srpem celou zem, neseke do trávy tam ani sem. (Měsíc)
3. Stojí Babice rozcuchaná velice. Když přijdou časy, zelené má vlasy, když tělo chřadne, do vody padne. (Vrba)
4. Každodenně se natahují a přece jsou stejně dlouhé! (Hodiny)
5. Čtyři pacholíci se honí, žádný žádného nedohoní. (Kola u vozu)
6. Jede panna uličkou, trousí drobnou krupičkou. (Pila)
7. Jedna hlavička, jedna nožička, hlavička když zčervená, konec nožky znamená. (Zápalka)
8. Jedna paní nemá, v bytě stání nemá. Jakmile však byt svůj ztratí, životem tu ztrátu platí. (Ryba)
9. Je had v těle samá díra, nejí, přece neumírá. (Řetěz)
10. Je švadlena u vesnice, co má jehel na tisíce. (Jedle)
11. Kdo mé jméno vysloví, hned mě zničí. (Ticho)
12. Na poli žaté, v lese řáté, u kováře dělané, u sedláře také. (Chomout)
13. Celá chalupa vyhoří a přece se nezboří. (Dýmka)
14. Čtyři rohy, žádné nohy, chaloupkou to pohne. (Hlemýžď)
15. Sedí pán na vršku, měkkou má podušku, často se smekne, nic se nelekne. (Klobouk)
16. Stojí, stojí kmotr zlatý, vousatý a kolenatý. (Ječmen)
17. Železná boudička, dvířka jen maličká, často je otvírá se zoubky hlavička. (Zámek u dveří)
18. Půl deváté bez půl páté, dvě a půl třetí, kolik je to? (Půl deváté)
19. Stojím na peci a moknu, zahřívám se a mrznu. (Komín)
20. Čtyři stelou, dva svítí, jeden si lehne. (Kocour)
21. Je chlíveček bez dvířek, je v něm více než sto oveček. (Makovice)
22. Jede, jede lovec, má červený konec, kam ten konec strčí všude voda cvrčí. (Kačer)
23. Chodí v koruně, král není, nosí ostruhy, rytíř není, má šavli, husar není, k ránu budívá, ponocný není. (Kohout)
24. Když se břicho s krkem skloní, hlava stále slzy roní. (Kropící konev)
25. Měkké dělám z tvrdého, tvrdé dělám z měkkého, s větrem rád se pojím, vody se však bojím. (Oheň)
26. Mladá je velká, stará je malá. (Svíčka)
27. Na peci sedí, do nebe hledí. Někdy si zahučí, zavije, zaskučí, kočky to vědí. (Komín)
28. Okolo poruby hejno bílých holubů. (Zuby)
29. Přišel k nám host, spravil nám most, bez sekery, bez dláta a je přece pevný dost. (Mráz)
30. Přišel k nám panáček, červený měl fráček. Když jsme ho svlékli, všichni jsme plakali. (Cibule)
31. Sedí panna v komoře a má vlasy na dvoře. (Řepa)
32. Beznohý na dřevo leze, bezruký na něj hází, němý po cestě si brouká, hluchý v trní ho poslouchá. (Lež)
33. Bíle jsou a černé schůdky, prsty mají s nimi půtky. (Klávesy)
34. Bíle pole, černé símě, kdo mě sije, rozumí mně. (Papír, písmo)
35. Černá hlavička, bílá nožička, když hlavička zčervená, nožička zčerná. (Zápalka)
36. Běhá po světlici, nahá pod lavici. (Koště)
37. Běží posel beznohý, jest on šelma čtvernohý, nikomu nic nepoví, přece nic nepoví. (Psaní)
38. Cpou do ní jak do stodoly, dechem svým vyhání moly. (Dýmka)
39. Černý do koupele, červený z koupele. (Rak)
40. Červený hrnček, je plný krupeček. (Šípek)

# Vzpomínka



---

v /  
UHRÍNOV 14. - 30.7.2003

## OBSAH

Úvod .....	7
Charakteristika .....	7
Organizace.....	7
Bodovací systém .....	8
Program .....	9
Táborový program (orientační plán CETEH) .....	10
1. den .....	11
2. den .....	12
3. den .....	13
4. den .....	14
5. den .....	15
6. den .....	16
7. den – návštěvní den .....	17
8. den .....	18
9. den .....	19
10. den .....	20
11. den .....	21
12. den .....	23
13. den .....	24
14. den .....	24
15. den .....	28
16. den .....	29
17. den .....	29
Doplňkové hry .....	30
Špatné počasí.....	31
Hádanky .....	32

Pionýr  
Etapová hra „Křemílek a Vochomůrka“

**Poznámka:**

Tato publikace vznikla díky soutěži etapových her připravované sdružením Pionýr v ročníku 2003.

Oceněná hra:

1. místo: Křemílek a Vochomůrka (Věra Farská)

---

**Křemílek a Vochomůrka**

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2005

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

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

Neprodejné,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autorka: Věra Farská,

s využitím literární předlohy Václava Čtvrka a výtvarné předlohy Zdeňka Smetany

Fotografie: PS Boskovice

Vydání 1.

Náklad 1 000 ks

Publikace byla vydána díky podpoře Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy

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