

ETAPOVÉ HRY

# NÁMOŘNÍCI JEJÍHO VELIČENSTVA

DANIEL JANKOVSKÝ





# Námořníci jejího veličenstva

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.

- 2009 -



## 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 vyhláší 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, zauzení a jejich vyzkoušená řešení;
- c) dokumentace (fotografie, diplomy, denní rozkazy, kroniky, táborové občasníky, webová prezentace a podobně).

# Námořníci jejího veličenstva

Etapová hra – metodický materiál



**Autor:** Daniel Jankovský a kolektiv vedoucích 109. PS Vyšehrad





## Námořníci jejího veličenstva

Celotáborová hra na motivy obchodních a objevitelských námořních cest z přelomu 16. a 17. století. Odehrává se roku 1600 na lodích Východoindické obchodní společnosti z Londýna.

Autor: Daniel Jankovský a kolektiv vedoucích 109. PS Vyšehrad

Věk hráčů: 8 – 15 let

Herní jednotky: v našem případě 3 oddíly po 12 hráčích, věkově i pohlavně smíšené, silově vyrovnané

Hra je koncipována na 14 dní letního tábora. Tuto hru hráli děti a vedoucí na letním táboře 109. PS v roce 2006.

### Pár slov o nás

Skupina vznikla v 70. letech při Základní škole v Praze na Vyšehradě - odtud také název - a od té doby s většími či menšími úspěchy funguje. Po celých 30 let pořádají vedoucí schůzky, výlety a tábory zaměřené na turistiku a sport.

Všichni dnešní vedoucí jsou bývalé děti některého z oddílů a navazují na práci a tradice svých vedoucích.

V současné době máme jeden oddíl – Sagitta, který má dohromady 36 členů, dospělých i dětí. To, že naše nejstarší děti u nás zůstávají jako instruktoři a že máme i nováčky, které naše akce zajímají, je snad vizitka dobré práce.

Naše akce jsou přístupné všem dětem, nejen členům.

### Naše činnost

- ▲ pravidelné týdenní schůzky v klubovně Pionýrského centra Prahy 2
- ▲ víkendové akce každý měsíc, pod stan, do chatek, za sportem i za kulturou
- ▲ lyžařský kurz o jarních prázdninách
- ▲ letní tábory (nejhezčí, ale nejnáročnější akce roku)

Od svého vzniku pořádá skupina tábor každé léto, posledních čtrnáct let na stálém tábořišti u Blatné.

Informace o aktuálním dění na [www.109.cz](http://www.109.cz)



## Tábořiště

Naše tábořiště Kvítek leží nedaleko Blatné na Strakonicku. V pronájmu máme velkou louku, na kterou se pohodlně vejde. Stavíme 30 podsadových stanů, kuchyň je dřevěná a stojí celoročně. Přes rok v ní máme uložené věci z tábora. Pitnou vodu dovážíme, na mytí máme studánku přímo na louce. Žádná elektřina, žádná civilizace. Při špatném počasí se můžeme schovat do malého srubu nebo indiánského týpka.

## Jaké jsou naše tábory?

Naše táboření je takřka rodinné. Máme maximálně 36 dětí, 4 vedoucí, 4 praktikanty a 5 lidí na zabezpečení chodu tábora (hlavas, hospodář, zdravotník, 2 kuchaři). Celkem maximálně 50 lidí. Většina účastníků se navzájem dobře zná z celoroční činnosti skupiny a tábor tak může navázat na znalosti, hry a dovednosti, které jsme během roku procvičovali.

Děti na táboře rozdělujeme do oddílů, vyrovnaných věkově, silově i rozumově a složených z kluků i holek.

Po celý tábor probíhá etapová hra, v níž hodnotíme oddíly i jednotlivce, rozdělené na 3 věkové kategorie.

Děti se podílí i na zajištění chodu tábora formou služeb. Pomáhají v kuchyni, připravují dřevo na topení, myjí nádoby, drží noční hlídky...

## Šátky a zpěvníky

Velice se nám osvědčilo barevné označení oddílů. Každý účastník tábora dostane na začátku šátek v příslušné barvě. Šátek je použitelný i při hrách jako označení soupeřících stran, na zavázání očí, na krk, jako pokrývka hlavy, na obvázání zranění apod. Kromě názvu oddílu máme tedy další označení a stálí členové skupiny se už měsíc před táborem dožadují, v jaké barvě chtějí letos být. Mají ovšem smůlu, barvu šátku si oddíly první den tábora losují.

Šátky si vyrábíme sami před táborem. Nakoupíme látky a šikovná švadlenka šátky nastříhá a zaobroubí. Šátky mají rozměr pravoúhlého trojúhelníku, vždy dva vystřihneme ze čtverce 70x70 cm. Pro celý tábor nás vyjdou na asi 1000 Kč.

Další tradiční věci na našich táborech jsou malé tištěné zpěvníčky. Vytvořené na počítači, s akordy na kytaru, obsahují vždy 20 – 25 písniček. Táborovou klasiku i novinky, písničky z filmů, dětské ...

## Cíl tábora

Hlavní zaměření našich táborů je turistické a sportovní. Děti se učí samostatnosti i týmové spolupráci, procvičují si dovednosti a znalosti pro pobyt v přírodě. Celotáborové hry se pak snažíme vytvořit tak, aby podpořily fantazii, hravost a do programu zařazujeme i aktivity výtvarné.

## Program tábora

Používáme tři typy programu:

### Oddílový program:

V tomto čase si děti se svým vedoucím samy určují program. Učí se dovednosti, které budou v průběhu tábora potřebovat (uzle, morseovka, ohniště, ...), hrají hry, jdou se koupat. Tábor se na takovou část dne může rozdělit i jinak než podle oddílů – podle věku apod.

Aby děti měly více motivace a chuti do méně populárních činností, jako je třeba učení uzlů, vyvěsíme na nástěnce soupis činností na oddílový program, např.:

Zdravověda .....	15 bodů
Mapa a buzola.....	15 bodů
Stavba stanu.....	15 bodů
Ohně.....	10 bodů
Uzlování .....	10 bodů
Jízda na lodi .....	10 bodů
Štřelba ze vzduchovky .....	10 bodů



A pokud oddílový vedoucí usoudí, že jeho děti některou z těchto činností zvládly, přidělí jim v průběhu tábora do hodnocení oddílu předem daný počet bodů.

### Sportovní program:

Většinou podvečerní čas na táboře věnujeme sportování, každý se zapojí do sportu, o který má zájem (fotbal, ringo, softbal, ...). Výběr je na dětech, ale sportuje každý.

### Etapy celotáborové hry:

Hry a činnosti posouvající děj a průběh tábora. Návaznost není většinou striktně dána, etapy se mohou přesouvat, zkracovat nebo prodlužovat podle počasí a podmínek na táboře (pouze úvod a závěr se posouvá špatně).

### Motivace táborové hry

Výpravu vede z pověření rady obchodní společnosti Admirál. Děti představují námořníky, kteří se nechají najmout do služby na lodích společnosti. Pod vedením kapitánů a navigátorů plují z Londýna kolem Afriky do Východní Indie (jak se tehdy nazývala oblast dnešní Indonésie a Malajsie). Cestou plní různé úkoly, zažívají nebezpečí i nástrahy nepřátel.

Každý oddíl tvoří posádku jedné lodi. Děti si samy vymyslely názvy a znaky, ušily vlajky a složily hymnu svých posádek. Jednotlivé posádky spolu soupeřily o to, která bude při službě pro obchodní společnost úspěšnější a zaslouží si větší odměnu. Když ale bylo třeba, spojily své síly a společně čelily nebezpečí.

Cílem bylo dojet do oblasti Východní Indie a získat nová území pro anglickou královnu.

## Táborový slovníček

Hlavní vedoucí .....	Admirál Daniel Karel I.
Oddíloví vedoucí .....	Kapitáni
Instruktoři .....	Navigátoři
Hospodář .....	Zásobovací důstojník
Zdravotník .....	Lodní felčar
Kuchaři .....	Lodní kuchtíci
Stany .....	Kajuty
Náměstíčko .....	Paluba
Noční hlídky .....	
	23.30 - 1.30..... noční
	1.30 - 3.30..... psí
	3.30 - 5.30 ..... mlžná
	5.30 - 7.30..... ranní

## Vzhled tábora

Prostor mezi stany jsme prohlásili za palubu a náležitě jej upravili. Kromě stožáru na vlajku jsme postavili ještě stěžeň na plachtu, před ně do země šikmo zapíchli „čeleň“, vše spojili lanem a ozdobili praporky. Na stožáru visel lodní zvonec, petrolejka a záchranné kolo. Celý prostor paluby jsme obehnali zábradlím z kůlů a lana v půdorysu lodi. Na palubu se smělo vcházet jen vymezeným prostorem v zábradlí – lodní lávkou. Na stožáru vlála anglická vlajka – červený kříž na bílém poli.

Na palubě měl každý oddíl vymezené místo pro nástupy.

Tuto přestavbu tábora jsme provedli až v noci po prvním dni, hezky potichu. Všechny kůly jsme měli připravené předem a předkované díry. První den se totiž děti ve hře nacházejí v Londýně a na palubu vstupují až den druhý (viz níže jednotlivé dny). Překvapení se povedlo dokonale a děti ráno vycházely ze stanů s velkým úžasem.

## Nástupy

Nástupy na všechny činnosti, jídlo i hry jsme svolávali zvoněním na lodní zvon na palubě. Ranní nástup představoval vyplutí za novým úkolem, služební oddíl tedy spouštěl hlavní plachtu. Večerní nástup znamenal zakotvení na noc a tedy svinutí plachty.

## Táborová hymna

Na nástupech jsme zpívali táborovou hymnu. Refrén byl společný, vedoucí měli svoji sloku. Tuto sloku jsme dětem na začátku tábora zazpívali a děti si podle toho vymyslely svoji oddílovou sloku hymny.

Melodie i text hymny vycházejí z písničky „Hoja hoj, hoja hoj“ z filmu Noc na Karlštejně. (hudba Karel Svoboda, text Jiří Štaidl)

Táborová hymna (část vedoucích)

*Chčeš-li na světě býti převesel*

*Zvol si nejlepší ze všech řemesel*

*Chčeš-li okouzlit dívku nevinou*

*Dej se na moře, staň se hrdinou*

*Ref:*

*Hoja hoj, hoja hoj, vítr plachty napíná*

*Hoja hoj, hoja hoj, moře burácí*

*Hoja hoj, hoja hoj, v dálce vidět pevnina*

*Hoja hoj, hoja hoj, loď se kymácí*



Každý oddíl si také první den tábora vylosoval jeden bicí hudební nástroj, aby se děti mohly při zpěvu doprovázet.

## Kostýmy

Pro vedoucí jsme použili renesanční kostýmy zapůjčené i vyrobené.

V kostýmech přicházeli vedoucí při důležitějších momentech, při čtení motivace, odměňování apod.

Děti na začátku tábora kromě šátků dostaly tričko v barvě svého oddílu a každý oddíl si vyrobil šablonu se svým znakem a na tričko si ho nastříkal barvou.

## Bodování

Za práci na lodi a další činnosti dostávali účastníci výpravy (jednotlivci i oddíly) od obchodní společnosti odměnu - žold.

Hodnotili jsme oddíly a jednotlivce, rozdělené do tří věkových kategorií (nejmladší, mladší, starší).

Při hře nebo činnosti, kdy jsme bodovali celé oddíly, získal:

První oddíl ..... 15 bodů

Druhý..... 12 bodů

Třetí ..... 10 bodů

Každý hráč do bodování jednotlivců dostal:

Z vítězného oddílu .....	10 bodů
Ze druhého .....	8 bodů
Ze třetího .....	6 bodů

Při hře, v níž soutěžili jednotlivci podle kategorií, jsme bodovali:

1. místo .....	15 bodů
2. ....	12 bodů
3. ....	10 bodů
4. ....	9 bodů
5. ....	8 bodů
atd	
12. ....	1 bod

Upravte si podle počtu dětí tak, aby i poslední získal alespoň jeden nebo dva body. Oddíl pak z takového hry do hodnocení získal součet bodů svých členů.

### Hodnosti námořníků

Po celou dobu plavby (tábora) měly děti možnost požádat o povýšení do vybrané hodnosti. Seznam hodností visel od začátku tábora na nástěnce. Kdo dosáhl v bodování jednotlivců určený počet bodů a hodnost si splněním úkolu zasloužil, přinesl svému oddílu 5 bodů do celotáborového hodnocení. Pro jednotlivce znamenalo povýšení pouze námahu navíc a žádné body, tak se každý mohl rozhodnout, zda týmu pomůže a trochu se pro něj obětuje.

Kromě bodovací tabulky jsme na nástěnce měli i tabulku se jmény všech námořníků a k jednotlivým jménům jsme lepili obrázek znázorňující dosaženou hodnost. Obrázky jsme vytiskli na barevné papíry v barvách oddílů.

Body pro oddíl se připočítávaly každý večer a za každý „obrázek“ u jména člena oddílu. Kdo tedy např. třetí den získal hodnost Strážce lan, každý další den získal pro svůj oddíl 5 bodů. Jestliže mu po pár dnech přibyla další hodnost, od tohoto dne svému oddílu připisoval každý večer 10 bodů atd.

Děti se tedy snažily, aby každý měl co nejvíce hodností a také pomáhaly slabším členům oddílů v bodových ziscích, aby si tito také mohli o hodnost požádat.

Předem je nutné propočítat, kolik asi děti získají bodů a hodnosti rozdělit na celý tábor. Pokud hodnotu k získání určité hodnosti na nástěnku nenapíšete, můžete ji upravovat dle průběhu tábora.

Hodnosti se plnily během dne a při večerním nástupu vedoucí jejich získání potvrdili Admirálovi.

**Vyháněč krys**

Mohl se jím stát každý, kdo dosáhl v bodování jednotlivců 30 bodů, za to, že po dobu jednoho dne před každým jídlem 3x oběhl tábor, křičel a bouchal lžící do ešesu, a cestou sbíral uhynulé krysy (papírky a pod).

**Krmič žraloků**

Mohl se jím stát každý, kdo dosáhl 60 bodů a při obědě a večeři jeden den obsluhoval a krmil vybraného vedoucího.

**Lazebník**

Mohl se jím stát každý, kdo dosáhl 90 bodů a po dobu jednoho dne před jídlem umýval ruce vedoucím a dohlížel na čisté ruce ostatních dětí.

**Škrabka**

Mohl se jí stát každý, kdo dosáhl 120 bodů a po celý den byl připraven a ochoten cokoliv a kohokoliv podrbat (záda), oškrábat (brambory, zelenina), pohrabat (tráva, piliny) apod.

**Strážce lan**

Mohl se jím stát každý, kdo dosáhl 150 bodů a byl po dobu jednoho dne ochoten a připraven vedoucím zavázat nebo rozvázat stan, tkaničky u bot apod.

**Rosnička**

Mohl se jí stát každý, kdo dosáhl 180 bodů. Hlídal celý den počasí a vyhlašoval pro všechny důležité signály: pláštěnku, opalovací krém apod.

Protože každý den několik dětí dosáhlo hranice bodů předepsaných pro určitou hodnotu a protože nejlepší už plnily několikátou a nejslabší teprve první, vždy běhalo, krmilo nebo česalo více dětí najednou. Některý den byla i nouze o volného vedoucího.

**Lodní deník**

Služební oddíl měl každý den za úkol vést lodní deník. Ráno jej při nástupu děti dostaly od Admirála a večer jej musely vrátit. Oddíl měl za úkol napsat minimálně dvě strany textu a nakreslit jeden obrázek. Každý den začínal předtištěnou stránkou se základními údaji:

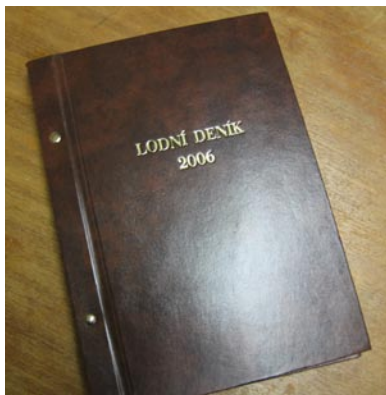
- △ Datum, zeměpisná poloha lodi (zjistit z mapy)
- △ Služební posádka a velící kapitán (vedoucí dne)
- △ Noční hlídky (kdo hlídal uplynulou noc)

- Δ Jídelníček za celý den
- Δ Počasí
- Δ Zvláštní a mimořádné události dne

Do desek s kroužkovou vazbou jsme postupně vkládali zápisy a obrázky od dětí. Každý oddíl si mohl během své služby přečíst záznamy ostatních, po večerech si vedoucí četli, jak děti vnímají a prožívají tábor.

Je často zajímavé si přečíst, že hra, kterou jste připravovali předem několik dní, je věnována jedna řádka (... *pak byla hra v lese s kartičkami na piráty a pak svačina* ...).

Zato o honičce nebo schovávačce děti popíší půl stránky (... *a modrý vyhrály a bylo to nefér, protože já jsem upad a červenejm se to nepovedlo a byla to velká sranda, jak Martin musel běžet znovu* ...).



Celý deník jsme doplnili po skončení tábora o fotky, tabulky bodování, mapky a motivační dopisy ke hrám apod. a nechali svázat. Vznikl tak skutečný a unikátní stostránkový Lodní deník – kronika tábora.

## Nástěnka

V jídelně visely dvě nástěnky s bodováním jednotlivců, oddílů a tabulka získaných hodnot. Dále plánek tábora se jmény u jednotlivých stanů, bodování čistoty v kajutách a také „řády tábora“.

Další papír byla nabídka bodovaných oddílových programů (viz úvod – oddílový program).

Na nástěnce byla ale hlavně mapa plánované cesty s místy zastávek. Po mapě jsme posouvali vlaječku do místa, kde lodě právě jsou. Z mapy děti také odečítaly zeměpisnou šířku a délku pro zápis do Lodního deníku.

## Řízení hry

Na ranním nástupu Admirál seznámil posádky s programem dne a připomenul možnosti získání hodnot.

Před každou hrou přicházel Admirál a podrobně vysvětlil motivaci a pravidla.

Admirál také po hře vyhodnocoval její průběh a udílel body.

Při večerním nástupu přiděloval Admirál dle hlášení vedoucích dětem získané hodnoty.



## Pomůcky, rozhodčí

Terénní a časové podmínky, stejně jako pomůcky a organizaci popisujeme vždy ke hře samotné. Na přípravě a průběhu her se podíleli většinou všichni vedoucí. Pomůcky jsou v běžném táborovém vybavení. Snad jen kostýmy a masky je dobré připravit předem a ta trocha času a námahy se vám jistě vyplatí. Předem samozřejmě taky tiskneme bodovací tabulky, diplomy a nejrůznější kartičky do her a soutěží.

## Použitá literatura

- △ Zapletal, Miloš: Velká encyklopedie her. Olympia, 1985
- △ Křivský, Petr; Kvaček, Robert; Skřivan, Aleš: Věk starý a nový, dějiny, kultura a život Evropy v 17. a 18. století. Albatros, 1987
- △ Obrázkový slovník: Lodě a plavba. Slovart Praha, 2001
- △ Staněk, Stanislav: 89. etapová hra - Dobrodružství Viléma Vodičky ve službách Francise Drakea.
- △ Mravenec Brno, 2003



## 1. DEN - LONDÝN

### Odpoledne – 1. část

Přijímací komise.

Vedoucí po příjezdu dětí na tábořiště předstupují v kostýmech, představuje se Admirál Daniel Karel I. a vítá „uchazeče“ o řemeslo námořnické. Ostatní vedoucí představují členy přijímací komise.

Děti před táborem nevěděly, jaká bude motivace celotáborové hry, a tak je kostýmy, řeč Admirála i přijímací komise překvapily.

*„Tak teda vy jste ty suchozemské krysy, které se chtějí stát námořníky? Vy se chcete vydat na moře, čelit nemocem, nepohodlí, pirátům, mořským příšerám a duchům? Než si někoho z vás najmu do posádky pro loď slovučné Východoindické obchodní společnosti, musím mít jistotu, že se při první vlně nesespete jako ubrečené děti! Zde přítomná přijímací komise zhodnotí vaši zdatnost a určí, kdo z vás je schopen plavby. Ani si nevybalujte věci, někteří z vás možná pojedou za chvíli zpět domů!“*

**Provedení:** Děti postupně, po jednom, obcházejí stanoviště přijímací komise a plní požadované úkoly. Na každém stanovišti jim vedoucí do předtištěné karty zapíše body. Jejich součet tvoří výsledné hodnocení. Jak si všimnete z popisu stanovišť, je to spíše hra na pobavení a po porovnání bodů všech dětí je výsledkem jejich pořadí bez rozdílu věku a pohlaví. Tento seznam pravděpodobně bude od nejstarších po nejmladší (například hraje roli výška postavy), ale dobře se v něm projeví i smysl pro humor. Můžete jej využít při sestavování oddílů z dětí, které předem neznáte.

### Stanoviště přijímací komise:

1. Lodní felčar – dítě prohlédne (zuby kvůli kurdějím, vlasy kvůli blechám a štěnicím) zapíše jeho jméno do karty, kterou pak dá dítěti s sebou.
2. Tělesné míry – do karty se zapíše výška a délka nohy ve stopách a palcích (jedna stopa je 12 palců). Za každý palec je jeden bod.
3. Práce s lanem – hodit smyčku na kůl ve vzdálenosti několika metrů. Každý má 3 pokusy, za každý úspěšný dostane 5 bodů, tedy celkem 0 – 15 bodů.
4. Rovnováha – přejít kládu tam a zpět bez šlápnutí na zem. Každý má na začátku 30 bodů a za každé šlápnutí se mu 5 bodů ubírá.
5. Potápění – strčit hlavu do lavoru, počet bodů se rovná počtu vteřin pod vodou.
6. Znalost námořnických písní – za každou jmenovanou písničku, kde se objevuje moře, námořníci, piráti nebo loď dostane dítě 5 bodů.

7. Námořnické pití – vypít co nejrychleji 3 dcl bílého karibského rumu (tedy vody s rumovou trestí). Každý má na začátku 20 vteřin a od nich se mu odečte počet vteřin, které potřeboval na vypití sklenice. Výsledek se opět převede na body (jedna vteřina je jeden bod).

Protože všichni zkoušku zdárně vykonají, na posledním stanovišti čeká ubytovací důstojník, který vybere kartu se zapsanými body a pomůže dětem s ubytováním ve stanech.

**Pomůcky:** papíry s předtištěným textem, tužky, měřidlo v palcích, kláda, lano, lavor s vodou, rumová třešť, stopky.

## Odpoledne – 2. část

Ubytování, provozní pokyny, seznámení s tábořištěm pro ty, kteří ho neznají.

Připomenutí řádů tábora (požární, denní, ...).

Příprava večerního slavnostního ohně.

## Večer

Večer u ohně jsme děti rozdělili do oddílů. Protože jsme je znali z celoroční oddílové práce, měli jsme rozdělení již připraveno předem. Každému oddílu se představil jejich kapitán a navigátor a dali dětem šátky jejich barvy (děti si barvu losují). Pak se slavnostní řečí vystoupil Admirál.



*„Máte tu čest být přijati do služeb Východoindické obchodní společnosti, se sídlem na Leaden Hall street v Londýně. Všichni jste prošli přijímací prověrkou a kapitáni si vás vybrali do svých posádek. Mám zde královninu zakládací listinu společnosti. Přečtu vám její text:*

*Její Jasnost, královna Alžběta z boží milosti, vládkyně Anglie, hlava anglikánské církve, svým laskavým rozhodnutím svoluje a zakládá Východoindickou obchodní společnost. Tato společnost má své sídlo v Londýně a je spravována obchodní radou. Založena je za účelem obchodního styku s oblastí Východní Indie. Zisk z tohoto obchodu připadá, po řádném zdanění, radě společnosti a je na jejím uvážení, jak s ním naloží. Zástupci Východoindické obchodní společnosti, vybaveni pověřovací listinou, požívají práv a ochrany jako oficiální vyslanci královny Anglie. Musí chránit její čest a jsou zplnomocněni jejím jménem zabírat a spravovat nová území v souladu s mezinárodní úmluvou o demarkačních liniích z roku 1529.*

*Tolik královnina vůle. Rada nově založené obchodní společnosti rozhodla o okamžitém zakoupení tří lodí s plnou výbavou, najmutí posádek a o urychleném vyplutí do Východní Indie. Vedením výpravy jsem pověřen já, Admirál Sir Daniel Karel I. Veškeré přípravy na cestu budiž provedeny neprodleně. Do stejné oblasti totiž míří lodi dalších společností. Cílem cesty je prozkoumat obchodní možnosti, navázat kontakty a se ziskem prodat nebo směnit vezené zboží. Nesmíme opomenout bezpečnostní rizika, neboť cestou čekají nástrahy pirátů. S těmi je třeba se vypořádat!*

*Na výpravu čekají i úkoly vědecké, protože jedním z našich akcionářů je slavná Královská vědecká Akademie. Bůh budiž milostiv našemu konání."*

## **Cesta do Doveru**

Jak ve své řeči naznačil Admirál, rada společnosti chce lodi na cestu vypravit neprodleně, tedy ještě dnes večer.

Každý oddíl (v našem případě dvanáctičlenný) se rozdělil na tři čtveřice – družinky. Družinka měla za úkol projít v co nejkratším čase trasu po okolí tábora. Trasa představovala cestu námořníků z Londýna do přístavu Dover. Začátek byl až za tmy. Na trase se startem i cílem v tábořišti u ohně byly čtyři stanoviště: sklad, krčma, přístav a přístavní molo.

Děti šly bez baterek, na každém stanovišti se vždy po splnění zadaného úkolu dozvěděly polohu a vzdálenost dalšího. Vyhrála skupinka s nejkratším časem.

Stanoviště:

Sklad – Obchodní společnost vybaví svoje námořníky oblečením na cestu. Děti musely potmě v lese hledat trička svojí barvy, když si je oblékly, mohly pokračovat.

Krčma – Obchodní společnost platí poslední večer na souši. Každé dítě muselo vypít hrnek čaje a sníst sušenku.

Přístav – Námořníci dojdou do přístavu a musí doveslovat ke své lodi. Družinka se naložila na loďku a na rybníce objela svítící bójku.

Molo – Lodník musí umět uvázat loď i potmě. Každý tedy házel svítícím kroužkem na kolík vzdálený pár metrů (svítící kroužky jsme udělali z tyčinek chemického světla).

Když úspěšně „uvázaly loď“, spěchaly děti do cíle v tábořišti.

## **2. DEN - DOVER**

Děti se probudily v přístavu Dover, kam v noci dorazily. Jak jsme popsali v úvodu, do rána jsme táborové náměstí přeměnili v palubu lodi.

Dnešní den posádky musely své lodi vybavit vším potřebným k plavbě.

## Dopoledne

Děti vymyslí pro svou loď: jméno, znak, vyrobí vlajku a znaky si pomocí šablony nastříkají na trička. Každý oddíl složí svoji sloku táborové hymny.

## Odpoledne – 1. část

### Obchodníci

Každá posádka (oddíl) má za úkol obstarat vybavení na cestu a taky náklad, který poveze - zboží na prodej ve Východní Indii. Posádka má však jen omezené množství peněz, musí si tedy na nákupy vydělat. Cílem je nakoupit dané počty povinného vybavení, co nejvíce zboží – nákladu a vydělat hotovost.

Povinné vybavení lodi. Předměty počítáme pro jednoduchost v kusech (nebo v kg, bednách, ...).

Mouka .....	20ks
Ovoce .....	20 ks
Sýry .....	20 ks
Maso .....	20 ks
Lana .....	10 ks
Plachty .....	10 ks
Dřevo .....	10 ks
Děla .....	10 ks



### Zboží na prodej:

Šperky, látky, kovové nástroje, víno.

Loď uveze maximálně celkem 200ks zboží na prodej.

Všechny komodity se dají nakoupit v obchodech a dají se tam také prodat. Protože obchody mají odlišné ceny u jednotlivých druhů zboží, posádka vydělává tak, že v obchodě s nízkými cenami nakupuje a v obchodě s vyššími cenami prodává. V obchodech to ale není tak jednoduché, tam kde je např. levná mouka, je drahé maso apod. Obchodníci také průběžně mění ceny podle toho, kolik kterého zboží mají. Tam, kde mají některého zboží málo ceny zvyšují a naopak u zboží, kterého mají dost, ceny snižují. Situace v obchodech se tedy stále mění.

Posádka dostane jen pár peněz do začátku a ostatní si musí vydělat.

### Příprava hry:

Každý „kus“ zboží nebo nákladu představuje kartička s nápisem MOUKA, DŘEVO, DĚLO, apod.

U povinného vybavení lodi potřebný počet kartiček lehce vypočítáme: u mouky je povinnost 20ks na posádku, krát počet posádek (v našem případě 3) tedy minimálně 60 kartiček. U zboží na prodej je to obdobné. Každá posádka může nakoupit maximálně 200ks, tedy  $3 \times 200 = 600$ . Pro čtyři komodity tedy minimálně 150 kartiček od jedné.

Kartičky asi 2x5 cm jsme vytiskli a nakopírovali. Jeden večer před táborem jsme věnovali na rozstřihání.

Dále potřebujeme peníze. Můžete použít z některé koupené stolní hry, nebo si vyrobit svoje táborové, opět v dostatečném množství a různých hodnotách. Podle toho, jak vypadají vaše peníze, zvolíte počáteční ceny jednotlivého zboží a také skoky při zdražování a slevách v obchodech. Pokud máte peníze např. ze hry Dostihy a sázky, máte nejmenší tisícovku a tedy ceny, zdražení i sleva musí být vždy v celých tisících.

Před hrou se zboží do obchodů rozdělí náhodně a pak každý obchodník podle počtu kusů zvolí své ceny. Jediné, co mají obchodníci předem stanoveno, je maximální cena u jednotlivých druhů zboží, kterou nesmí během hry překročit.

### Provedení hry:

Uprostřed tábořiště, na palubě, mají posádky sídlo, kde sedí z každého oddílu 4 nejstarší děti a řídí nakupování a shromažďují peníze a materiál.

V okruhu 500 metrů okolo tábora je 5 – 6 obchodů. U obchodů se pohybují nákupčí - další 4 děti z každého oddílu. Zjišťují, který obchodník má jaké zboží a za kolik. Zbývající 4 děti z oddílu tvoří spojky mezi sídlem a nákupčími, nosí vzkazy, peníze a nakoupený materiál. Spojka unese najednou pouze 10ks nákladu!

Vychází to tedy tak, že každý nákupčí má svoji spojku. Je však výhodné, aby počet obchodů byl vyšší, než počet nákupčích z jedné posádky.

Prodáváci si před sebe rozloží zboží – kartičky – a na velký papír napíší aktuální ceny. Na tomto papíře pak ceny škrtají a přepisují podle vývoje obchodování. Obchodníci mohou velmi ovlivnit průběh hry také svým chováním. Mohou smlouvat, mohou se vyptávat, kolik které zboží stojí u konkurence a pak přetahovat zákazníky, mohou vyhlásit přejímku zboží a chvilku neobchodovat, mohou pouze prodávat, když jim dojde hotovost apod.

V našem případě jsme na hru vyčlenili 2 hodiny a mohli jsme dát i více. Hodně času posádky promarní, než si dohodnou a doladí komunikaci pomocí spojek a systém obchodu.

### Vyhodnocení:

Za chybějící povinný materiál počítáme záporné body, za nakoupené zboží na prodej kladné body a za zbylou hotovost také kladné body. Chybějící povinný materiál má čtyřnásobnou hodnotu než zboží na prodej. Pokud tedy má někdo 200 kusů zboží na prodej, ale chybí mu např. 20ks mouky, 20ks ovoce a 10ks plachet, jako by neměl nic.

## Odpoledne – 2. část

### Nakládání nákladu

**Motivace:** Před cestou je potřeba loď rychle a správně naložit vším potřebným na cestu. Která posádka to udělá nejlépe, získá nejvíc bodů.

**Provedení:** Jedná se vlastně o překážkovou dráhu, kterou probíhají dvojice s nákladem na čas. Překážky jsou libovolné dle možností v táboře a požadované obtížnosti závodu. My jsme připravili tři závody pro tři věkové kategorie dětí. V každém oddíle jsme měli 12 dětí, 4 z každé věkové kategorie, každý oddíl měl tedy 2 dvojice v jedné věkové kategorii. Nejstarší děti běžely s velkou truhlou, prostřední musely po dráze koulet „sud vína“, tedy barel s vodou. Nejmladší děti nesly „cihly sýra“ a to tak, že dvojice držela dva klacky (jako nosítka, ale klacky nejsou nijak spojeny) a na nich měla položeny dvě cihly. Pokud některá cihla spadne, musí dvojice zastavit, naložit ji a pak pokračovat. Tahle disciplína byla asi nejtěžší. Opsali jsme ji z celotáborové hry uvedené v použité literatuře.

Cíl překážkové dráhy byl vždy „na palubě“ naší lodi, muselo se tedy do cíle přes lávku, mezerou v zábradlí.

Po vyhodnocení dvojic jsme oddílům připsali součet bodů jejich členů a mohla začít další fáze nakládání, tedy další krátká soutěž.

Náklad je třeba na loď co nejlépe naskládat, aby nezabíral moc místa. Každý oddíl měl tedy tento úkol: všichni členové oddílu si musí stoupnout co nejtěsněji k sobě nebo na sebe tak, aby zabírali co nejmenší půdorys. V tomto chumlu musí vydržet nejméně jednu minutu. Měříme obvod oddílu ve výšce 50 – 60 cm nad zemí.

### Večer

Sportovní program.

## 3. DEN – U BŘEHŮ ŠPANĚLSKÝCH

Dnes posádky slavnostně vyplouvají na cestu. Na nástupu tedy Admirál se služebním oddílem poprvé vytáhne plachtu a plavba začíná.

### Dopoledne

#### Život plavčíka

Také u této hry jsme se inspirovali u nakladatelství Mravenec Brno, v jejich 89. etapové hře.

**Motivace:** Služba na lodi není jednoduchá a každý z posádky musí zastat spoustu práce. Vyzkoušíme si proto, jak taková služba plavčíka vypadala.



Provedení: Stezka na čas pro jednotlivce se startem i cílem v táboře. Na trase je sedm stanovišť, na některých musí hráč zůstat tak dlouho, dokud úkol správně nesplní, na některých dostává trestné body. Startuje se v časových intervalech, každý si nese s sebou kartu na zapsání trestných bodů nebo času případného čekání u některého stanoviště. Hodnotíme jednotlivce podle věkových kategorií, oddíl dostane součet bodů svých členů.

### Úkoly pro jednotlivá stanoviště:

- △ složit velkou plachtu předepsaným způsobem
- △ rozseknout špalek na čtyři polínka pro lodní kuchyni
- △ přeběhnout ráhno bez pádu (kláda na zemi, trestné minuty za šlápnutí na zem)
- △ ulovit rybu (udice s háčkem a na zemi papírové ryby s očkem z drátku)
- △ hod lanem na kůl (3 pokusy, trestné minuty za netrefení)
- △ vydrhnout palubu (z rybníka nabrat kýbl vody, vylít jej na molo a 20x přejet kartáčem)
- △ vylézt do lanoví (lanová lávka, trestné minuty za pád nebo dotyk země)

## Odpoledne – 1. část

Oddílový program

## Odpoledne – 2. část

Plavba na pramičkách po rybníce, závody na čas.

## Večer

Sportovní program

## 4. DEN – KANÁRSKÉ OSTROVY

### Dopoledne

### Košová hlídka

**Motivace:** Námořníci se při plavbě střídají také v hlídce v koši vysoko na stěžni. V této hře si tedy vyzkoušíme, kdo je na tuto službu nejlepší, kdo je nejbystřejší pozorovatel.



**Provedení:** Soutěž jednotlivců ve věkových kategoriích. Hráč postupně projde tři stanoviště, na každém splní úkol, výsledek je součet umístění ze všech tří stanovišť.

### 1. Zrak

Na stromě je pověšen papír se čtvercovou sítí 7 x 7 polí. Pole má rozměr 5 x 5 cm. Všechna pole jsou bílá, jen pět náhodně vybraných je černých. Všichni hráči odstartují ve vzdálenosti 20 – 30 m od stromu a pomalu se blíží k papíru se sítí. Kdo si myslí, že vidí správně rozložení černých polí na síti, zvedne ruku. Přistoupí k němu rozhodčí a hráč mu na papíře ukáže, kde jsou podle něj černá pole. Jestliže ukáže špatně, může postupovat blíže. Jestliže ukáže dobře, rozhodčí mu změří vzdálenost k papíru se sítí. Kdo viděl správně umístění černých polí v síti nejdále od stromu, vyhrál.

### 2. Postřeh

Před hráče položíme papír A4, na něm jsou náhodně rozmístěna čísla 1 – 20. Každé číslo je jinak velké, jinou barvou a jiným druhem písma. Hráč na čas ukazuje čísla od jedné do dvaceti. Vyhrává nejrychlejší.

### 3. Odhad vzdálenosti

Vybereme v okolí tábora nebo přímo v táboře různé dobře viditelné body (brána, stožár, strom, kopec na obzoru...) a hráč odhaduje vzdálenost ze stanoviště k těmto bodům. Předem si vzdálenost změříme u bližších a odhadneme u vzdálenějších bodů. Určíme toleranci  $\pm$  a počítáme počet správně nebo v toleranci určených vzdáleností.

**Poznámka:** Na začátku každý oddíl obsadil jedno stanoviště, na splnění úkolu měli všichni 25 minut a pak se oddíly na stanovištích vyměnily.

Vyhodnotili jsme děti podle kategorií a v každém oddíle určili tříčlennou košovou hlídku – nejlepšího v oddíle z nejmladších, prostředních a nejstarších dětí. Tuto hlídku jsme využili o dva dny později při hře Tábor v mlze.

## Soutěž ve řvaní

**Motivace:** Košová hlídka musí umět také hlasitě ohlásit, když spatří něco v blízkosti lodi. A přehlušit burácející oceán není jednoduché.

**Provedení:** Hrajeme na poli nebo louce. Soutěží oddíly. Naše dvanáctičlenné byly moc velké, proto jsme je ještě rozdělili na dvě samostatné družiny. Měli jsme tedy šest soutěžních družstev po šesti hráčích. Každé družstvo se dále rozdělilo na tři hráče – řvouny a tři hráče – posluchače. To se nám jevilo jako optimální počet pro tuto hru. Trojice řvounů se postaví na kraj louky nebo pole. Trojice posluchačů jde od nich na takovou vzdálenost, na jakou si myslí, že je uslyší. Když se posluchači vzdálí, dostane každá trojice řvounů kartičku se třemi krátkými větami. Věty má každá trojice jiné, potřebovali jsme tedy 18 vět. Věty jsou např. Kapitán má příušnice! Před námi velký ledovec! Kuchař spálil omeletu! Piráti na pravoboku! apod.

Záleží na trojici řvounů, zda bude křičet jeden, nebo všichni tři. Zakřičí větu a posluchači se radí, co slyšeli. U posluchačů na louce je rozhodčí, který má také seznam všech křičených sdělení a tomu posluchači řeknou, co odposlechli. Pokud slyšeli a rozuměli správně, mohou postoupit dle svého uvážení dál od řvounů. Na místě kde slyšeli, si

nechají svoji značku. Pokud nerozuměli, mohou postoupit blíž nebo zůstat na místě. Řvouni volají druhou větu a vše se opakuje. Počítá se, které družstvo se dorozumí na větší vzdálenost. Pokud posluchači na začátku špatně odhadnou vzdálenost a jdou moc daleko, riskují, že neuslyší žádnou zprávu, ani když se na druhou a třetí o trochu přiblíží, a nezapočítá se jim žádný výsledek.

Pokud vymyslíte dost vět, můžou si trojice vyměnit řvaní a poslouchání a hru si zopakovat.

## Odpoledne – 1. část

Oddílový program

## Odpoledne – 2. část

### Kanárský triatlon

**Motivace:** Posádky na naší výpravě dorazily na Kanárské ostrovy. Zdejší obyvatelé mají zvláštní formu soutěže, kterou my známe pod názvem triatlon. Domorodci by rádi vyzvali posádky lodí na závody.

Kanárský triatlon má tyto disciplíny: běh, plavba (samozřejmě na lodi) a jízda s dvojspřežím, neboť jízdní kolo ještě nebylo vynalezeno.

**Provedení:** Závod čtyřčlenných hlídek na čas. Naše oddíly se rozdělily na tři čtveřice, jejichž složení si děti samy určily. Bylo výhodné dát menší děti k někomu staršímu, protože ve výsledku se pro oddíl sčítal čas všech tří čtveřic.

Hlídky startovaly z tábořiště v časových intervalech. Po startu dva ze čtveřice nasedli do dvojkoláku a dva je táhli po určené trase (okolo paluby, pak vrátili dvojkolák zase na start pro další čtveřici), dále hlídka běžela po určené trase k rybníku, tam objela na pramičce vyznačenou dráhu a poté běžela zpět do tábora.

Na závěr trať projede a proběhne čtveřice vedoucích, představující domorodce.



## Večer

Sportovní program

## 5. DEN – ROVNÍK

### Lov perel - netradiční rozcvička

Hned po budíčku jsme dětem vyhlásili soutěž. „Loď v noci zakotvila na mělčině a po rozbřesku jsme zjistili, že dno pod námi je plné perlorodek. Která posádka jich nasbírá nejvíc, získá nejvíce bodů do hry.“

Provedení: Před budíčkem jsme rozházeli v táboře a jeho okolí asi 200 papírků cca 8 x 8 cm, s nadepsanou číselnou hodnotou. Hodnota představovala váhu perly. Děti, kterým se většinou ze stanů příliš nechce a rozcvičku se snaží ošidit, si najednou samy a bez vedoucích svolávají oddíly a běhají po táboře. Vyhrává oddíl s největší váhou perel, tedy nejvyšším součtem čísel na kartičkách.

### Dopoledne

Oddílový program

### Odpoledne – 1. část

#### Osvobozování otroků

**Motivace:** „Lodě naší výpravy se nacházejí u břehů rovníkové Afriky. Tedy v oblasti, kde španělští a arabští nájezdníci loví černé otroky. Admirál se rozhodl tento obchod otrokářům překazit a ochránit domorodé vesnice.“

**Provedení:** Hraje se v rozlehlém členitém lese, kde se dají přirozeně vyznačit hranice herního území (od cesty po potok, od tábora k louce, apod.). Hraje se po předem určenou dobu, v našem případě 2 hodiny. Každý hráč včetně vedoucích má na ruce mezi ramenem a loktem přivázaný fáborek. Na začátku hry si každý oddíl na kraji lesa vybuduje svoji výchozí základnu. Na tomto místě je jeden z hráčů oddílu nebo instruktor, který se stará o vydávání fáborků. Otrokáři mají také svoje dvě území, označené jako „Vnitrozemí“ a „Přístav“, kde hlídá další z vedoucích. Do těchto dvou malých území nesmí děti vstoupit. Po trase z „Vnitrozemí“ do „Přístavu“ vedoucí „vodí otroky“, tedy nesou žetony. V našem případě se po lese pohybovalo 6 otrokářů.

Děti prohledávají les a když uvidí vedoucího, můžou s ním bojovat. Boj spočívá v tom, že se jeden druhému snaží strhnout fáborek. Když hráč otrokáři fáborek strhne, je otrokář poražen a předá hráči žeton, který nese. Někdy hráči „loví“ otrokáře ve smečkách dvou, tří i více hráčů z jednoho oddílu. Přesto však dostane žeton jen ten, kdo strhne fáborek, tedy jeden žeton, i když by otrokáře ulovil celý oddíl. Pokud otrokáře obstoupí více dětí a jsou z různých oddílů, může se stát, že v nastalém bojovém zmatku není jasné, kdo přesně fáborek strhl a který oddíl má získat žeton. Pro takové situace má otrokář u sebe vždy tolik žetonů, kolik soutěží oddílů. Otrokář, který přišel o fáborek a rozdá žetony, si jde do „Vnitrozemí“ pro nový fáborek – život – a doplní si

žetony. Otrokář, který pronikne neporažen až do „Přístavu“, odevzdá zde pronesené žetony, sundá si fáborek a nerušeně jde do „Vnitrozemí“ pro další náklad.

Pokud při boji strhne fáborek otrokář hráči, ten vypadává z boje a musí si pro nový fáborek do výchozího místa svého oddílu.

Děti na začátku hry nevědí, kde je „Vnitrozemí“ a kde „Přístav“. Sledováním vedoucích se jim to ale jistě brzy podaří vypátrat. Mohou tak plnit druhý úkol.

V okolí „Vnitrozemí“ jsou domorodé vesnice. Vesnici představuje krabice, např. od bot, schovaná v jehličí. V každé krabici jsou lístky v barvě oddílů, pro každý oddíl jeden lístek. Hráči se jednak snaží krabice najít a vzít si lístek pro svůj oddíl, zároveň však hledají nenápadně a snaží se na krabice neupozornit hráče z druhých oddílů. Vesnic (tedy krabic) jsme uschovali 5. Protože krabice jsou blízko „Vnitrozemí“, často se pohybují okolo nich vedoucí a mohou o ně bojovat.

**Vyhodnocení:** Hra končí na zvukové znamení v předem dohodnutém čase, nebo pokud dáte na jeden oddíl omezený počet fáborků – životů – jejich vyčerpáním, a nebo pokud otrokáři pronesou do „Přístavu“ všechny žetony.

Za ukořistěný žeton je pro oddíl jeden bod, za lístek z krabice – vesnice – deset bodů.

## Odpoledne – 2.část

Oddílový program, příprava dřeva na večerní táborák. Děti si připravují program k táboráku (scénky a písničky).

## Večer

### Přeplutí rovníku

Součástí večerního programu u ohně je i přijímání nových námořníků mezi pravé mořské vlky. Před členy výpravy předstupuje Admirál.

*„Lodníci! Už od nepaměti se v Evropě považuje za pravého námořníka jen ten, kdo přeplul rovník a zavítal do vod jižních moří. Tuto metu jsme úspěšně zdolali i my s naší flotilou. Společně tedy poklekněme a v posvátné úctě přivítáme na naší slavnosti samotného vládce všech moří – Neptuna.“*

Po tomto úvodu k ohni přichází s velkým trojzubcem Neptun. Admirál mu slavnostně předává vládu nad lodí i posádkou. Jistě se na každém táboře najde vhodný vedoucí s hereckým nadáním. Neptun za pomoci svých dcer – vodních nymf – pasuje děti na pravé námořníky. Děti postupně předstupují k jednotlivým vedoucím.



**1. nymfa** – křest mořskou vodou (polévá námořníka zapáchající tekutinou). „Smývám z tebe prach, špínu a nemoci suchozemců!“

**2. nymfa** – změna vzhledu námořníka. Některé prameny uvádějí, že námořníci byli při tomto rituálu stříhání dohola, nám postačí ustříhnout malá kadeř, kterou nymfa obřadně vhodí do ohně. Dále připne námořníkovi náušnici a „vytetuje“ mu na paži fixou ornament.

**3. nymfa** – věštba osudu. Pro děti připravte obrázky A5 představující vykládací karty. Děti si náhodně losují, co je čeká. Karta je zároveň malou upomínkou, pamětním diplomkem, chcete-li. Karty nemusí být každá jiná, může být např. 10 druhů, od každého 4 ks. Karty můžete využít i v nějaké pozdější hře, pokud na nich napíšete nebo nakreslíte něco z dalšího průběhu tábora (my jsme to tak neudělali).

**Neptun** – nakonec námořník předstupuje před vládce moří, který jej pasuje. Buď trojzubcem na rameno, jako rytíře, nebo, tak jako jsme to zvolili my, pádlem přes zadek. Při tom náš Neptun pronášel: „Tímto pádlem do tebe vtloukám sílu a odvalu pravého námořníka“.

Celý průběh obřadu je dobré zachovat důstojnost a slavnostní atmosféru. Protože zvláště stříhání a tetování jde pomaleji, doporučuji vždy povýšit jeden oddíl nebo skupinu, pak vložit jiný program a pak přistoupit k povýšení dalších dětí.

**Pomůcky:** kostýmy pro vedoucí, trojzubec, pádlo, křtící voda (laciná voňavka), nůžky, fix, náušnice (zakoupili jsme kovové obroučky, které se nosí nasazené na horní části ucha), karty osudu.

## **Večerní hra – osvobodte zajatce.**

K ohni jsme si připravili hru s touto motivací. „Jeden z navigátorů (instruktor) byl při odpoledním souboji s lovci otroků zajat a je vězněn na nedalekém kopci. Pokusíme se ho osvobodit.“

Hru jsme hráli podobně, jako se hraje maják. Zajatec sedí na vyvýšeném místě v členitém terénu a svítí u něj lampa. Má u sebe žetony. Okolo něj hlídá několik skrytých strážů. Děti se snaží jednotlivě proplížit až k zajatci a tím ho osvobodit. Kdo se k němu dostane, získá na důkaz žeton. Na koho strážci posvítí, nebo koho zadrží, musí zpět do tábora.

## **6. DEN – MYS DOBRÉ NADĚJE**

### **Dopoledne**

#### **Tábor v mlze**

**Motivace:** Lodě proplouvají oblastí, kde je skoro vždy velká neproniknutelná mlha a často se udrží od ranních hodin přes celý den. Admirál proto rozhoduje plout dál, ale jen s nejvyšší opatrností. Košové hlídky se musí ujmout ti nejzdatnější z posádek.

**Provedení:** Z celého oddílu vidí pouze tři děti (jsou přece v koši, nad mlhou) a starají se o ostatní, kteří mají oči zavázané šátkem.

V našem případě jsme měli v každém oddíle 12 dětí, vždy 4 z nejmladší kategorie, 4 z prostřední a 4 z nejstarší věkové kategorie. V každém oddíle vybereme toho z nejmladších, z prostředních i z nejstarších dětí, který se nejlépe umístil při hře Košová hlídka. Tedy tři z každého oddílu. Tito vybraní se musí určenou dobu starat o zbytek oddílu. Nejmladší košová hlídka měla na starosti 3 nejstarší, nejstarší košová hlídka 3 nejmladší a na košovou hlídku z prostřední věkové kategorie zbyly tři děti jeho věku.

Celou motivaci jsme vyhlásili hned po budičku, ještě před rozcvíčkou. V té chvíli si děti zavázaly oči a košové hlídky se o ně musely starat. Absolvovat s nimi rozcvíčku, doprovodit je na záchod, do umývárky i na snídani, kde jim nosily jídlo ke stolu a pomáhaly jíst. Záleželo na každé košové hlídce, jak si své tři námořníky zorganizuje a jaké si domluví dorozumívací prostředky.

Při ranním nástupu se mlha trochu zvedla, takže bylo možné si šátky sundat.

Dopoledne po nástupu jsme věnovali soutěžím, v nichž se námořníci museli obejít bez zraku. Nejprve byly pro jednotlivce. Děti opět chodily postupně po třech stanovištích a do hodnocení se jim sečetly výsledky ze všech stanovišť.

1. Na čas poslepu roztrhání hromádku mincí dle hodnoty (můžete použít šroubky nebo hřebíčky)
2. Podle vůně a chuti poznat různé potraviny a koření (6 – 10 vzorků)
3. Dojít poslepu k předem známému cíli. Na louce bez překážek vyznačíme start a cíl. Děti si mohou vzdálenost projít a vyzkoušet, odkrokovat či jinak změřit a pak si zavážou oči a vyrazí ze startu. Když si hráč myslí, že je u cíle, zůstane stát. Vítězí ten, kdo poslepu dojde nejbližší k cílové značce.

Následovaly soutěže pro oddíly:

1. Letadla v mlze (v našem případě lodě v mlze). Hrajeme na velké louce bez překážek. Všichni si zavážou oči a jeden vedoucí se postaví na libovolné místo na louce a představuje maják. Začne pískat na píšťalku v určeném intervalu a děti se snaží co nejrychleji se u majáku shromáždit. Který oddíl je zde první celý, vyhrává. Můžete použít i variantu s více majáky, kdy jen jeden píská dohodnutý kód a ostatní majáky hráče matou.
2. Oddíl na celtu. Při této hře, opět na prostorné louce bez bariér, se všichni hráči zují a zavážou si oči. Pak vedoucí na libovolné místo louky rozloží deku nebo celtu a odstartuje hru. Všichni se pohybují po louce a pokud pod nohou ucítí celtovinu, snaží se na místo přivolat zbytek oddílu. Který oddíl je na celtě první kompletní, vyhrává. Pokud by ale hráč, který první objeví celtu, začal volat, může se stát, že dříve přivolá cizí oddíl. Proto si oddíly před začátkem hry domluví tajná nebo nenápadná znamení a signály.



## **Odpoledne – 1. část**

Plavecké soutěže

## **Odpoledne – 2. část**

Oddílový program

## **Večer**

Sport

## **7. DEN – MADAGASKAR**

Celodenní výlet.

**Motivace:** Posádka se vylodila na břehu ostrova Madagaskar a míří do vnitrozemí do hlavního města, navštívit sídlo zdejšího panovníka.

Město, zámek nebo hrad, který navštívíte při výletě, můžete snadno prohlásit za panovníkovo sídlo.



## **8. DEN – ZANZIBAR**

### **Dopoledne**

#### **Sanitární den**

Posádky jsou na cestě již týden a jistě ocení, když si budou moci pořádně provětrat a uklidit svoje kajuty a vyprat nějaké to prádlo.

### **Odpoledne – 1. i 2. část**

#### **Cizokrajní brouci**

**Motivace:** Neboť jedním z akcionářů Východoindické obchodní společnosti je i Královská vědecká akademie, má výprava za úkol také zoologická a botanická pozorování.

Výtvarné odpoledne jsme zahájili rychlou a jednoduchou hrou. V lese se poschovávali vedoucí, představující brouky. Schovali se co nejdůkladněji, pod listí, do hustého křoví apod. Děti je po odstartování hry vyrazily hledat. Kdo vedoucího – brouka najde, dostane od něj žeton. Hra končí domluveným zvukovým signálem. Kdo má



na konci žetony od nejvíce brouků, vyhrál. Hru hrají jednotlivci. Děti se proto snaží v lese hledat nenápadně a pokud je v dohledu jiný hráč, u objeveného brouka se příliš nezdržují, aby na skryš neupozornily.

Hlavní činností odpoledne byla výroba cizokrajných brouků. Potřebujeme klacíky a provázek. Svážeme kostru brouka a nožičky. Tělo brouka vyrobíme z natrhaného novinového papíru, který namáčíme v lepidle na tapety a lepíme na kostru. Tykadla, oči, kusadla a další části těla opět nalepíme z větviček. Vzniklý brouk (u nás většinou 20 – 30 cm dlouhý) se po zaschnutí lepidla namaluje vodovkami. Tělo schne většinou pomalu, proto jsme malování nechali až na druhý den.

**Pomůcky:** novinový papír natrhaný na proužky, lepidlo na tapety rozpuštěné v misce, klacíky a provázky, vodové barvy. Na stůl doporučujeme igelitový ubrus.

## Večer

Oheň, zpívání s kytarou.

## 9. DEN – MALEDIVY

### Dopoledne

#### Signalizace

**Motivace:** Posádky lodí se mezi sebou dorozumívají pomocí vlajek. My si proto vyzkoušíme různé způsoby této komunikace. Pokud trochu poskočíme v čase a zapomeneme, že naše posádky plují v roce 1600, můžeme použít i morseovku.

**Provedení:** Soutěže oddílů v předávání zpráv. Bodujeme rychlost a přesnost.

1. můžeme oddíl rozdělit na dvě skupinky, které si mezi sebou vysílají
2. můžeme jednotlivé členy oddílu rozestavit tak, aby každý viděl na hráče před a za sebou a tak každý nejprve zprávu přijme, otočí se a odvysílá ji dalšímu v řadě. Takto štafetově se zpráva dostane až k poslednímu. Při tomto způsobu doporučujeme krátké a jednoduché zprávy.

Použit můžete vlajkový semafor, morseovku pískanou i vysílanou rukama nebo lodní vlajkovou abecedu, pokud ji máte a umíte.

### Odpoledne – 1. i 2. část

#### Vaření venku

**Motivace:** Cesta na lodi trvá již dlouho a každý námořník rád využije možnosti vystoupit na pevnou zem a trochu protáhnout své údy. Také lodní kuchyně neposkytuje zrovna lahůdky, stále jen lodní suchary a sušené maso. Proto námořníci vyrazí do okolí tábora a sami si připraví chutnou krmi.

**Provedení:** Každý oddíl vyfasuje nářadí, nádoby a suroviny, na bezpečném místě si vybuduje ohniště a připraví si večeři.

My jsme si děti rozdělili podle věku. Skupina nejmladších vařila polévky v kotlících, starší děti dělaly placky a hady z mouky a nejstarší táborníci zkusili Setonův hrnec.

Rozdělení podle věku vedoucím umožnilo zahrát si věkově přiměřené hry při volnější chvíli. Také jsme u ohně dodělali brouky z předchozího dne.

## Večer

Sport

## 10. DEN – CEJLON

### Dopoledne

#### Malby domorodců

**Motivace:** Lodníci vystoupili na břeh a ihned je upoutaly malby a ornamenty na skalách a útesech na břehu zátoky. Domorodci však naši výpravu zklamali. Už ani oni sami si nepamatují, co kresby znamenají a navíc při silných zemětřeseních, která tuto oblast často postihují, se bloky útesů rozpadly a jsou buď ztraceny v moři, nebo roztroušeny na břehu. Námořníci se tedy rozhodnou, že zkusí kresby vypátrat a jejich obsah rozluštit.

**Provedení:** Nejprve si nakreslíme pomocí jednoduchých symbolů příběh – jakýsi komix, složený z 15 obrázků. Např.: Muž šel, svítilo slunce, muž nastoupil na loď, muž lovil ryby, muže přepadla mořská obluda apod.

V okolí tábora máme v lese i na louce velké kameny i malé skalky a na ty jsme křídou nakreslili obrázky. Celkem 15 obrázků na 15 kamenů v okruhu 500 až 800 metrů od tábora. Děti mají za úkol kameny najít, obrazce si zapamatovat a v táboře je přeskreslit. Každý oddíl si v táboře určí místo s tužkou a papírem, odkud členové oddílu vybíhají do terénu a kam se vrací zakreslovat. Na místě si mohou, ale nemusí nechat zapisovatele. Kameny hledají všechny oddíly najednou, mají omezený čas na jejich nalezení. Po uplynutí času se musí členové oddílu shromáždit v tábořišti a mají další čas určený na to, aby z nalezených obrázků sestavili příběh.

Děti neznají původní příběh a ani pořadí nalezených obrázků v příběhu. Opět po určené době předají rozhodčímu příběhy napsané na papír, a pak každý oddíl ve vyloučeném pořadí příběh zahraje jako divadelní představení.

Poté všem přečteme původní příběh a ukážeme originální obrázky.

#### Bodujeme několik věcí:

1. počet nalezených a správně zakreslených obrázků
2. přiblížení se původnímu příběhu
3. divadelní představení

## Odpoledne – 1. část

Oddílový program

## Odpoledne – 2. část

### Stezka po Cejlonu

**Motivace:** Cesta naší flotily se pomalu blíží k cíli. Již brzy bychom měli dorazit na Sumatru. Čeká nás průzkum vnitrozemí a možná i území, kam ještě nevzkročila noha Evropana. Cesta může být nebezpečná, a proto se Admirál rozhodne prověřit schopnosti jednotlivých lodníků.

**Provedení:** Připravili jsme stezku se startem i cílem v táboře. Cesta je značená fáborky. Jednotlivci nebo dvoučlenné hlídky (podle věku dětí) startují po intervalech a na stanovištích plní úkoly. Za nesplněné úkoly nebo špatné odpovědi dostávají trestné minuty – vedoucí na stanovišti je zapíše na kartičku, kterou si hlídka nese s sebou. Úkolem je zdolat trasu co nejrychleji, v cíli se k času připočítají trestné minuty.

Příklad stanovišť:

- △ Uvázat daný uzel
- △ Postavit z dřívěk daný typ ohně
- △ Orientace mapy
- △ Určení azimutu
- △ Hod na cíl
- △ Střelba ze vzduchovky
- △ Překonání provazové lávky
- △ Poznávání listů stromů
- △ Ošetření zranění



## Večer

Sport

## 11. DEN – SUMATRA

Výprava doplula do cíle své cesty, na ostrov Sumatra. Zde se námořníci pokusí získat přízeň domorodců, zjistí možnosti k obchodování a také prozkoumají zdejší faunu a floru. Čekají je tři dny plné nelehkých úkolů, které rozhodnou o konečném pořadí posádek.

Dnešek věnujeme sblížení s domorodým obyvatelstvem.

## Dopoledne

### Dračí lodě versus veslice

**Motivace:** Pohybujeme se v oblasti ostrovů a ostrůvků, kde snad nelze žít bez lodí a plavidel nejrůznějších tvarů a velikostí. Lodě slouží jako dopravní prostředky, jako plovoucí domy a umožňují také hlavní zdroj obživy – rybaření. Téměř po celé Asii jsou rozšířeny závody takzvaných Dračích lodí a domorodci je rádi předvedou i cizincům. Námořníci na oplátku domorodce seznámí s evropskými veslicemi.

**Provedení:** Dopoledne rozdělíme na dvě části. Závody Dračích lodí proběhnou na rybníce a potom přijdou ke slovu veslice na louce za táborem.

Závod Dračích lodí zahájí vedoucí, kteří předvedou v roli domorodců dětem, jak taková jízda probíhá. Ať už máte jakýkoliv druh loděk, nastoupí do ní pádlaři s pádly a na záď bubeník. Místo bubnu postačí hrnec nebo barel. Pádlaři pádlují do rytmu bubeníka a snaží se co nejrychleji projet určenou trasu. Pokud máte dost prostorný rybník a dostatek lodí, jedou všechny posádky najednou. Pokud ne, jedou postupně a měří se jim čas. My jsme naše dvanáctičlenné oddíly rozdělili do družin po šesti na jednu pramičku a pro oddíl se sečetl čas obou družin.

Závod veslic se odehrával na louce u tábora. Závodily opět šestičlenné družinky, jejichž čas se sčítal. Veslici představovala dřevěná podlážka ze stanu, kterou nesli čtyři námořníci – veslaři. Na podlážce seděl pátý člen posádky – kormidelník. Na veslici sedí veslaři zády po směru jízdy a tak pouze kormidelník vidí, kam loď jede. Zavázali jsme proto čtyřem nosičům (veslařům) oči, viděl jen kormidelník. Ten měl v ruce dva provázky, vedoucí na zápěstí dvojice nosičů (veslařů) v předu lodi. Taháním za provázky, beze slov, loď kormidloval. Posádka měla za úkol projít co nejrychleji trať na louce a nenajet na mělčinu. Mělčiny představovaly deky a celtly rozložené na trávě. Pokud někdo z nosičů přešel přes celtu, posádka dostala časovou penalizaci. Na konci trati čekal šestý člen družstva, který vystřídal kormidelníka a posádka se vydala zpět do místa startu. Tam se změřil celkový čas. Zastavení lodi a výměna kormidelníků musí proběhnout také beze slov!

### Odpoledne – 1. část

Oddílový program

### Odpoledne – 2. část

Příprava večerního táboráku

Příprava masek a programu na večerní domorodou slavnost. (viz níže)

## Večer

### Domorodá slavnost

**Motivace:** Domorodý náčelník pozval Admirála i s posádkou na slavnost. Na slavnosti se tančí a tanečníci v maskách předvádějí příběhy ze života svého i svých předků.

**Provedení:** Každý oddíl si během odpoledne připravil taneční vystoupení i s doprovodnou hudbou a každý tanečník si vyrobil papírovou malovanou masku. Vystoupení mělo být asi na 15 minut a mělo znázorňovat nějaký bájný příběh.

Večer u ohně pak oddíl svůj program zatančil. Oddíl mohl určit jednoho vypravěče, který popisoval, co která maska nebo tanec znamená.

U jednotlivců jsme hodnotili provedení i nápaditost při ozdobě masky barvami, přírodním materiálem nebo krepákem. U oddílů celkové secvičení a předvedení příběhu.

**Pomůcky:** čtvrtky A3, nůžky, lepidlo, lepící páska, sešívačka, tempery nebo vodovky, krepové papíry, vše v dostatečném množství pro všechny oddíly.

## 12. DEN – SUMATRA

Dnes se námořníci zaměří na nové a Evropanům neznámé druhy rostlin.

### Dopoledne

Oddílový program



### Odpoledne – 1. i 2. část

#### Cesta za chlebovníkem

**Motivace:** Už dlouho se v Evropě mluví o prapodivném stromě, ze kterého domorodci pečou chleba. Nikdo však neví, jak takový strom vypadá. Má snad obilné klasy místo listů? Nebo se dají rozemlít na mouku jeho plody? Nebo tyto plody jako chleba vypadají? Domorodci námořníkům poradili, kde tyto stromy najít. Cesta k nim je však dlouhá a je nutné nést si zásoby pitné vody, která se nikde v okolí stromů nevyskytuje.

**Provedení:** Cesta okolím tábora, dlouhá několik kilometrů, po stanovištích podle azimutu. Cestu prochází celý oddíl.

Každý oddíl dostane na začátku hry šifru, podle které zjistí místo prvního stanoviště. Protože oddíly vyluští šifru každý jinak rychle, nevycházejí ze startu současně. Když oddíl dojde na stanoviště, najde zde lístek s kvízovou otázkou z přírodovědy. U otáz-

ky jsou tři možnosti odpovědi a u každé odpovědi azimut a vzdálenost v krocích. Děti si vyberou odpověď a naměří příslušný azimut. Pokud zvolily správně, najdou další kartičku s další otázkou. Pokud zvolily špatně, chvílku bloudí a pak se vrátí k poslední nalezené kartičce a vyberou si jinou odpověď. Kartičky jsou číslované, aby bylo poznat, že děti žádnou omylem nevynechaly. U čísla kartičky je písmeno. Písmena ve správném pořadí předají hráči na poslední kontrole vedoucímu. Písmena nemusí dávat smysl, nejde pak případně vynechané stanoviště dovést.

Oddíl dojde k poslednímu stanovišti, kde čeká vedoucí. Ten překontroluje písemný kód (v našem případě čekal i se svačinou). Pokud je kód nesprávný, započítá oddílu časovou penalizaci. Pak se hráči dozvědí, že v okruhu 50 metrů roste chlebovník. Až najdou jeho plod, můžou se vrátit do tábora. Chlebovník představoval smrček, na jehož spodní větve jsme přivázali šišky chleba.

Celou cestu děti nesou zásoby vody. Tedy igelitové pytlíky, které si v táboře naplní. Každý hráč má na startu dva pytlíky a záleží na něm, kolik vody si nebere. Cesta s takovou zátěží je pomalejší, pytlíky překáží při měření azimutů, mohou se vylít nebo protrhnout o keře. Na konci cesty v táboře změříme, který oddíl donesl nejvíce vody zpět.

Hodnotíme pořadí na konci stezky, pořadí v táboře s plodem chlebovníku a pořadí v množství donesené vody.

## **Večer**

Sport

## **13. DEN – SUMATRA**

Závěrečný den tábora. Lodníci projdou nejtěžší zkouškou, musí použít všechny dovednosti, které se během plavby naučili a také prokázat značnou vytrvalost. Mají za úkol projít a zmapovat celý ostrov Sumatra.

## **Dopoledne**

Oddílový program

## **Odpoledne – 1. i 2. část**

### **Průzkum ostrova**

**Motivace:** Admirál s posádkou, jakožto vyslanci samotné Královny, mohou jejím jménem zabírat území a připojovat je ke koloniím a držávám pod anglickou vlajkou.

I toto územní dělení má však svá pravidla a podléhá mezinárodním úmluvám. Největší námořní velmoci si rozdělily sféry vlivu a tyto dohody více méně dodržují.

Členové naší výpravy tedy musí prozkoumat území Sumatry a zmapovat jej. Právě řádná kartografická dokumentace je základem k mezinárodnímu uznání anglické správy nad tímto územím.

**Provedení:** Nakreslili jsme obrázek smyšleného ostrova ve velikosti A4, představující mapu zkoumaného území. Tento obrázek jsme rozdělili na 5x4 obdélníky a rozstříhali. Obdélníky jsme pro přehlednost očíslovali: A1 – A5, B1 – B5, C1 – C5, D1 – D5.

Každý z našich tří oddílů jsme rozdělili na dvě družiny podle věku – na šest mladších a šest starších dětí. Podle věku se pak lišila obtížnost úkolů ve hře.

Ve hře bylo tedy šest družin a pro každou jsme měli jednu rozstříhanou mapu ostrova.

Každá družina dostala papír A4 s nakreslenou a očíslovanou sítí 5x4 pole. Na tento papír si hráči lepili získané části mapy.

**Stanoviště:** Každá z dvaceti kartiček znamená pro družinu jeden úkol. U vedoucího hry si zvolí kartičku, kterou chtějí a vedoucí jim řekne, jaký úkol a na jakém stanovišti musí pro její získání splnit.

Vedoucí hry byl v táboře, odtud děti vyrazily plnit úkoly a sem se zase vracely. V okolí tábora jsme udělali 5 stanovišť. Na každém stanovišti byl jeden vedoucí a měl na starosti 4 úkoly. Družinka přiběhne na stanoviště, splní uložený úkol a vedoucí na stanovišti jim splnění potvrdí na papír, který si nese družinka s sebou. Pak se hráči vrátí k vedoucímu hry a ten na základě potvrzení vydá hráčům kartičku s částí mapy. Hráči si kartičku nalepí a rozhodnou se, kam půjdou na mapě dál. Řeknou si vedoucímu hry o další kartu a ten jim sdělí další úkol.

**Cíl hry:** Získat všechny části mapy, tedy projít celý ostrov, co nejrychleji.

Jak se na mapě pohybovat: Hráči smí vstoupit pouze na pole, které sousedí s polem, na němž se právě nacházejí. Sousedit musí stranou, nikoliv rohem. Na každé pole smí hráči vstoupit jen jednou. Pokud si pohyb po mapě špatně rozvrhnou a musí projít přes pole, na němž už byli, dostávají časovou penalizaci. Penalizace spočívá v tom, že všichni členové družstva musí oběhnout určený okruh, jeden za každé dvakrát projité pole. Pak mohou pokračovat ve hře.

Jak hra začíná: Každá družina se „vylodí“ v jiné části ostrova, zahajuje na jiné kartičce než ostatní. Družiny se tedy od začátku nekumulují na stejných úkolech. Tuto první kartičku družina dostane bez úkolu. Pokud na tuto kartu vstoupí jiná družina, znamená pro ni úkol veslování na rybníce. My jsme měli šest družin, tedy šest přístavů, každá družina tak během hry narazila na pět zbyvajících a 5x veslovala.

Příklady úkolů na stanovištích:

- ▲ Přístav – na pramičce objedťte určenou trasu – šest kartiček
- ▲ Celé družstvo přejde lanovou lávkou
- ▲ Najděte, přineste a správně pojmenujte listy pěti stromů a pět květín
- ▲ Postavte určený typ ohniště
- ▲ Na mapě najděte značky zadaných objektů

- Δ Projděte krátké azimutové bludiště
- Δ Postavte a složte malý stan
- Δ Ošetřete zranění
- Δ Nařežte a naštípejte předepsaný počet polínek
- Δ Ze vzduchovky nastřílejte určený počet bodů – střídá se celé družstvo po jedné ráně
- Δ Štafetou přeneste určené předměty
- Δ Vyšlete a přijměte zprávu morseovkou
- Δ Nanoste vodu ze studánky ke kuchyni
- Δ Rozdělte oheň a přečtěte zprávu psanou citrónem
- Δ Uvažte předepsané uzle
- Δ Složte báseň na 4 řádky
- Δ Projděte kriketovou trať – v úderech se střídá celá družina
- Δ Každý ulovte jednu rybu – háčkem na udici chyťte drátěné oko na papírové rybě

Už teď je nápadů více, než stanovišť a laskavého čtenáře jistě napadnou další a lepší úkoly.

**Konec hry:** Ve chvíli, kdy některá skupinka získá všechny díly mapy, hra končí. Ostatní se hodnotí podle počtu získaných dílů mapy.

**Upozornění:** Hra je velmi náročná, nám trvala skoro tři hodiny. Stanoviště jsme měli přibližně 500 metrů od tábora, takže každý úkol pro družstvo znamenal 1 km běhu.

Vedoucí na stanovišti zvládne, i pokud se mu sejdou čtyři skupinky. Musíte si ovšem stanoviště dobře rozdělit a nedat čtyři pro vedoucího složité úkoly na jedno stanoviště. U zdravotní nebo mapy musí více sledovat, stavbu stanu ohlídá, i když se bude věnovat jiné skupince. Připravte se také na možnost, že se potká více skupin na jedné kartičce u plnění stejného úkolu. Na stanovišti tedy musíte mít více map, více stanů, lodí apod.

**Pomůcky:** Rozstříhané mapy, prázdné papíry pro zapisování splněných úkolů, prázdnou síť A1 – D5 a lepidlo pro každou družinu, seznam úkolů pro vedoucího hry, pomůcky na stanovištích podle potřeby.

## Večer

Závěrečný táborák, vyhodnocení celé hry. Ceny pro jednotlivce i oddíly, pamětní diplomy.

Diplomy s námořnickou tematikou jsme koupili v nakladatelství Mravenec.



## 14. DEN

Balení, bourání tábora, odjezd domů.

### Zhodnocení hry aneb co nás napadlo až v průběhu tábora

Jako chyba se ukázala velikost oddílů. Všechny hry jsme zvládli dobře, ale skoro na polovinu her jsme děti rozdělovali na menší skupinky.

Mohli jsme více pracovat s nákladem lodí, který děti získaly při hře na obchodníky. Například mohly posádky při některých zastávkách doplňovat zásoby, směňovat zboží a nebo poslední den zboží nabízet domorodcům při obdobné hře, jako jsou obchodníci, ale snažit se co nejlépe prodát.



Některým menším dětem chyběla na závěr nějaká pokladovka, ale chlebovník ji snad nahradil a mnohé docela pobavil.

Tábor měl celkově velký úspěch, ale bylo to především tím, že jezdíme stálá parta dětí i vedoucích. Dobře se známe a víme co od koho čekat. Děti také znají tábořiště i okolí, znají chod tábora, vědí, jaké úkoly má služební oddíl apod.


































































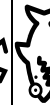






Důležitá byla také práce instruktorů a oddíláků při oddílových programech. Je to čas nejen na výuku uzlů nebo morseovky, ale taky čas na to, jen tak si sednout a s dětmi popovídat. Tábor nemusí být akční 24 hodin denně.

Co se dětem velmi líbilo, byly kostýmy vedoucích a přeměna tábora na „palubu lodi“. Oddíly se také dobře zhostily úkolu psát lodní deník a úspěch měla i táborová hymna.

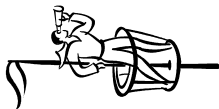
Abychom se nechválili sami, na závěr dopis jedné maminky:

*Skvělé, skvělé, prostě super, každý rok nad fotkami tiše závidím, že nejsem dítě. Já takovýto skvělý tábor zažila jen jednou a dodnes na to vzpomínám, ale také vzpomínám na ty nepodařené, což ve vašem případě nehrozí. Atmosféra z fotek přímo leze ven, tolik aktivit, bohatý program nádherné kostýmy (a pěkný chlapi v nich), prostě nemám slov. Tak ještě jednou, nejen za své děti, díky.*

den tábora	datum	den	dopoledne 9 - 12	odpoledne 14 - 16	odpoledne 16.30 - 18.30	večer 19 - 21	zeměpisná poloha posádek	
1	29.7.	SO	x	příjezd, <b>PŘIJÍMAČ</b>	ubytování, pokyny příprava dřeva na oheň	<b>OHEŇ</b> , rozdělení oddílů <b>CESTA DO DOVERU</b>	LONDÝN	
2	30.7.	NE	Vlajka, jméno lodi, hymna znak na trička	<b>OBCHODNÍCI</b>	<b>NAKLÁDÁNÍ NÁKLADU</b>	sport	DOVER	
3	31.7.	PO	slavnostní vylnutí <b>ŽIVOT PLAVČÍKA</b>	oddílový program	soutěže na rybnice	sport	U BŘEHŮ ŠPANĚLSKÝCH	
4	1.8.	UT	<b>KOŠOVÁ HLÍDKA SOUTĚŽ VE ŘVÁNÍ</b>	oddílový program	<b>KANÁRSKÝ TRIATLON</b>	sport	KANÁRSKÉ OSTROVY	
5	2.8.	ST	budíček <b>PERLY</b> oddílový program	<b>OSVOBOZOVÁNÍ OTROKŮ</b>	příprava ohně	<b>OHEŇ RITUÁL ROVNÍK ZAJATEC</b>	ROVNÍK	
6	3.8.	ČT	<b>TÁBOR V MLZE</b>	plavecké soutěže	oddílový program	sport	MYS DOBRÉ NADEJE	
7	4.8.	PA	Celodenní výlet					MADAGASKAR
8	5.8.	SO	Sanitární den	<b>CIZOKRAJNÍ BROUCI</b>		<b>OHEŇ</b>	ZANZIBAR	
9	6.8.	NE	<b>SIGNALIZACE</b>	Vaření venku / docílet brouky		sport	MALEDIVY	
10	7.8.	PO	<b>MALBY DOMORODCŮ</b>	oddílový program	<b>STEZKA</b>	sport	CEJLON	
11	8.8.	UT	<b>DRÁČÍ LODĚ</b> (na suchu i na vodě)	oddílový program, příprava masek, příprava ohně		<b>OHEŇ DOMORODÁ SLAVNOST</b>	SUMATRA	
12	9.8.	ST	oddílový program	<b>CHLEBOVNÍK</b>		sport	SUMATRA	
13	10.8.	ČT	oddílový program	<b>PRŮZKUM OSTROVA</b>		<b>ZÁVĚREČNÝ OHEŇ</b>	SUMATRA	
14	11.8.	PA	balení, bourání	odjezd	x	x		

												škrabka
												lazebník
												stražce lan
												rosnička
												vyháněč krys
												krmíč žraloků

Letní tábor Kvítek 2006

**NÁMOŘNICKÝ SPECIÁL**

1. Oddílové hymny
2. Japonečka
3. Fajn džob
4. Zvedněte kotvy
5. Hej šup, námořníci
6. Šilhavý mariáš
7. Lodníkův lament
8. Námořnická
9. Jack námořník
10. Pirátská
11. Námořníček
12. Slavný parník
13. Kapitáne, kapitáne
14. Ve strážním koši
15. Škrábej
16. Louisiana
17. Tři kříže
18. Velrybářská výprava
19. Jasný jak facka
20. Hej! Kapitáne!
21. Tuhle rundu platím já



1.

**Oddílové hymny**

**Křížek 06 – motto z filmu Noc na Karlovačce**

1. Chceš-li na světě být i pfevesel.  
 G C D A D  
 C D G D G  
 zvol si nejlepší ze všech žemsel.  
 Chceš-li okouzlit dívku nevinnou  
 C D G D G  
 dej se na mefe, staň se hrdinou.

2. Hoja hoj, hoja hoj, vítr plachty naplní  
 Hoja hoj, hoja hoj, moře berá  
 Hoja hoj, hoja hoj, loď se přidá  
 Hoja hoj, hoja hoj, loď se potáčí.

**Zpěvník 2002**  
 Tři kříže  
 Rekní, kde ty křivky jsou  
 Prámek vlasů  
 Rosa na kolejích  
 Amazonka  
 Miliče mlí  
 Přáta  
 Kladio  
 Pro malou Lenku  
 Komete  
 Kluzbě  
 Voseň  
 Zůstali jsme doma  
 Jdem zpátky do lesů  
 Rána v trávě  
 Bláznova ukolébavka  
 Ho ho watansy  
 Už žilka  
 Panenka  
 Velrybácká výprava  
 Vlaškovko let  
 Na zídce staré kašny  
 Dokud se zpívá  
 Proba  
 Ukolébavka  
 Říkal mi brácho  
 Mávej  
 Severní vítr  
 Dun u vycházejícího slunce

**Zpěvník 2003**  
 Premány  
 Hejkal  
 Jupí, čerte  
 Když tady byla  
 Mám malý stran  
 Loďkový lament  
 Ideu po mě jdu  
 Vítr  
 Valčíček  
 Tulácké blues  
 Podběl  
 Život je jen náhoda  
 Čtyři byrelný kola  
 Růže z papíru  
 Nezacházej slunce

**Zpěvník 2004**  
 Vlakta  
 Lachtani  
 Zifra ráno v pět  
 Stánky  
 Pověste ho vejš  
 Pokal pokan pokana  
 Náš mlí kaman  
 Toulavci  
 Zlatokop Tom  
 Kláda  
 Léta dozrávání  
 Dagmar  
 Kámo bylo stejný  
 Křídla  
 Trubadšská  
 Hobo  
 Bedna vod whisky  
 Starý honec krav  
 Když jde malý bobr spát  
 Zocka na okně  
 Zlatý kone  
 Růty Růty  
 Jarmila  
 Jen tak dál  
 Tři čunici  
 Spohem galanečko  
 Kyka  
 Křepka posešálá tmou  
 Frenky Dlouhán

**Zpěvník 2005**  
 Ho ho watansy  
 Blízko little Big Hornu  
 Stáda Medice  
 Senoci erobčanské  
 Stráž  
 Nádraží  
 Zelené pláňe  
 Milenci v texaskách  
 Chlupatý kaktus  
 Indiánska

**Zpěvník 2006**  
 Tůňl jmaem šas  
 Nad sídlem keni  
 Konvicka  
 Katce  
 Já budu chodit po šprickách  
 Jez  
 Jožin z bažin  
 Huslíčky

**Zpěvník 2007**  
 Barbora  
 Zahraňní student  
 Zapomeň, láske  
 Divnej smich  
 Millej pane Dánikene  
 Krávy, krávy  
 Medvědi nevědí  
 Křídla  
 Tak už máš holka mává  
 Podzimní zpráva  
 Jižní kříž  
 Rehradice  
 Ještě má chvilku zpívej  
 Vlak v 0.5



## 3

## Fajn džob

Hop Trop

1. Moje briga má jméno "Ariel",  
 řekl kapitán, když mě zval,  
 Bb, F  
 (: přeji abych s ním jako lodník jel  
 a džob, co mi nabízí, bral. :)
2. Von veliký prachy mi sliboval,  
 čertví, jestli náky má,  
 (: já nevěřil, a tak žvanil dál,  
 Gmi G  
 že zejtra už vyplouvá. :)
3. Kdyžby do vočí někdo vám tvrdil,  
 že by práci pro vás měl fajn,  
 (: dejte si fikt, to by bral jenom ten,  
 kdo je blázen a nemá šajn, :) že:

R:

## 20

## Hej! Kapitáne!

Hop Trop

1. More už se vztéká, stožár modře bílá,  
 Dmi F  
 C to nás právě varuje sám stratej Eliáš,  
 Dmi F  
 C proto každej smeká, na palubu kleká,  
 Dmi  
 C mezi zuby dtti otčenáh.
- R: Hej! Kapitáne!  
 Dmi C  
 Jestli přežijem, tak se nedoplatíš!  
 Dmi C  
 Hej! Kapitáne!  
 Dmi C  
 Tenhle smek ti rozbijem a kamu vyjsem  
 Dmi D D A7 D G D A7 D Dmi  
 sedm gailónů, a ty to zaplatíš.
2. Vitr plachty níží, lana s námi cvičí,  
 za chvíli se briga kýlem na dno posadí,  
 my jsme chlapi ryzi, kterejm je strach cizí,  
 když natáhнем brka, nevádí.

R:

19

Jasný jak factaHop Trop

1. Tak už to vše a chlapi vostrý jsou jak meče  
 a že mají vztek, tak přijou, co jen trochu teče,  
 na lodi jak by měla přijít velká koule,  
 to, co se děje, skoro podobá se vzpouře.
2. Začal si kapitán, co hrozny tvrdil věci,  
 za který držet by ho měli v pevný kleci,  
 říkal, že svět je vlastně velikánská koule,  
 a nikdo nevěřil mu ani na pal coule.

R: Jasný jak facta, země je placka  
 a kolem dokola jen oceán,

do tisíc léter, tvrdil to páter,  
 a to je víc než kapitán,

ten když si nahne, hned ho to táhne  
 pořád na západ do Indie,

po zlaté práhne, skomčí na ráhne  
 a dýl než tejdén nepřezíje.

3. Bylo by snadnější než jeho tvrdou hlavu  
 přemáhat učenáky než sežkou krávu,  
 že kdo se jednou vydal do neznámých proudů,  
 dostal se zaručeně k posledním soudu.

R:

4

Zvedněte kotvyRangers

1. Už vyplouvá loď John B., už vyplouvá loď John B.,  
 okamžik malý jen, než poplujem dál,

nechte mě plout, tak nechte mě plout,  
 nechte mě plout, tak nechte mě plout,

sil už málo mám, tak nechte mě plout,  
 sil už málo mám, tak nechte mě plout,

2. Nejdív jsem se napil, na zdraví všem připil,  
 vím, že cesta má konec už má,  
 tak nechte mě plout, tak nechte mě plout,  
 nechte mě plout, tak nechte mě plout,

sil už málo mám, tak nechte mě plout,  
 sil už málo mám, tak nechte mě plout,

3. Sklenici svou depil, zakrátko u mne byl,  
 šerif John Stone, šerif John Stone,  
 šerif John Stone, šerif John Stone,  
 moji svobodu vzal šerif John Stone.

4. = 1.



## 18

Velrybářská výprava  
Pacifik

- E** Jednou plác' mě přes rameno Johnny zvanéj Knecht  
**H7** **A** **H7** **E**  
Mám pro tebe, hochu, v páku moc fajnověj kšeft!  
**A** **H7** **E**  
Objednal hned litr rumu a pak něžně řval:  
**C#mi** **F#mi** **H7** **E**  
Sbal se, jedem na velryby, prej až za polár.
- E** **A** **H7** **E**  
R: !: Výprava velrybářská kolem Grónska nezdařila se,  
**C#mi** **F#mi** **H7** **E**  
protože nejeli jsme na velryby, ale na mrože !:
2. Brigá zvaná Malá litry kotví v zátoce,  
nakládj se suky s tukem, maso, ovce,  
všechno, co se dá vzít, smetá se do  
dřív, než přišev zmizel z očí, každěj byl namol.
3. Na loď padla jinovatka, s ní třesekutej mřáz,  
hoř velrypy v kupách ledu, to ti zlomí vaz,  
na pobřeží místo ženskejch mávaj' tucíáci,  
v tomhle kraji bestak nemáš jinou legraci.
4. Když jsme domů připluli, už psal se příští rok,  
starej rejdar povídá, že nedá ani fiok:  
"msto velryb v Grónským mori zajímal vás grog,  
tuhle práci zaplatil by asi jenom cvok."
5. "Chalaco nám neměj šfkat, toť to doběš ví,  
stěhli jsme mu kůži z těla, tomu bašovi,  
z paluby pak slanej výtr: jeho tělo smet',  
máme velryby plný zuby, na to vezmi jed."

## 5

Hej šup, námořníci  
Vladimír Eddy Fořt

- Bni** **E**  
šňlo už k večeru, na malém škuveru  
**H7** **A7** **D7** **E**  
dospěli k nášoru, píráci na obzoru,  
**Bni** **E**  
že se ukázali, všichni hned mrazali,  
**H7** **Bni** **H7** **Bni** **E**  
do kajut pro zbraně rozjíšaně  
**D7** **G**  
a kapitán si hned brousil zuby,  
**H7** **Bni** **H7** **E**  
tudle čeladku on že vyhubí, jo!  
**Bni** **E**
- Omak situaci, rozdělil všem práci,  
**H7** **H7** **Bni** **E**  
plivnul si do dlaně, začal na ně, inu:  
**D7** **G**  
Hej šup, do nich, námořníci, hned  
**D7** **G**  
z vás který by zbleš nevydždí u nás,  
**D7** **G**  
hej šup, kdo se nám ukáže, snad  
**D7** **G**  
může ho to stát vaz.  
**C** **G**
- Jestli píráci nás nepřeperou,  
**A7** **D7** **E**  
žraloci námamě se našerou a proto:  
**D7** **G**  
hej šup, do nich námořníci hned,  
**D7** **G**  
před náma by zbleš dás.
- Jeden pírát, klacek, dostal hned pár facek,  
spadnul přes palubu, natlouk si při tom hubu,  
a hned začlo rvaní, za velkého žvaní  
šel námořník roj rozmašet boj.  
Šašli pírátům kapitána (kapitána)  
a potom práskla jen jedna rána, bum!  
Soupli ho do more a za nim natore  
vítězně do dál halekali inu:
- R: Hej šup, do nich, námořníci, ...

17

Tři kříže

Hop Trop

Dmi C Ami  
Dmi Dmi  
1. Dávám shoben všem břehům proklatejím,  
který v drápech má dábel sám,

F C  
Dmi C  
Dmi Ami  
Dmi Dmi  
bílou přídí šelupa "Wy Crave"  
máří k útěším, který znám.

F C Ami  
Dmi Ami  
R: Jen tři kříže z bílýho kameni  
někdo do písku poskládal,  
F C  
Dmi Ami  
slzy v očích měl a v ruce, znavený,  
Dmi  
loďní deník, co sám do něj psal.

2. První kříž má pod sebou jen hřích,  
oběťtí někdy, který se vyznává,  
chřestot noží. Tři křížím přejde smích,  
srdce-kámen a jméno Stan.

3. Já, Bob Green, mám tváře zlízvený,  
štekot psa znal, když jsem se smál,  
druhej kříž mám a spím pod zemí,  
že jsem falešný karty hrál.

R:  
4. Třetí kříž snad vyvolá jen vztek,  
Fatty Rogers tům dvoum život vzal,  
svědomí měl, vedle nich si klek' ...

Rec: Snad se chtěl medlit,  
vřít, zastat je litácký,  
ale odpoutat božáký,  
snad má tedy Bůh odpustit ..."

R: Jen tři kříže z bílýho kameni  
jsem jim do písku poskládal,  
slzy v očích měl a v ruce, znavený,  
loďní deník, a v něm, co jsem psal ...

6

Šilhavý mariňák

KTO / Ada Vodrážka

Ami E7 Dmi Ami  
E7 E7  
Staričký kapitán, kterému whiska, jak slzy padala na vousiska,  
Ami Cdim E7  
doveli vyprávět báseň, s kterou vždy udílal náladu.  
Ami Dmi Ami  
H7 moral, zaklel, zhluboka vydechl, než začal povídat povídky přiběh  
E7 Ami E  
o tanci, který hned všem noby zvedal a snadno každého rozkolébal...  
E7 E7

R:  
E+ A F#mi F#7  
On mariňák byl šilhavý, měl nohy do ó, krok houpačý  
Hmi E7 Hmi7 E7  
a ona byla výstavni, ukázka krčmy přístavní.  
A F#mi F#7  
Ti dva, když pospolu courali se po molu,

Hmi A F A  
tu zůstal každý stát a musel se podívat.

/: A jak tak chvíli koukal už sám se v bečcích houpal,  
H7 E7 Hmi7 E7  
jak když má krindapána kymácející palubu pod nohama.  
A F#mi F#7  
A tak z té záliby vyšel swing tanec bez chyby,  
H7 Dmi A F A  
první dal mu vznik opilý námořník. :/

Professor taneční, který to viděl, vykukil oči a sám se stýděl,  
vždy ten rytmus, který notoval, jak by mu docela ucaroval.  
vždy si je s sebou, bylo to snadné,  
vždy soudak ruma je lakadio vinadé,  
a když sřm známý to zatancoval, pak baladu pýchodní vypravoval.

R: On mariňák byl šilhavý ...

## 16

## Louisiana

Hop Trop

1. Ten, kdo by jednou chtěl bejt vopravdickéj chlap  
 a na sífu křítit svět ho nečeká,  
 teď přiležitost má a staří, aby se jí drap',  
 ať na tu chvíli dlouho nečeká.
- R: **Emi** G D G D A **Emi**  
 Louisiana, Louisiana zná už dáiky modravý,  
 bílá Louisiana, jako víra pevná loď,  
 podepíš a náma pojíš, taky hned si z bečky nahni na zdraví.
2. Já, tedy každej z nás má ruku k ruce blíž,  
 když nám je přičítá, i když si dá,  
 proti nám je přičítá i kateřin můj,  
 nám staří dějchat volně akorát.
- R: **Emi**  
 3. Až budem někde dál, kde není vidět zem,  
 dvě hlady křížem vzhuru vyřetí,  
 zas bude Černěj Jack smát se nad mořem,  
 co je hrotem jeho obětí.

7  
Lodníkův lament

Hop Trop

1. Já snad hned, když jsem se narodil, na bludnej kámen šláp',  
 a do školy moc nechodil, i tak je ze mě chlap.  
 velký dusno, který nad hlavou mi doma viselo,  
 drznýmu chlapiu nesvědčí, já tuk' si na čelo.
- R: **Emi** D G D G C G  
 Hó, hó ...
- Máma mě doma držela a táta na mě dřel,  
 já moh' jsem jít hned študovat, jen kólybch trochu chtěl,  
 voženit se, vzít si šáku trajdu copatou  
 a za její lásku platit celou vejplacou, hó hou.
2. Potom do kněpky jsem zašel a tam uslyšel ten zvást,  
 že na lodích je veselo a fasujou tam chlast,  
 a tak honem jsem se naložil na starěj vratkej křáp,  
 kde kapitán byl kořala a řval na nás jak dráb.
- R: **Emi**  
 3. Viny s kocsbkou si házely a každej doatal strach  
 a my lodníci se vsázeli, kdo přežije ten krach,  
 všechny krysy z lodi zmizely a v dálice maják zhas'  
 a první byl hned kapitán, kdo měl korbovej pás.
- R: **Emi**  
 4. Kolem zubama už cvekali žraloci hladoví,  
 moc nikomu se nechtělo do vody ležový,  
 k ránu bouře trochu ustala, já možskou nemoc měl,  
 všem, co mážou chodit po zemi, jsem tolik záviděl.
- R: **Emi**  
 5. Jako zázrakem jsme dojeli, byl každej živ a zráv  
 a všichni byli veseli, jen já jsem rukou máv',  
 na loď nikdy víc už nevlezu, to nesní nikdo chtít,  
 teď lituju a vzpomínám, jak jen jsem se moh' mít.

15

ŠkrábejHop Trop

1. Trojstěžníku plachty k rozervání napnutý,  
 G  
 D  
 A7  
 D  
 vyřáťtej den je to s náma nějaký nahnutý,  
 Bm1  
 G  
 smálu táhmem za kormídem s sebou po vlnách,  
 G  
 Mý lodníci jsme na tom nejhubě, vln to na turý,  
 G  
 pískovcovou cihlu v ruce, záda vohnutý, Bm1  
 D  
 booman vríská, nejradši bych po krku mu sáh'.

Bm1 C  
 R: Hej, hej! Škrábej ty prkna, at jsou bílý!  
 Bm1 C  
 Hej, hej! Škrábej, ty prkna masej! Bejt!

Bm1 D  
 Hej, hej! Škrábej si klidně každou otvřili:  
 Bm1 D Bm1 D Bm1 D  
 /: nebudem spílat, ruce spínat, žalmy zpívat, heu! :/

2. Bez vody jsme vřičimí skoro žízni leknutý,  
 nikomu z nás nevadí, že spíme vobutý,  
 stejné každý den jeden z nás končí na marách.  
 Čert aby vzal bočmana a s ním i dthnutí,  
 ze kterýho máme teď ty záda vohnutý,  
 chcem bejt rovny, až do pekla přetročimé práh.

R:

8

Námořní ckaKarel Piňhal

1. Malický námořník v krabičce od mýdla  
 D  
 D A7  
 D  
 G  
 vydal se napříč vlnou,  
 D  
 D A7  
 D  
 bez mapy, buzoly, sesel a kormidla  
 D  
 D A7  
 D  
 pluje za krásnou Janou.

F#m17 Bm17 F#m17 Bm17  
 E A7  
 R: Za modrým obzorem dva mysy naděje  
 D  
 lákají obdivné hluky,  
 D  
 G  
 snad právě na něho šreští se usměje,  
 D  
 D A7  
 D  
 cíl má už na dosah ruky.

2. Malický námořník v krabičce od mýdla  
 proscený trůško si svířká  
 moře je neklidný, Jana je naotydlá,  
 kašle a lofkou to smýká.

R:

3. Malický námořník s vlnami zápasí,  
 polyká mýdlovou pěnu,  
 ločka se potápí, v takovémto počasí  
 je těžké dobývat ženu.

R: Za modrým obzorem dva mysy naděje  
 Bm1 na dosah ruky,  
 D malický námořník i křídať z koleje  
 mají cíl na dosah ruky.

Jack námožník

- E**  
1. Můj strýček Jack když narodil se, to bylo slávy,  
**H7**  
pan starosta gratuloval, bučely krávy,  
**H7**  
Táta z něj chtěl kažým coulem námožníka mít.  
Máma proto dávala mu slivovici pít.  
**E**  
R: Jack se strašně vody štítí, jak má námožníkem býtí,  
**H7 E**  
původem z moravské visky, moře nezná zato zná whisky.
2. Když Jackovi táhlo kvapem na 14. rok,  
šek mu táta vedl až do Zbrota křok.  
Mamka si šli občerstvit j  
a pojedně třetí třídeu až do Hamburku.  
**E**  
R: Jackovi hned za nádražím v první ulici,  
zacalo se děsně stějskat po slivovici,  
zapad do první patky - už z ní nevyšel,  
šestapadesát let vo něm nikdo neslyšel.
3. Když mu bylo sedmadesát let a jeden den,  
pohádal se s putykárem, zaplatil, šel ven.  
Dojemný to vsturku pohled na tu postavu,  
jak s vlijícím pínovusem kráčí k přístavu.  
**E**  
R: Tak Jack, co vetchý strážec šílem náhožy,  
poprvé v životě strážil tolika vody.  
Šek si hele slivovíce, skočil tam a pil.  
A než přišel vodě na chur, tak se utopil.
4. Když mu bylo sedmadesát let a jeden den,  
pohádal se s putykárem, zaplatil, šel ven.  
Dojemný to vsturku pohled na tu postavu,  
jak s vlijícím pínovusem kráčí k přístavu.  
**E**  
R: Tak dlouho se vody štítí, až se na tu vodu chytil,  
původem z moravské visky, měl pít sodovku a ne whisky.

Ve strážním koši

Vladimír Eddy Fořt

- Esi**  
1. Na štrém moři v podvečeru, námožníci na škumeru,  
**H**  
ulakli se šlak je třeřit mohl.  
**Esi**  
A na lodí kýžo výtra na dně zela velká díra,  
**H**  
nějakej šutr do ní někde šlohl.  
**Esi**  
Mám  
Halo, halo namočený jsme tu prima,  
**H**  
neuvědí nám vlyký klíma,  
**Esi**  
marámě si nařfkali, vodu pořád pumpovali,  
**H**  
až se každej v kříži namohl.  
**Esi D7**  
R: Ve strážním koši, seděl dva hoši,  
**D7**  
Kouřili tam havana, řfkali hosana.  
**D7**  
Nás nebezpečí přece nerozbrečí,  
**D7**  
my sedíme nahore, čučíme do moře.  
**G**  
Nášinec proč by se bál, na měičině lof se nerozřachá,  
**C**  
hačneme si na močál, chechtat budeme se čta cha čta cha.  
**AY**  
Ve strážním koši, seděl dva hoši,  
**D7**  
vzali sobě pyžama, keřvali nohama.  
**D7**  
2. Stvoření my nejame aby, ožrali nám tělo krabi,  
námožníci zmlitali se hořem.  
Venkonce m jsme vžyocky, vyvářumil strategicky,  
nakonec to takhle bídně zvorem.  
Halo, halo vody máme píný plický,  
polykáme andělícky.  
Mamáta vřak marná byla, lof se s nima potopila,  
jenom stožár třetí nad morem.  
**E**  
R: Ve strážním koši...

13

Kapitáne, kapitáne

Jarka Mottl

**Dni** A7

Veselý je život námořníka,

**Dni**

I když krásky želo hlodají

**G7**Na moři čas nijak neutíká **C7**

Z přístavu když světla volají.

**C7**Posádka si tajně stýská **F****Dni** A7 **Dni**

Do plachet když vítr píská

**Gni** **F**

Patrona ať vezme za to čas

**G7** **C7**

Z podpalubí ozývá se hlas:

**F****G7** **C7**

Kapitáne, kapitáne, na obzoru objevil se bod

**C7** **G7** **C7**

Kapitáne, kapitáne, z přístavu se blíží lodivod.

**Gni** **C7****F** Dejte rozkaz dívce, nežli uhne v šeru,**G7** **C7**

Bez ženy nám láska v žilách tuhne věru.

**F** **G7** **C7**

Kapitáne, kapitáne, vždyť i vám by přišla žena vhod!

10

Pirátská

Mírka Vl. Vostrý

**G** **D7** **G**

**D**  
1. Bylo nás tam roku onoho, **D** **A7**  
smečka viků starejch lodníků.

Zpívali jsme svoje jo-ho-ho, jo-ho-ho  
**A7**  
**D**

Peš plachtami blížě rovník.

**Gni** **A7** **Gni** **D**

Vládní škuner cestu nám zkrátil

**A7** **Gni** **D**

Nikdy už se k břehum nepřiblížil.

**A7**

Bylo nás tam roku onoho, jo-ho-ho

**A7**

Parta viků, starých lodníků.

2. Šli jsme jako vici do toho, jo-ho-ho  
Lhostejno, zda zítra budem žít.

Pět jich bylo na nás jednoho, jo-ho-ho

Bukanyr se vždycky uměl bit.

Na akci s námi přišel se zřítil,

Na čepel šípů viků vřítill,

Šli jsme jako vici do toho, jo-ho-ho,

Lhostejno, zda zítra budem žít.

3. Zbylo nás tam tenkrát nemoho, jo-ho-ho

Jen dva vici, starej Ben a Já,

Zpřehli jsme svoje jo-ho-ho, jo-ho-ho

Na palubě voda už stála

Na stožáru černá vlajka vlála.

Zbylo nás tam tenkrát nemoho, jo-ho-ho,

Jen dva vici, pak už jenom já.

## 11

Námořníček

- D** **Emi**  
 1. Námořníček na své lodi vzpomene si rád,  
 Na tuhé rty Margarety, které měl tak rád.
- D** **G** **A** **D**  
 R: Julidá Julidá, Julidá Julidá, ...  
 2. V pondělí se nedělal, v úterý byl mcáz,  
 Ve středu se hraly karty a ve čtvrtek zas.  
 3. V pátek se šlo na robotu, která nebyla  
 A v sobotu pro vejplatu, ta se propíla.  
 4. V neděli si na svou jachtu hezkou holku vzal  
 To jste lidi neviděl, jak jí miloval.

## 12

Slavný parník

- C** **G7**  
 Na tom našem slavným parniku  
 Bylo náš tam sedm lodníků. **G7**
- Lodníci se jinak neperou,  
 Nežli nožem nebo sekerou. **C**  
 První dostal xám do ruku  
 Druhý lovil kudu v žaludku  
 Třetímu šli zuby na vandr  
 Čtvrtý přerazil se o klandr.
- Pátým se stala nehoda,  
 Špadi do lodního záchoda.  
 Šestému přestala Pařubub,  
 Až přelátl celou Pařubub.
- Z lodě zbyl jen ohořelý trám  
 Na trámu se houpal kapitán.  
 Kapitána spolkla rybička  
 A tím konci naše písnička.





NÁMOŘNÍCI JEJÍHO VELIČENSTVA .....	5
1. DEN - LONDÝN .....	15
2. DEN - DOVER.....	17
3. DEN – U BŘEHŮ ŠPANĚLSKÝCH .....	20
4. DEN – KANÁRSKÉ OSTROVY.....	21
5. DEN – ROVNÍK.....	24
6. DEN – MYS DOBRÉ NADĚJE.....	26
7. DEN – MADAGASKAR.....	28
8. DEN – ZANZIBAR .....	28
9. DEN – MALEDIVY.....	29
10. DEN – CEJLON .....	30
11. DEN – SUMATRA .....	31
12. DEN – SUMATRA .....	33
13. DEN – SUMATRA.....	34
14. DEN.....	37
ZHODNOCENÍ HRY ANEB CO NÁS NAPADLO AŽ V PRŮBĚHU TÁBORA.	37

# 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 specifická témata se zvláštním důrazem – plánování, participace (práce s aktivem) a další.

#### Bylo vydáno:

- ▲ **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.
- ▲ **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).
- ▲ **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.
- ▲ **Celotáborové etapové hry**
  - ▲ Družina královny Elišky
  - ▲ Expedice Himaláya
  - ▲ Expedice Archmedes
  - ▲ Hobit – cesta tam a zase zpátky
  - ▲ Křemílek a Vochomůrka
  - ▲ Příběh Šedoklenotu
- ▲ **Pravidla soutěží Pionýra, např.**
  - ▲ Pionýrský Sedmikvítek
  - ▲ Pionýrská stezka
  - ▲ Přírodovědná stezka
  - ▲ Tábornická stezka
- ▲ **Produkční manuál kampaně Opravdu dobrý tábor**

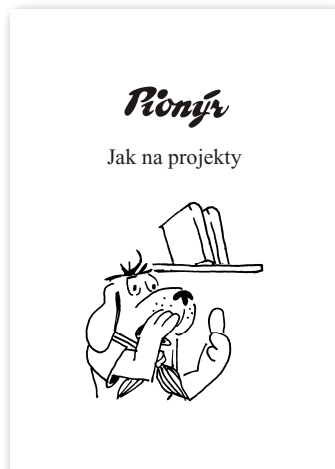


### EDIČNÍ ŘADA 2. – KDO A JAK

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:

- △ **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.
- △ **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.
  - ▲ **Abeceda lektora**
  - ▲ **Hospodář PT**
  - ▲ **Jak na projekty**
  - ▲ **Kvalifikace instruktora oddílu**
  - ▲ **Revizor PS**
  - ▲ **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:

- △ **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 instruktoře k tomu, jak obohatit oddílovou činnost a kde čerpat nové náměty.
- △ **Co se událo a o co šlo v pionýrské organizaci v letech 1968 – 1970**
- △ **Dejme o sobě vědět – Katalog propagačních předmětů Pionýra**
- △ **Kam hlavu složit – Katalog táborových základů a kluboven Pionýra a pionýrských skupin**
- △ **Pionýr 68-70**
- △ **Statut a Program Pionýra**
- △ **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 „Sami 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 napomocť 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).

### **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 2007:

1. Tajemství Saturového města (Jiří Zaplatílek a kolektiv)
2. Cesta kolem světa za 80 dní (Marie Zpěvákova a kolektiv vedoucích 27. PS Kladno-Švermov)
3. Námořníci jejího veličenstva (Daniel Jankovský a kolektiv vedoucích 109. PS Vyšehrad)

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

- △ Křemílek a Vochomůrka (Věra Farská)
- △ Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
- △ 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)

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

### **Námořníci jejího veličenstva**

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: Daniel Janovský a kolektiv vedoucích 109. PS Vyšehrad

Vydání 1.

Publikace byla vydána díky podpoře Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy

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



Daleké výpravy přes oceán do neznámých zemí jsou námětem mnoha dobrodružných příběhů a inspirovaly i tvůrce této celotáborové hry. Děti se stávají námořníky a vstupují do služeb Východoindické obchodní společnosti, aby pod vedením protřelých mořských vlků vyrazily z Londýna na plavbu kolem Afriky do Východní Indie (jak se dříve nazývala dnešní Malajsie a Indonésie), kde mají získávat nová území pro anglickou královnu. Po cestě je čeká mnoho dobrodružství, úkolů a nástrah, které však se ctí překonají.

### **Námořníci jejího veličenstva – etapová hra**

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

Praha 2009

1. vydání