

# TÁBOROVÝ MANUÁL

**AUTORKA: PAVLA MACHÁŇOVÁ**  
GRAFIKA: PETRA MALINSKÁ  
VYDÁNO V ŘÍJNU 2016

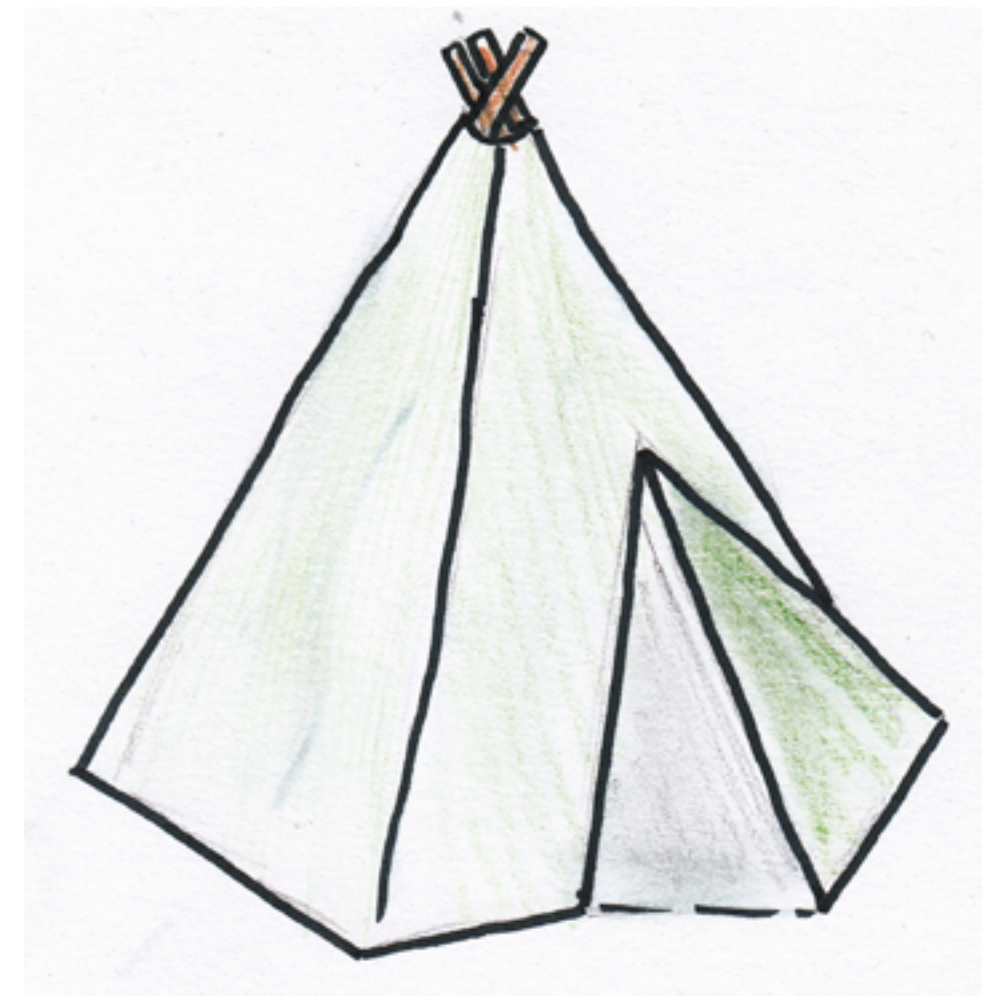
ISBN: 978-80-270-0707-3



# ÚVOD

TENTO MANUÁL VZNIKL JAKO ODMĚNA DÁRCŮM HYNKOVI ŠPINAROVÍ, DANIELOVI SVOBODOVI, LUCII STOČESOVÉ, JOHANCE BUKOVSKÉ, ZDEŇKOVÍ JAHNOVI A MARTINOVI DANKOVSKÉMU ZA TO, ŽE PODPOŘILI NAŠE TÁBORY V ROCE 2016

V TOMTO MANUÁLU JSOU POPSÁNY HRY, KTERÉ NAŠE NEZISKOVÁ ORGANIZACE BLÍZKÝ SOUSED, z.s. POUŽILA BĚHEM SVÝCH TÁBORŮ V ROCE 2014 AŽ 2016. BUDEME RÁDI, KDYŽ VÁM HRY BUDOU INSPIRACÍ V PRÁCI S DĚTMI. POKUD PRO VÁS NÁŠ MANUÁL BUDE PŘÍNOSNÝ, POTĚŠÍ NÁS, KDYŽ NAŠI PRÁCI OCENÍTE I FINANČNĚ VE PROSPĚCH NAŠÍ ORGANIZACE BLÍZKÝ SOUSED, z. s. (Č.Ú.2700213954/2010).





## DOBÝVÁNÍ TOTEMU

### HRA NA ÚVOD TÁBORA, PLÍŽÍCÍ HRA, BĚHACÍ HRA

DĚTI JSOU VYSAZENY KUS PŘED TÁBOŘIŠTĚM A JE JIM ŘEČENO, ŽE SE MUSÍ PROPLÍŽIT AŽ DO TÁBOŘIŠTĚ A DOTKNOUT SE TOTEMU, KTERÝ JE UPROSTŘED NÁSTUPIŠTĚ (MOŽNO NAHRADIT JINÝM BODEM). V CESTĚ JIM ALE BUDOU STÁT NÁČELNÍCI (VEDOUCÍ ODDÍLŮ), KTEŘÍ CHTĚJÍ ZJISTIT, KDO Z NICH BY SE MOHL UCHÁZET O MÍSTO V JEJICH KMENI, A PROTO JE HODLAJÍ VYZKOUŠET Z JEJICH DOVEDNOSTI. NÁČELNÍCI JSOU VYZBROJENI HADROVÝMI KOULEMI. KOHO NÁČELNÍK TREFÍ, MUSÍ SE VRÁTIT A OŽIVIT SE DOTYKEM U ŠTROMU ŽIVOTA (ŠTROM KOUSEK OD TÁBOŘIŠTĚ OVÁZANÝ ŽLUTÝM KREPÁKEM). ŠAMAN U TOTEMU ZAPISUJE POŘADÍ, VE KTERÉM SE INDIÁNI PROBOJOVALI K TOTEMU.

**PŘÍPRAVA:** INDIÁNŠTÍ NÁČELNÍCI SE POMALUJÍ OBLIČEJOVÝMI BARVAMI A ROZMÍSTÍ SE NA NÁSTUPIŠTI. ŠAMAN SE PŘIPRAVÍ K TOTEMU NA ZAPISOVÁNÍ. VYZNAČÍ SE ŠTROM ŽIVOTA.

#### POMŮCKY:

HADROVÉ KOULE,  
ŽLUTÝ KREPÁK  
OBLIČEJOVÉ BARVY  
PAPÍR A TUŽKA NA ZAPISOVÁNÍ POŘADÍ



## NAJDI SVŮJ KMEN

### HRA NA ROZDĚLENÍ DO TÝMŮ

DĚTI VYBÍHAJÍ POSTUPNĚ S DVOUMINUTOVÝMI INTERVALY Z TÁBORA. JEJICH ÚKOLEM JE JÍT PO CESTĚ DOKUD NENARAZÍ NA MÍSTO V LESE OZNAČENÉ FÁBORKY. ZDE JSOU MEZI ŠTROMY ROZVĚŠENÉ OBRÁZKY DĚTÍ. KAŽDÉ DÍTĚ MUSÍ NAJÍT SVOU FOTKU. U NÍ MÁ PŘIPEVNĚNOU BARVU SVÉHO TÝMU. DÍTĚ SE MUSÍ VYDAT CESTOU VYZNAČENOU TÍMTO KREPÁKEM. NA KONCI CESTY ČEKÁ JEJICH VEDOUCÍ TÝMU.

#### POMŮCKY:

FOTKY DĚTÍ  
KREPÁKY V BARVÁCH



## DISCIPLÍNY

### HRA PRO JEDNOTLIVCE NA ROZDĚLENÍ DO SKUPIN

NÁČELNÍCI CHTĚJÍ NADÁLE ZJISTIT, JAKÉ DOVEDNOSTI MAJÍ INDIÁNI. PROTO PŘIPRAVILI ÚKOLY, PODLE KTERÝCH DĚTI OHODNOTÍ. KAŽDÉ DÍTĚ DOSTANE VLASTNÍ CEDULKU (PRO MENŠÍ DĚTI PRO JISTOTU S PROVÁZKEM, ABY SI JI MOHLI DÁT NA KRK) SE SEZNAMEM STANOVÍŠTĚ, KTERÉ MUSÍ JEDNOTLIVĚ ABSOLVOVAT. POTVRZENÍM JE RAZÍTKO A ZAPSANÝ ČAS ČI BODY. STANOVÍŠTĚ JSOU V BLÍZKÉM OKOLÍ TÁBOŘIŠTĚ.

#### STANOVÍŠTĚ:

STŘELBA Z LUKU  
STŘELBA ZE VZDUCHOVKY  
PŘELEZENÍ POTOKA PO SLACKLINĚ  
ZNALOST ZVÍŘAT (KOLIK JICH DÍTĚ UHÁDNE Z VYBRANÝCH DESETI)  
ŠPLH PO LANĚ  
LEZENÍ PO PROVAZOVÉM ŽEBŘÍKU



#### STANOVÍŠTĚ:

STŘELBA Z LUKU  
STŘELBA ZE VZDUCHOVKY  
PŘELEZENÍ POTOKA PO SLACKLINĚ  
ŠPLH PO LANĚ  
LEZENÍ PO PROVAZOVÉM ŽEBŘÍKU  
ZNALOST ZVÍŘAT (KOLIK JICH DÍTĚ UHÁDNE Z VYBRANÝCH DESETI)

#### PŘÍPRAVA:

NAPSÁNÍ, VYSTŘÍHÁNÍ A ZAVÁZÁNÍ CEDULEK, ROZMÍSTĚNÍ VEDOUCÍCH NA STANOVÍŠTĚ

#### POMŮCKY:

CEDULKY NA ZAPISOVÁNÍ VÝSLEDKŮ DLE POČTU DĚTÍ, RAZÍTKA A TUŽKY PRO VEDOUCÍ NA STANOVÍŠTĚCH  
POMŮCKY PRO JEDNOTLIVÁ STANOVÍŠTĚ

#### POZNÁMKA:

TÁBOROVÉ TÝMY JSOU SAMOZŘEJMĚ DOPŘEDU STANOVENÉ. INDIVIDUÁLNÍ VÝKONY SLOUŽÍ K TOMU, ABY PAK ROZDĚLOVÁNÍ MOHLO PROBÍHAT STYLEM: JÁ BYCH DO SVÉHO KMENE CHTĚL NĚKOHO, KDO UMÍ DOBŘE STŘÍLET A PROTO JSEM SI VYBRAL ROMANA. DÁLE BUDU POTŘEBOVAT NĚKOHO, KDO SE DOBŘE VYZNÁ V PŘÍRODĚ A PROTO JSEM SI ZVOLIL ŠABINKU... DĚTI PAK MAJÍ POCIT, ŽE BYLI DO TÝMU VYBRÁNY A NIKOLI POUZE PŘIDĚLENY. SAMOZŘEJMĚ SE TAKÉ VYHLÁSÍ A OHODNOTÍ VÝSLEDKY. NAPŘÍKLAD SE DO INDIVIDUÁLNÍHO HODNOCENÍ OBODUJÍ NEJLEPŠÍ TŘI Z KAŽDÉ DISCIPLÍNY.



# LOV KMENOVÉHO ZVÍŘETE

## HRA NA ZAČÁTKU TÁBORA NA ZÍSKÁNÍ KMENOVÉHO ZVÍŘETE/SYMBOLU

KAŽDÝ ČLEN TÝMU SI VYLOSUJE NÁZEV JEDNOHO ZVÍŘETE (U NÁS MEDVĚD, VLK, BIZON, OREL, MUSTANG). NA OMEZENÉ ČÁSTI LEŠA (OHRANIČENÉ FÁBORKY) JSOU ROZMÍSTĚNY OBRÁZKY DANÝCH ZVÍŘAT, VŽDY OD KAŽDÉHO 4 KUSY (PODLE POČTU ODDÍLŮ). DĚTI Z KAŽDÉHO TÝMU VYBÍHAJÍ PO JEDNOM. ZAČÍNÁ SE OD NEJMLADŠÍHO. KDYŽ DÍTĚ NAJDE OBRÁZEK SVÉHO ZVÍŘETE, VEZME HO A VRACÍ SE S NÍM ZPÁTKY KE SVÉMU TÝMU, KDE PŘEDÁVÁ ŠTAFETU DALŠÍMU. NIKDO NESMÍ PŘEMÍSTOVAT OBRÁZKY JINÉHO NEŽ SVÉHO ZVÍŘETE. VYHRÁVÁ ODDÍL, KTERÝ JAKO PRVNÍ SHROMÁŽDÍ VŠECHNA ZVÍŘATA. PODLE POŘADÍ UMÍSTĚNÍ SI MOHOU ODDÍLY ZVOLIT SVÉ TOTEMOVÉ ZVÍŘE.

### PŘÍPRAVA:

VYTISKNUTÍ A ZALAMINOVÁNÍ BAREVNÝCH OBRÁZKŮ ZVÍŘAT, NAPSÁNÍ CEDULEK S NÁZVY ZVÍŘAT

### POMŮCKY:

KARTIČKY S NÁZVY ZVÍŘAT (5x4: POČET DĚTÍ V DRUŽSTVU x POČET TÝMŮ)  
OBRÁZKY ZVÍŘAT ((5x4: POČET DĚTÍ V DRUŽSTVU x POČET TÝMŮ)  
BAREVNÉ FÁBORKY NA OHRANIČENÍ PROSTORU



# ÚNOS NÁČELNÍKA

## HRA V LESE MIMO TÁBOŘIŠTĚ

POPIS HRY: NÁČELNÍCI ODDÍLŮ SE VYDÁVAJÍ NA VÝZVĚDNOU VÝPRAVU. VRÁTÍ SE ALE POUZE ŠAMAN, KTERÝ PŘEDÁ ZPRÁVU O TOM, ŽE BYLI NÁČELNÍCI PŘEPADENÍ A ZAJATI. KMENY VYRAZÍ NA DOMLUVENÉ MÍSTO (NAPŘÍKLAD ROZCESTÍ). TAM JIM ŠAMAN SDĚLÍ, ŽE ABY SE MOHLI ZRANĚNÍ NÁČELNÍCI UZDRAVIT, POTŘEBUJÍ LÉČIVÉ BYLINY. ABY JE MOHLI VYSVOBODIT, MUSÍ JE NAJÍT. ŠAMAN KAŽDÉMU KMENI DÁ SEZNAM 5 BYLIN, KTERÉ UZDRAVÍ JEJICH NÁČELNÍKA. TY MUSÍ NAJÍT A PAK V LESE HLEDAJÍ PODLE STĚNÁNÍ SVÉ NÁČELNÍKY, KTERÍ JSOU RUDĚ POMALOVANÍ OBLIČEJOVÝMI BARVAMI A SVÁZÁNÍ. VÍTĚZÍ KMEN, KTERÝ PRVNÍ VYSVOBODÍ A UZDRAVÍ NÁČELNÍKA (TJ. PŘIVEDE HO A PŘINESE VŠECHNY ZADANÉ BYLINKY)

### POMŮCKY:

BARVY NA MASKOVÁNÍ  
SEZNAM LÉČIVÝCH BYLIN ROSTOUCÍCH V OKOLÍ PRO KAŽDÝ TÝM  
LANA NA SVÁZÁNÍ NÁČELNÍKŮ

# FELČAROVÉ

## BĚHACÍ HRA S LUŠTĚNÍM ZPRÁVY

JEDEN NEBO DVA NEJMLADŠÍ V TÝMŮ (DLE POČTU ČLENŮ) DOSTANE NA RUKÁV ZNAČKU FELČARA, NAPŘÍKLAD JE OVÁZÁN ČERVENÝM KREPÁKEM ÚKOLEM STARŠÍCH ČLENŮ DRUŽSTVA JE BĚHAT VE VYZNAČENÉM ÚZEMÍ A SBÍRAT KOUSKY ZPRÁVY V BARVĚ SVÉHO TÝMU. MEZI ZPRÁVOU A JEJICH „DOMEČEK“ VŠAK BĚHAJÍ VEDOUČÍ, KTERÍ JE CHYTAJÍ A DOTYKEM JE „ZMRAZÍ“. OSVOBODIT ZMRAŽENÉ DĚTI MOHOU POUZE FELČAROVÉ Z JEJICH TÝMŮ TAK, ŽE JE ZA RUKU DOVEDOU KE STROMU, KTERÝ JE OZNAČEN JAKO OŠETŘOVNA, KTERÉHO, KDYŽ SE DOTKNOU, MOHOU POKRAČOVAT VE HŘE. VYHRÁVÁ DRUŽSTVO, KTERÉ JAKO PRVNÍ ZÍSKÁ VŠECHNY ČÁST ZPRÁVY A SPRÁVNĚ JI SESTAVÍ.



**PŘÍPRAVA:** NAPSAT 4X (DLE POČTU TÝMŮ) ZPRÁVU NA ČTVRTKU V BARVĚ TÝMU A NASTŘÍHAT JI.

### POMŮCKY:

KREPÁK NA OZNAČENÍ ÚZEMÍ  
ČERVENÝ KREPÁK NA OZNAČENÍ FELČARŮ  
NÁPIS OŠETŘOVNA A POMŮCKY NA PŘICHYCENÍ KE STROMU  
PROVÁZEK, IZOLEPA...)  
ZPRÁVA V BARVÁCH VŠECH TÝMU ROZSTŘÍHANÁ NA ČÁSTI



# ZÍSKÁNÍ ZPRÁVY

## HRA SE STANOVIŠTĚMI

KAŽDÉ DRUŽSTVO MUSÍ OBEJÍT NĚKOLIK STANOVIŠŤ. NA KAŽDÉM Z NICH ZÍSKÁ ZA SPLNĚNÍ ÚKOLU NĚKOLIK DÍLKŮ PUZZLE. PO OBEJITÍ VŠECH STANOVIŠŤ NÁSLEDUJE SOUTĚŽ V SLOŽENÍ PUZZLE. PO SLOŽENÍ PUZZLE DOSTANE TÝM ZPRÁVU, KTERÁ SE TÝKÁ DALŠÍHO PRŮBĚHU HRY. KAŽDÉ STANOVIŠTĚ SE VYHODNOTÍ ZVLÁŠT (VČETNĚ POŘADÍ VE SLOŽENÍ PUZZLE) A NÁSLEDNĚ SE CELKOVÉ POŘADÍ URČÍ ZPRŮMĚROVÁNÍM VÝSLEDKŮ.

## STANOVIŠTĚ

**ABECEDA** – MLADŠÍ ČLENOVÉ TÝMU MUSÍ CO NEJRYCHLEJI NANOSIT VŠECHNA PÍSMENA ABECEDY, KTERÁ JSOU ROZMÍSTĚNÁ V URČITÉ VZDÁLENOSTI. DVA NEJSTARŠÍ ČLENOVÉ TÝMU MUSÍ PÍSMENKA POSLEPU SPRÁVNĚ POSKLÁDAT. HODNOTÍ SE CO NEJRYCHLEJŠÍ ČAS.

## MAGNETICKÉ ŠIPKY

**HOD POLENEM** – HRÁČI JEDNOHO DRUŽSTVA SE SEŘADÍ ZA SEBOU. PRVNÍ ČLEN TÝMU DOSTANE POLENO A HODÍ S NÍM CO NEJDÁL. Z MÍSTA, KAM DOPADLO POLENO, HÁZÍ OPĚT DRUHÝ ČLEN DRUŽSTVA. POKRAČUJE DALŠÍ HRÁČI STEJNÝM ZPŮSOBEM. VYHRÁVÁ TA SKUPINA, KTERÁ SPOLEČNÝMI SILAMI DOHÁZÍ POLENO NEJDÁL.

**HOD PONOŽKOVOU KOULÍ** – KAŽDÝ HRÁČ MÁ K DISPOZICI 5 RAN PONOŽKOVOU KOULÍ, SE KTERÝMI SE MUSÍ STREFIT DO NÁDOBY. POČÍTÁ SE POČET ÚSPĚŠNÝCH HODŮ ZA CELÝ TÝM.

**ODHAD ČASU** – TÝM MÁ ZA ÚKOL ZKUSIT ODHADNOUT ČAS PĚTI MINUT. HODNOTÍ SE ROZDÍL OD SKUTEČNÉHO ČASU.

**ODHAD VĚCI** – VŠEM ČLENOVĚM TÝMU SE ZAVÁŽOU OČI A POSADÍ SE KOLEM STOLU. VEDOUČÍ PAK POSTUPNĚ DOKOLA POSÍLÁ RŮZNÉ VĚCI (PÍŠŤALKA, KNOFLÍK, SIRKY, VIDLIČKA, HRNEČEK...). VĚCÍ JE DVACET. HRÁČI MUSÍ BÝT ZTICHA, KAŽDOU VĚC OHMATAJÍ A POSÍLAJÍ DÁLE. PAK VEDOUČÍ VĚCI UKLIDÍ, HRÁČI SUNDÁJÍ Z OČÍ ŠÁTKY A ZAČNOU SPOLEČNĚ PSÁT, CO SI KDO Z PŘEKLÁDANÝCH VĚCÍ ZAPAMATOVAL. HODNOTÍ SE POČET SPRÁVNĚ ZAPAMATOVANÝCH VĚCÍ.





## PRŮZKUMNÍCI

### HRA V LESE MIMO TÁBOR

CÍLEM TÝMU V TÉTO HŘE JE ZÍSKAT ODPOVĚDI NA 15 OTÁZEK O OKOLNÍCH OSADÁCH. INFORMACE ZÍSKAJÍ TÝMY Z PAPIRŮ ROZMÍSTĚNÝCH NA VYZNAČENÉM ÚZEMÍ LEŠA. INFORMACE O JEDNÉ OSADĚ JSOU VŽDY NA JEDNOM STROMĚ, KTERÝ JE OBROTÁN BAREVNÝM KREPÁKEM. INFORMACE JSOU: NÁZEV OSADY, OBRÁZKY 3 BUDOV (1-2 S KONKRÉTNÍM POJMENOVÁNÍM), 3 OBRÁZKY ROSTLIN, 3 OBRÁZKY ZVÍŘAT, TABULKA S INFORMACEMI: POČET OBYVATEL, DATUM ZALOŽENÍ, VZDÁLENOST OD NAŠEHO TÁBOŘIŠTĚ. CELÝ TÝM MUSÍ BĚHAT SPOLEČNĚ, MÁ PROTO K DISPOZICI PROVAZ, KTERÉHO SE VŠICHNI ČLENOVÉ TÝMU MUSÍ DRŽET. POKUD SE NĚKTERÝ ČLEN TÝMU PUSTÍ, MUSÍ CELÝ TÝM UDĚLAT 5 DŘEPŮ. OTÁZKY, KTERÉ TÝM DOSTANE, MÁ U SEBE VEDOUČÍ, KTERÝ ZŮSTÁVÁ NA STARTOVACÍ ČÁŘE. DRUŽSTVA SI MUSÍ POTŘEBNĚ INFORMACE ZAPAMATOVAT A NAHLÁSIT JE. HRA JE ČASOVĚ OMEZENÁ. VYHODNOCUJE SE POČET SPRÁVNÝCH ODPOVĚDÍ.

#### PŘÍKLADY OTÁZEK:

V KTERÉ OSADĚ NEPĚSTUJÍ BRAMBORY? KDE PĚSTUJÍ PAPRIKY A FAZOLE? MAJÍ V OSADĚ SAMOTÁŘ ŠERIFA? JAKÁ ZVÍŘATA CHOVAJÍ V NEJBLIŽŠÍ OSADĚ? KDE NEJBLIŽE CHOVAJÍ BIZONY? JAK DALEKO JE OSADA, VE KTERÉ SE NACHÁZÍ POŠTA? KTERÁ OSADA JE NEJSTARŠÍ? KDE CHOVAJÍ KRÁVY, ALE V OKOLÍ NEJSOU VLCI? KOLIK OBYVATEL MÁ NEJMENŠÍ OSADA? PĚSTUJÍ V OSADĚ VE KTERÉ JE HOTEL RAJČATA?



## NOČNÍ ZVĚDOVÉ

### NOČNÍ HRA

V ČÁSTI LEŠA, KTERÁ JE OHRANIČENA SVÍTÍCÍMI TYČKAMI, JE UPROSTŘED ROZDĚLANÝ OHEŇ A KOLEM NĚJ SE POHYBUJÍ VYBRANÍ VEDOUČÍ. NA ZEMI JE POLOŽENA DEKA A NA NÍ UMÍSTĚNO 20 PŘEDMĚTŮ – KUSY OBLEČENÍ, SEKÝRA, PILA, EŠUS, KNIHA.... V OKOLÍ JSOU ROZMÍSTĚNY VYTISKNUTÉ OBRÁZKY KONÍ, KTERÉ REPREZENTUJÍ UKRADENÉ STÁDO.

INDIÁNŮM JE SDĚLENO, ŽE JEJICH KMEN BYL OKRADEN A KAŽDÝ INDIÁN SE TĚDY MUSÍ STATEČNĚ PROPLÍŽIT K NEPŘÁTELŮM A ZÍSKAT JEDNOHO KONĚ NAZPÁTEK. ZÁROVEŇ MUSÍ ZJISTIT, KTERÉ VĚCI U SEBE NEPŘÁTELÉ MAJÍ. CIZÍ BOJOVNÍCI ALE SAMOZŘEJMĚ DRŽÍ HLÍDKU, TAKŽE JE TŘEBA SE K NIM PŘIBLIŽIT NEPOZOROVANĚ A NENECHAT SE CHYTIT. NA KOHO HLÍDKA POSVÍTÍ BATERKOU A ŘEKNE JEHO JMÉNO, TEN JE ZAJAT A HRA PRO NĚJ KONČÍ. HRA JE ZAHÁJENA A UKONČENA PIŠTALKOU. VÍTEŽÍ TEN, KOMU SE PODAŘÍ ZÍSKAT NAZPÁTEK UKRADENÉHO KONĚ. TÝMY JSOU OHODNOCENY PODLE TOHO, KOLIK VĚCÍ SI JEJICH ČLENOVÉ ZAPAMATUJÍ.

#### POMŮCKY:

20 PŘEDMĚTŮ A DEKA  
BATERKA PRO HLÍDKU  
PAPÍRY S OBRÁZKY KONÍ (VYTISKNOT DLE POČTU DĚTÍ)

## PLÍŽENÍ S ČÍSLEM

### HRA PRO JEDNOTLIVCE, PLÍŽENÍ, LUŠTĚNÍ

KAŽDÉ DÍTĚ DOSTANE NA A4 VE FÓLII NAPSANÉ UNIKÁTNÍ TŘÍMÍSTNÉ ČÍSLO, KTERÉ SI IZOLEPOU NEBO OBOUSTRANNOU LEPÍCÍ PÁSKOU PŘIPEVNÍ NA HRUŘ. CÍLEM HRY JE PROPLÍŽIT SE ÚZEMÍM, ANIŽ BY NĚKTERÝ Z ROZMÍSTĚNÝCH VEDOUČÍCH ZJISTIL VAŠE OSOBNÍ ČÍSLO. JE ZAKÁZÁNO SI ČÍSLO ZAKRÝVAT RUKAMA. KAŽDÝ ČLEN TÝMU MUSÍ ZÍSKAT 1 ČÁST ZPRÁVY. HODNOTÍ SE NEJPRVE POČET ODHALENÝCH INDIÁNŮ (U KOLIKA VEDOUČÍ ZJISTIL ČÍSLO). V DRUHÉ ŘADĚ ROZHODUJE ČAS.

DRUHÁ ČÁST HRY SPOČÍVÁ VE VYLUŠTĚNÍ A SPRÁVNÉM SLOŽENÍ ZÍSKANÉ ZPRÁVY, KTERÁ JE NAPSANÁ V MORSEOVCE. POKUD MORSEOVKU DĚTI ZNAJÍ, MOHOU SE PUSTIT DO VYLUŠTĚNÍ DŘÍVE, NEŽ TÝMY, KTERÉ JI NEZNAJÍ. U NICH MUSÍ VŽDY TŘI NEJMLADŠÍ BĚHAT A NOSIT LÍSTEČKY, KTERÝ KAŽDÝ OBSAHUJE PÍSMENO A JEHO SYMBOL. O POŘADÍ ROZHODUJE RYCHLOST SPRÁVNÉHO VYLUŠTĚNÍ ZPRÁVY.

#### POMŮCKY:

POČET PAPIRŮ DLE POČTU DĚTÍ  
POČET FÓLIÍ DLE POČTU DĚTÍ  
NŮŽKY

IZOLEPA/OBOUSTRANNÁ LEPÍCÍ PÁSKA  
PAPÍRY A TUŽKY NA ZAPISOVÁNÍ ČÍSEL PRO ROZMÍSTĚNÉ VEDOUČÍ  
ZPRÁVA V MORSEOVCE NAPSANÁ V BARVÁCH VŠECH TÝMŮ, ROZSTŘÍHANÁ NA NĚKOLIK ČÁSTÍ,  
DLE POČTU ČLENŮ TÝM U PÍSMENA ABECEDY S JEJICH MORSEOVOU ZNAČKOU V BARVÁCH VŠECH TÝMŮ





## PŘENÁŠENÍ VODY

### BĚHACÍ HRA U POTOKA.

KAŽDÝ TÝM DOSTANE JEDEN STEJNÝ LAVOR A MENŠÍ MISKU. S TOU DĚTI MUSÍ ŠTAFETOVĚ BĚHAT K POTOKU, KDE DO NÍ NABEROU CO NEJVÍCE VODY A CO NEJRYCHLEJI SE VRACÍ KE SVÉMU TÝMU, KDE POSTUPNĚ PLNÍ LAVOR. VYHRÁVÁ TÝM, KTERÝ NAPLNÍ LAVOR VODOU JAKO PRVNÍ. V PŘÍPADĚ TEPLÉHO POČASÍ MŮŽE S NANOŠENOU VODOU NÁSLEDOVAT VODNÍ BITVA :)

### POMŮCKY:

STEJNĚ VELKÉ LAVORY, DLE POČTU TÝMŮ  
STEJNĚ VELKÉ MISKY, DLE POČTU TÝMŮ  
LANO NA URČENÍ STARTOVACÍ ČÁRY

## TAJNÁ ZPRÁVA

### NOČNÍ HRA

INDIÁNŮM JE ŘEČENO, ŽE SE V OKOLÍ TÁBORA VYSKYTUJE DALŠÍ KMEN, KTERÝ SE NÁS MOŽNÁ POKUSÍ KONTAKTOVAT A PROTO MUSÍME BÝT VE STŘEHU. NĚKDO Z VEDOUČÍCH SE VEČER ODPLÍŽÍ NA NEDALEKÉ VYVÝŠENÉ MÍSTO, KDE ZAPÁLÍ POCHODEŇ, SE KTEROU CHVÍLI MÁVÁ, ABY SI HO DĚTI, KTERÉ SEDÍ U TÁBORÁKU VŠIMLI. POTÉ, CO SE DĚTI SE ZBYLÝMI VEDOUČÍMI VYPRAVÍ ZA SVĚTLEM, VEDOUČÍ ZAJISTÍ POCHODEŇ (NAPŘÍKLAD DO PAŘEZU) A V JEJÍM DOHODNUTÉM OKOLÍ (CCA 2 METRY) UMÍSTÍ TRUHLU SE ZPRÁVOU PRO KAŽDÝ TÝM. VEDOUČÍ SE UKRYJE TAK, ABY MOHL HLÍDAT POCHODEŇ. ÚKOLEM DĚTÍ JE NAJÍT TRUHLU A DO TÁBORA ODNĚST ZAŠIFROVANOU ZPRÁVU, KTEROU BUDOU MUSET ROZLUŠTIT NÁSLEDUJÍCÍ DEN.

### POMŮCKY:

POCHODEŇ, SIRKY  
TRUHLA  
ZAŠIFROVANÝ NÁZEV KMENE

## ZÍSKÁNÍ BANKOVEK

### BĚHACÍ HRA

KAŽDÝ TÝM DOSTANE BALÍK BANKOVEK V BARVÁCH VŠECH OSTATNÍCH TÝMŮ. KAŽDÝ TÝM SI V LESE S ROZESTUPY NĚKOLIK SET METRŮ VYTVOŘÍ SVOU ZÁKLADNU (KRUH Z KLACKŮ OZNAČENÝ KREPÁKEM TÝMOVÉ BARVY). ÚKOLEM ČLENŮ TÝMU JE VE VYMEZENÉM ČASE ZÍSKAT CO NEJVÍCE BANKOVEK VE SVÉ TÝMOVÉ BARVĚ. TYTO BANKOVKY MAJÍ ZASE ČLENOVÉ OSTATNÍCH TÝMŮ. VÝMĚNA MŮŽE PROBĚHNOUT POUZE TAK, ŽE ČLEN TÝMU SI VEZME 1 BANKOVKU A BĚŽÍ NAJÍT JINÝ TÝM, KDE PAK SMĚNÍ BANKOVKY ZA BANKOVKU STEJNÉ HODNOTY. DRUŽSTVO SE TAK MUSÍ ROZDĚLIT NA "BĚŽCE", KTERÍ OBÍHAJÍ OSTATNÍ SKUPINY A "HLÍDAČE", KTERÍ HLÍDAJÍ BANKOVKY A VYMĚŇUJÍ TĚM, KTERÍ PŘIBĚHNOU. MEZI TÝMOVÝMI ZÁKLADNAMI BĚHAJÍ VEDOUČÍ A POKUD NĚKOGO CHYTÍ, MUSÍ BANKOVKU ODEVZDAT. BANKOVKY JSOU OHODNOCENY RŮZNĚ (OD 500 DO 5000) S TÍM, ŽE ČÍM CENNĚJŠÍ BANKOVKA, TÍM JICH JE MĚNĚ, TAKŽE ČLENOVÉ TÝMU MOHOU I TAKTIZOVAT. VYHRÁVÁ TÝM, KTERÉMU SE VE VYMEZENÉM ČASE PODAŘÍ ZÍSKAT NEJVÍCE BANKOVEK SVÉ BARVY.

### POMŮCKY:

BALÍK BANKOVEK V BARVĚ KAŽDÉHO Z TÝMŮ (NASTŘÍHANÉ A POPSANÉ BAREVNÉ ČTVRTKY)  
KREPÁKY NA OHRANIČENÍ ÚZEMÍ

## PÍSMO PŘEDKŮ

### HRA SE ŠIFROVÁNÍM A CESTOU MIMO TÁBOŘIŠTĚ:

PO NOČNÍ HŘE JSME ZÍSKALI ZAŠIFROVANOU ZPRÁVU (NAPŘÍKLAD NÁZEV KMENE, KTERÝ SE S NÁMI SNAŽÍ NAVÁZAT KONTAKT). KAŽDÝ KMEN SI VEZME SVOU ZPRÁVU, PAPIR A TUŽKU A VYRAZÍ NA VYFÁBORKOVANOU TRASU, KDE BUDE CESTOU OSM CEDULÍ (PROTOŽE ZPRÁVA OBSAHUJE OSM SYMBOLŮ). KAŽDÁ KARTA MÁ NA SOBĚ VŽDY NAKRESLENÝ JEDEN ZE SYMBOLŮ A OBSAHUJE OTÁZKU S MOŽNOSTMI ODPOVĚDÍ A), B), C), D). U KAŽDÉ Z ODPOVĚDÍ JE NAPSÁNO JEDNO PÍSMENO. PO VYBRÁNÍ SPRÁVNÉ ODPOVĚDI TÝM ZJISTÍ, KTERÉ PÍSMENO SYMBOL ZNÁZORŇUJE.

DALŠÍ ÚKOL, KTERÝ BĚHEM CESTY MUSÍ INDIÁNI PLNIT, JE SLEDOVAT OKOLÍ A ZAZNAMENAT, KOLIK CESTOU VIDĚLI CIZÍCH INDIÁNŮ ZE SOUSEDNÍHO KMENE (OBRÁZKY INDIÁNŮ PŘIPEVNĚNÉ K STROMŮM TAK, ABY BYLY VIDĚT Z CESTY). POŘADÍ URČÍ PŘESNOST PŘEKladU A POČET NALEZENÝCH INDIÁNŮ

### PŘÍPRAVA:

PŘED HROU JE POTŘEBA PŘIPRAVIT STEZKU, VYZNAČIT JI KREPÁKEM, PŘIPEVNIT NA STROM KARTY S OTÁZKAMI A ROZMÍSTIT OBRÁZKY INDIÁNŮ

### POMŮCKY:

FÁBORKY NA VYZNAČENÍ CESTY  
TUŽKY  
KARTY S INDIÁNSKOU ZPRÁVOU  
KARTY S OTÁZKAMI DO LEŠA  
OBRÁZKY INDIÁNŮ  
PŘÍPÍNACÍ ŠPENDLÍKY

## RISKUJ!

### VĚDOMOSTNÍ HRA, V TÁBOŘE

PRAVIDELNOU VEČERNÍ AKTIVITOU BÝVAJÍ KVÍZY A VĚDOMOSTNÍ HRY. OBLÍBENOU FORMOU JE RISKUJ. MŮŽETE SI VYBRAT OKRUHY OTÁZEK PODLE TÉMA TÁBORA ČI PODLE PROBÍRANÝCH TÉMAT NA ODDÍLOVÝCH SCHŮZKÁCH BĚHEM ROKU. PRO KAŽDOU KATEGORII JE TŘEBA VYMYSLIT NĚKOLIK OTÁZEK OD JEDNODUŠŠÍCH PO NEJTĚŽŠÍ, KTERÉ JSOU RŮZNĚ BODOVĚ OHODNOCENY. PRO ZPESTŘENÍ HRY JE MOŽNO ZAŘADIT NĚKOLIK PRÉMIOVÝCH POLÍ, KDY PŘI VYBRÁNÍ DANÉ OTÁZKY ZÍSKÁ TÝM BODY ZADARMO. PŘI NESPRÁVNÉ ODPOVĚDI SE TÝMU URČITÝ POČET BODŮ STRHÁVÁ (NAPŘÍKLAD POLOVINA Z HODNOTY OTÁZKY). PO ZODPOVĚZENÍ VŠECH OTÁZEK SE SEČTOU BODY A VYHODNOTÍ SE TÝM, KTERÝ JICH ZÍSKAL NEJVÍC.

### POMŮCKY:

TABULKA S TÉMATICKÝMI OKRUHY A BODY  
PŘIPRAVENÉ OTÁZKY A SPRÁVNÉ ODPOVĚDI  
TUŽKA A PAPIR NA ZAPISOVÁNÍ BODŮ

PŘÍRODA	1000	2000	3000	4000	5000
ZVÍŘATA	1000	2000	3000	4000	5000
ZDRAVÁ STRANA	1000	2000	3000	4000	5000
AMERKA	1000	2000	3000	4000	5000
LIDSKÉ TĚLO	1000	2000	3000	4000	5000
GEOGRAFIE	1000	2000	3000	4000	5000

## LUŠŤOVKA

### LUŠTÍCÍ HRA

TÝMY ZÍSKAJÍ ZPRÁVU SESTAVENOU Z TÉMATICKÝCH SYMBOLŮ (PRO INDIÁNSKOU TÉMATIKU: OŠTĚP, TEEPEE, OHEŇ, SEKERA, KÁNOE, ČELENKA, ZVÍŘATA...). PO TÁBOŘIŠTĚ (PŘÍPADNĚ LESE) JSOU ROZMÍSTĚNÍ LÍŠTEČKY, NA KTERÝCH JE VŽDY JEDEN ZE SYMBOLŮ A PÍSMENO, KTERÉ ZNÁZORŇUJE. DĚTI MUSÍ BĚHAT PO TÁBOŘE, LÍŠTEČKY NAJÍT A ZAPAMATOVAT SI JE. VYLUŠTĚNÁ ZPRÁVA OBSAHUJE INFORMACE K NÁSLEDUJÍCÍ HŘE.

### POMŮCKY:

4X ZPRÁVU SESTAVENOU ZE SYMBOLŮ (DLE POČTU TÝMŮ)  
KARTIČKY S ŘEŠENÍM: SYMBOL = PÍSMENO



# ZÍSKÁNÍ DRAHÝCH KAMENŮ

## HRA SE STANOVIŠTĚMI

**LEGENDA:** POTŘEBUJEME ZÍSKAT DRAHÉ KAMENY. TY SE UKRÝVAJÍ V TAJEMNÉM LESE. ABY SE NÁM ALE TAJEMNÝ LES OTEVŘEL, POTŘEBUJEME ZJISTIT SPRÁVNÉ HESLO, I TAK SE ALE OTEVŘE POUZE NA 1 MINUTU. DO TAJEMNÉHO LESEA SE DÁ VSTOUPIT JENOM S KLÍČEM. ČÍM VÍCE KLÍČŮ TEDY TÝM ZÍSKÁ, TÍM VÍCE JEHO ČLENŮ BUDE MOCI PO DOBU OTEVŘENÍ LESEA SBÍRAT DRAHOKAMY.

TÝMY MAJÍ ZA ÚKOL ZJISTIT HESLO A ZÍSKAT CO NEJVÍCE KLÍČŮ. MUSÍ PROTO OBEJÍT NĚKOLIK STANOVIŠTĚ. NA KAŽDÉM STANOVIŠTI DOSTANOU ÚKOL, KTERÝ, KDYŽ SPLNÍ, DOSTANOU KLÍČ. POČET STANOVIŠTĚ BY MĚL BÝT STEJNÝ NEBO NIŽŠÍ NEŽ POČET ČLENŮ JEDNOHO TÝMU. NA KAŽDÉM STANOVIŠTI TAKÉ DRUŽSTVO DOSTANE HÁDANKU. POKUD JI UHODNE, ZÍSKÁ JEDNU NÁPOVĚDU K HESLU. PO OBEJITÍ VŠECH STANOVIŠTĚ SE TÝM VYDÁ ZA ORGANIZÁTOREM HRY. POKUD TÝM NA ZÁKLADĚ NÁPOVĚD SPRÁVNĚ ŘEKNE HESLO, MŮŽE SE VYDAT K TAJEMNÉMU LESE A PO DOBU JEDNÉ MINUTY MŮŽE KAŽDÝ ČLEN TÝMU S KLÍČEM SBÍRAT CO NEJVÍCE DRAHOKAMŮ. POKUD TÝM NA HESLO NEPŘIJEDE, MŮŽE 1 KLÍČ VYMĚNIT ZA DALŠÍ NÁPOVĚDU. HODNOTÍ SE POČET NASBÍRANÝCH DRAHOKAMŮ.



## HÁDANKY:

ČTYŘI ROHY, ŽÁDNÉ NOHY, CHALOUPKOU TO POHNE? (ŠNEK)  
KDO BEZ ŠTĚTCE A BEZ BAREV OBARVÍ NÁM PESTŘE LES? (PODZIM)  
VE DNE MALÁ JAKO MYŠ, V NOCI VŠECHNO PŘEROSTU, KDYŽ MĚ VIDÍŠ, NEVIDÍŠ. (TMA)  
KDO MĚ JMÉNO VYSLOVÍ, HNED MĚ ZNIČÍ. (TICHO)  
JEDNA HLAVIČKA, JEDNA NOŽIČKA. HLAVIČKA KDYŽ ZČERVENÁ, KONEC NOŽKY ZNAMENÁ. (ZÁPALKY)  
NEMÁ TO HUBY, ALE TŘI ZUBY, U JÍDLA SLOUŽÍ, PO NĚM NETOUŽÍ. (VIDLIČKA)

## STANOVIŠTĚ:

**ODHAD VÁHY** – NA STANOVIŠTI JE PRO DRUŽSTVO PŘIPRAVENO NĚKOLIK PŘEDMĚTŮ (PENÁL, KONZERVA, KARETNÍ HRA, TĚSTOVINY...). ÚKOLEM DĚTÍ JE SPRÁVNĚ JE SEŘADIT DLE VÁHY. NÁSLEDNĚ SE POMOCÍ DIGITÁLNÍ VÁHY UKÁŽE SPRÁVNÉ ŘEŠENÍ. POKUD JE POŘADÍ SPRÁVNÉ, TÝM ZÍSKÁVÁ KLÍČ.

**ZASTŘELENÍ BIZONA** – TÝM MUSÍ ZASTŘELIT BIZONA. KAŽDÝ ČLEN TÝMU MÁ 3 STŘELY A PRO ZÍSKÁNÍ KLÍČE SE TÝM MUSÍ DOHROMADY STREFIT ALESPŮŇ PĚTKRÁT.

**MAGNETICKÉ RYBIČKY** – VE STANOVENÉM ČASOVÉM LIMITU MUSÍ DĚTI POMOCÍ PRUTU ULOVIT VŠECHNY RYBIČKY

**KOLÍČKY** – V LESE JSOU MEZI STROMY NAPNUTÉ PROVAZY, NA KTERÝCH JSOU PŘICVAKLÉ KOLÍČKY. KAŽDÝ ČLEN DRUŽSTVA SE MUSÍ SE ZAVÁZANÝMA OČIMA VYDAT PO PROVAZOVÉ CESTĚ A BĚHEM ČASOVÉHO LIMITU NAJÍT CO NEJVÍCE KOLÍČKŮ.

**LOTERIE** – JE 100 KARTIČEK, ALE JEN NA 10 JE HESLO, HRÁČ MÁ TOLIK POKUSŮ, KOLIK HODÍ KOSTKOU.

**NÁPOVĚDY:** SIRKA, DRAK, KRB, HASIČ, TEPLA (OHEŇ)

# ZVÍŘECÍ ŠESTIBOJ

## HRA SE STANOVIŠTĚMI

TÝMY MUSEJÍ OBEJÍT 6 RŮZNÝCH STANOVIŠTĚ S TÉMATICKÝMI ÚKOLY. STANOVIŠTĚ SE VYHODNOTÍ JEDNOTLIVĚ A CELKOVÝ VÝSLEDEK HRY SE SPOČÍTÁ JAKO PRŮMĚR Z POŘADÍ.

**KOMÁŘI** – CELÝ TÝM MÁ ZA ÚKOL NA ČAS POMOCÍ BRČKA VYPÍT DANÉ MNOŽSTVÍ ČERVENÉ ŠTÁVY (DLE POČTU ČLENŮ TÝMU). VYHRÁVÁ TÝM S NEJKRATŠÍM ČASEM.

**PLAMEŇÁK** – KAŽDÝ ČLEN TÝMU MUSÍ VYDRŽET STÁT CO NEJDĚLE NA JEDNÉ NOZE NA KLÁDĚ. MĚŘÍ SE ČAS JEDNOTLIVCŮ A TÝMU SE ZAPOČÍTÁ SOUČET ČASŮ. VYHRÁVÁ TÝM S NEJDELŠÍM ČASEM.

**VLAŠTOVKY** – KAŽDÝ ČLEN TÝMU SI VYROBÍ PAPIROVOU VLAŠTOVKU. NÁSLEDNĚ SE HÁZÍ ŠTAFETOVĚ (KAŽDÝ DALŠÍ ČLEN TÝMU HÁZÍ Z MÍSTA, KAM DOPADLA VLAŠTOVKA PŘEDCHOZÍHO). VYHRÁVÁ TÝM, KTERÝ DOHODÍ NEJDÁL.

**HOUSENKA** – VYZNAČENOU DRÁHU Z KARIMATEK MUSÍ NEJMLADŠÍ ČLEN TÝMU CO NEJRYCHLEJI PROPLAZIT ZABALENÝ VE SPACÁKU. VYHRÁVÁ TÝM S NEJKRATŠÍM ČASEM.

**MOTÝLCI** – ČLENOVÉ TÝMU DOSTANOU BRČKO A JEJICH ÚKOLEM JE POMOCÍ SÁNÍ PŘENĚST VE VYMEZENÉM ČASE CO NEJVÍCE KYTIČEK (TVAR KYTIČKY VYTISKNUTÝ NA BAREVNÉM PÁPÍRU).

**ŽRALOK** – TÝM MUSÍ VE VYMEZENÉM ČASE ULOVIT CO NEJVÍCE RYBEK (VYTISKNUTÉ A NASTŘÍHANÉ OBRÁZKY RYBEK). VYHRÁVÁ TÝM, KTERÝ NASBÍRÁ NEJVÍCE RYBIČEK.

## POMŮCKY:

VYTISKNUTÉ OBRÁZKY ZVÍŘAT KE STANOVIŠTĚM (6x)  
BRČKA, NÁDOBA NA ŠTÁVU, ŠTÁVA, STOPKY  
VHODNÁ KLÁDA NA BALANCOVÁNÍ NA JEDNÉ NOZE, STOPKY  
PÁPÍRY NA VÝROBU VLAŠTOVEK  
KARIMATKY, SPACÁK, STOPKY  
BRČKA, PÁPÍRY S OBRÁZKY KYTIČEK, STOPKY  
VYSTŘIŽENÉ OBRÁZKY RYBIČEK, STOPKY

# LOV NA BIZONA

## BĚHACÍ HRA

V KOPCI SE ROZMÍSTÍ KARTIČKY S OBRÁZKY RŮZNÝCH ZVÍŘAT (BIZON, KŮŇ, MEDVĚD) S RŮZNÝM BODOVÝM OHODNOCENÍM (BIZON ZA 5 BODŮ, KŮŇ ZA 3 A MEDVĚD ZA 1). KARTIČKY ZA MĚNĚ BODŮ JSOU NEJBLÍŽE. KARTIČKY ZA VÍCE BODŮ JSOU NEJDÁLE. ÚKOLEM DĚTÍ JE V DANÉM ČASOVÉM LIMITU NASBÍRAT CO NEJVÍCE KARTIČEK. VŽDY MOHOU PŘINĚST POUZE JEDNU. KARTIČKY ZA 1 BOD MOHOU NOSIT VŽDY POUZE DVA NEJMLADŠÍ ČLENOVÉ TÝMU. VYHRÁVÁ TÝM S NEJVYŠŠÍM MNOŽSTVÍM ZÍSKANÝCH BODŮ.

## POMŮCKY:

VYTISKNUTÉ A VYSTŘIŽENÉ OBRÁZKY BIZONŮ, MEDVĚDŮ A KONÍ  
KREPÁK NA VYZNAČENÍ ÚZEMÍ





## STEZKA LESEM

### HRA S ÚKOLY A CESTOU MIMO TÁBOR

ÚKOLEM TÝMU JE PROJÍT VYZNAČENOU CESTU (ŽLUTÝM FÁBORKEM) KOLEM TÁBORA A CESTOU SPLNIT 20 ÚKOLŮ, KTERÉ SI ZAPÍŠÍ DO PŘIPRAVENÉ KARTY. ÚKOLY JSOU OČÍSLOVANÉ A SPOČÍVAJÍ BUĎ VE SPRÁVNÉM POJMENOVÁNÍ OBRÁZKU ZVÍŘETE, KTERÉ JE VIDITELNÉ Z CESTY A PŘIPEVNĚNÉ KE STROMU, NEBO V NAPSÁNÍ SPRÁVNÉ ODPOVĚDI NA OTÁZKU. OTÁZKA JE VŽDY UKRYTÁ V OBÁLCE, KTERÁ JE VŽDY SCHOVANÁ V OKOLÍ 3 METRŮ KOLEM ČERVENÉHO FÁBORKU (V PAŘEZU, PŘIVÁZANÁ POD VĚTVÍ, MEZI KAMENY...)

#### POMŮCKY:

FÁBORKY NA VYTYČENÍ TRASY A OZNAČENÍ MÍSTA S OTÁZKOU (2 RŮZNÉ BARVY)  
OBRÁZKY ZVÍŘAT CCA 10  
OTÁZKY V OBÁLKÁCH CCA 10  
KARTIČKY S ČÍSLEM – 1-20  
KARTY PRO BOJOVNÍKY, KAM SI BUDOU ZAPISOVAT  
TUŽKY PRO BOJOVNÍKY



## PŘENOS OHNĚ

### HRA V TÁBOŘE A U POTOKA

ODDÍLY SI POMOCÍ MATERIÁLU Z LEŠA VYROBÍ MALÝ VOR, TAKOVÝ, ABY BYL SCHOPEN PŘEVÉST SVÍČKU PŘES POTOK. UPROSTŘED TÁBORA (U TOTEMU) BUDE HOŘET POCHODEŇ. OD NÍ KAŽDÝ TÝM ZAPÁLÍ SVOU SVÍČKU, KTEROU NÁSLEDNĚ DONESOU AŽ K POTOKU, KDE SVÍČKU POLOŽÍ NA SVŮJ VOR. POMOCÍ PROVÁZKU PŘIVÁZANÉHO K VORU SVÍČKU PŘEVEZOU PŘES POTOK NA DRUHOU STRANU. POKUD CESTOU OHEŇ ZHASNE, MUSÍ SE ZPÁTKY A ZNOVU ZAPÁLIT). NA DRUHÉM BŘEHU BUDOU DO ZEMĚ ZAPÍCHNUTY ČTYŘI POCHODNĚ OZNAČENÉ BARVOU KMENE. POMOCÍ OHNĚ Z VORU ZAPÁLÍ TÝM SVOU POCHODEŇ. POKUD KDYKOLI BĚHEM CESTY SVÍČKA ZHASNE MUSÍ SE TÝM VRÁTIT ZPÁTKY K POCHODNĚ U TOTEMU, ZNOVU SI SVÍČKU ZAPÁLIT A ZAČÍT ZNOVU. VÍTĚZÍ TEN, KOMU PRVNÍMU HOŘÍ POCHODEŇ.

#### POMŮCKY:

POCHODEŇ 5x (4x PRO TÝM A 1x K TOTEMU)

POUŽILI JSME KUPOVANÉ POCHODNĚ, DO KTERÝCH SE LEJE LAMPOVÝ OLEJ, JSOU BEZPEČNÉ A DOBRĚ SE ZAPALUJÍ  
BAREVNÉ KREPÁKY V BARVÁCH TÝMU NA OZNAČENÍ POCHODNĚ  
ČAJOVÉ SVÍČKY  
KLUBKO PROVÁZKŮ  
NŮŽKY NA USTRŽENÍ PROVÁZKŮ

## DUELY S „LÍZÁTKY“

### BOJE VE DVOJICÍCH

V TĚTO HŘE SPOLEČNĚ BOJUJÍ DVOJICE HRÁČŮ Z RŮZNÝCH TÝMŮ. OBA SE POSTAVÍ NA OPAČNÝ KRAJ VYZNAČENÉHO KRUHU A JSOU MU ZAVÁZÁNY OČI A NAsAZENA HELMA. PO OZNÁMENÍ STARTU JE CÍLEM HRÁČŮ CO NEJRYCHLEJI NAJÍT „LÍZÁTKO“ (DŘEVĚNÁ TYČ S MOLITANEM NA JEDNÉ STRANĚ) A MOLITANOVÝM KONCEM TREFIT PROTIHRÁČE. KOMU SE TO POVEDE JAKO PRVNÍMU, VYHRÁVÁ. DVOJICE SE URČÍ PODLE VĚKU. HRAJÍ SPOLU VŽDY NEJSTARŠÍ, DRUZÍ NEJSTARŠÍ ATD. JE MOŽNO HRU ZTÍŽIT TÍM, ŽE SE NA ZAČÁTKU OBA HRÁČI TĚSNĚ PŘED ZAČÁTKEM TŘIKRÁT ZATOČÍ KOLEM DOKOLA.

#### POMŮCKY:

ŠÁTKY NA ZAVÁZÁNÍ OČÍ  
„LÍZÁTKA“  
HELMY  
PROVAZ NA VYZNAČENÍ ÚZEM



## PAMATOVAČKA

### HRA PRO JEDNOTLIVCE, BĚHACÍ HRA, HRA NA PAMĚŤ

V LESE JSOU ROZMÍSTĚNÉ ZALAMINOVANÉ CEDULKY S VÝROKY. DĚTI, KTERÉ UŽ UMÍ ČÍST, MAJÍ ZA ÚKOL VÝROKY NAJÍT A ROZHODNOUT, ZDA SE JEDNÁ O PRAVDIVÝ NEBO NEPRAVDIVÝ. POKUD JE TVRZENÍ PRAVDIVÉ (AŤ UŽ Z FAKTICKÉHO NEBO MORÁLNÍHO HLEDISKA), NÁPIS SI ZAPAMATUJÍ A BĚŽÍ HO ŘÍCT SVĚMU VEDOUČÍMU. POKUD HO ŘEKNE SPRÁVNĚ, MŮŽE BĚŽET HLEDAT DALŠÍ. POKUD PŘIJDE ŘÍCT NEPRAVDIVÝ VÝROK, MUSÍ UDĚLAT 10 DŘEPŮ NEŽ MŮŽE POKRAČOVAT. CÍLEM HRY JE NAJÍT A POSTUPNĚ SVĚMU VEDOUČÍMU NAHLÁSIT VŠECHNY PRAVDIVÉ VÝROKY. HRA SE BODUJE JAK PO JEDNOTLIVCÍCH, TAK PO TÝMECH (ZPRŮMĚRUJE SE POŘADÍ JEDNOTLIVCŮ).

#### VARIANTA PRO MLADŠÍ DĚTI:

V LESE JSOU ROZMÍSTĚNÝ OBRÁZKY RŮZNÝCH PŘEDMĚTŮ (LIST, PAŘEZ, HOUBA, KVĚTINA, TRIČKO, SLUNEČNÍ BRÝLE, BONBON, BANÁN...). DĚTI MUSÍ PŘIJÍT NAHLÁSIT POUZE TY Z NICH, KTERÉ ROSTOU V PŘÍRODĚ. (DVANÁCT Z DVACETI).

**PŘÍPRAVA:** VYTISKNOT A ZALAMINOVAT OBRÁZKY A VÝROKY, TABULKA SE JMÉNY DĚTÍ A VÝROKŮ

#### POMŮCKY:

ZALAMINOVANÉ VÝROKY  
ZALAMINOVANÉ OBRÁZKY  
BAREVNÉ FÁBORKY NA OHRANIČENÍ PROSTORU  
TUŽKY



#### PŘÍKLADY VÝROKŮ:

INDIÁNI ŽILI V IGLŮ. MÍT MATURITU JE DŮLEŽITÉ. PLZEŇ LEŽÍ V AMERICE. KOUŘIT JE NEZDRAVÉ, JÍST HODNĚ BONBONŮ JE ZDRAVÉ. HRÁT AUTOMATY JE ZTRÁTA ČASU I PENĚŽ... MOŽNO ZAKOMPO NOVAT INFORMACE SOUVISEJÍCÍ S CELOTÁBOROVOU HROU (U NÁS INDIÁNI).

## DUELY SE ŠTÍTY

### BOJE VE DVOJICÍCH

V TĚTO HŘE SPOLEČNĚ BOJUJÍ DVOJICE HRÁČŮ Z RŮZNÝCH TÝMŮ. NA ZAČÁTKU KAŽDÝ Z DVOJICE DOSTANE ŠTÍT A TŘI HADROVÉ KOULE. HRÁČI SE MUSÍ POHYBOVAT VE VYZNAČENÉM KRUHU A JEJICH CÍLEM JE CO NEJVÍCKRÁT TREFIT PROTIHRÁČE A CO NEJVÍC JEHO RAN ODRAZIT POMOCÍ ŠTÍTU. POČÍTÁ SE PLUS BOD PRO TÝM, ZA KAŽDÝ ZÁSAH SOUPEŘE A MÍNUS BOD ZA KAŽDÝ ZÁSAH VLASTNÍHO HRÁČE. DVOJICE SE URČÍ PODLE VĚKU. HRAJÍ SPOLU VŽDY NEJSTARŠÍ, DRUZÍ NEJSTARŠÍ ATD.

#### POMŮCKY:

ŠTÍTY  
PONOŽKOVÉ KOULE  
PROVAZ NA VYZNAČENÍ ÚZEMÍ

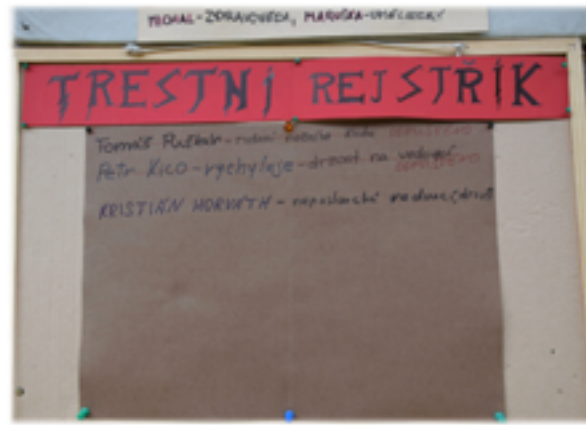




# TRESTNÍ REJSTŘÍK

## CELOTÁBOROVÝ HODNOTÍCÍ SYSTÉM

KLÍČOVOU POMŮCKOU PRO UDRŽENÍ DISCIPLÍNY BYL TRESTNÍ REJSTŘÍK (TR), DO NĚHOŽ JSME ZAPISOVALI NEJVĚTŠÍ ZLOBIČE. VŠECHNY DĚTI PŘESNĚ VĚDĚLY, CO TO TR JE A JAKÉ JSOU JEHO DŮSLEDKY V PRAKTICKÉM ŽIVOTĚ (HORŠÍ ZAMĚSTNÁNÍ...). ZÁPIS V TR U NÁS NA TÁBOŘE ZNEMOŽŇOVAL ZÍSKÁNÍ ZBRANĚ (VODNÍ PISTOLKY, K ČEMUŽ SMĚROVALA CELÁ TÁBOROVÁ HRA). PĚKNĚ TO FUNGOVALO, I TI NEJVĚTŠÍ ZLOBIČI MĚLI PŘED TR RESPEKT. ÚPLNĚ NA ZÁVĚR JSME „VYROBILI“ BOŽÍ TRESTNÍ REJSTŘÍK, DO KTERÉHO SE ZAPSAI TI, KTEŘÍ SI MYSLELI, ŽE BY TAM MĚLI BÝT. SPOLEČNĚ JSME PAK POPROSLI JEŽÍŠE KRISTA O VÝMAZ PRO JEHO OBĚŤ NA KRÍŽI. VÝMAZ Z NAŠEHO TRESTNÍHO REJSTŘÍKU SE DAL PROVÉST VŽDY AŽ DRUHÝ DEN PO OMLUVĚ A POŽÁDÁNÍ ŠERIFA NA NÁSTUPU.



ZÁPIS DO TRESTNÍHO REJSTŘÍKU BYL SAMOZŘEJMĚ AŽ NEJVYŠŠÍM STUPNĚM TRESTU. ZA NEJMENŠÍ PROHŘEŠKY (SPROSTÁ SLOVA, POZDNÍ PŘÍCHOD NA NÁSTUP) DĚTI DĚLALI DŘEPA. JAKO JEDNORÁZOVÝ RYCHLÝ TREST TAKÉ SLOUŽIL KŮL HANBY, KTERÝ BYL UMÍSTĚN NA KONCI LOUKY ZA TÁBOREM. V PŘÍPADĚ VYRUŠOVÁNÍ A NEPOSLOUCHÁNÍ

MUSELO DÍTĚ BĚŽET KE KŮLU HANBY A ZPÁTKY, PŘÍPADNĚ TAM MUSELO NĚKOLIK MINUT ZŮSTAT A PŘEMÝŠLET O SVĚM CHOVÁNÍ.

ZA ZAPOMENUTÉ VĚCI SI TÁBORNÍCI LOSOVALI NA NÁSTUPU ÚKOLY Z EŠUSU („UMYJ SVĚMU CELÉMU TÝMU EŠUS PO OBĚDĚ!“, „ZAZPÍVEJ VEČER U OHNĚ KOLEDU!“, „UDĚLEJ ŽABÁKY KOLEM CELÉHO NÁSTUPIŠTĚ!“, „NAKRESLI KUCHARĚKÁM OBRÁZEK!“, „NATRHEJ HLAVNÍ VEDOUcí KYTKU!“...). DALŠÍM STUPNĚM TRESTU BYLO ODEBRÁNÍ TÁBOROVÝCH BODŮ TZV. „VIKLÁKŮ“ Z POKLADNICE VIKLÁKŮ, COŽ BYLA TABULKA PRO BUDOVÁNÍ JEDNOTLIVCŮ. TOTO OPATŘENÍ SE ZAVÁDĚLO NAPŘÍKLAD PŘI NEUPOSLECHNUTÍ VEDOUcíHO, PORUŠOVÁNÍ PRAVIDEL HRY ČI OŠKLIVÉHO JEDNÁNÍ K OSTATNÍM TÁBORNÍKŮM. ZÁPIS DO TRESTNÍHO REJSTŘÍKU BYL VŽDY TEPRVE PŘI OPAKOVANÉM ZLOBENÍ A PO PORADĚ SE VŠEMI VEDOUcíMI.

## OBSAH

ÚVOD.....	1
DOBÝVÁNÍ TOTEMU .....	2
NAJDI SVŮJ KMEN .....	2
DISCIPLÍNY.....	3
LOV KMENOVÉHO ZVÍŘETE .....	4
ÚNOS NÁČELNÍKA.....	4
FELČAROVÉ .....	5
ZÍSKÁNÍ ZPRÁVY.....	5
PRŮZKUMNÍCI.....	6
NOČNÍ ZVĚDOVÉ .....	6
PLÍŽENÍ S ČÍSLEM .....	7
PŘENÁŠENÍ VODY .....	8
TAJNÁ ZPRÁVA.....	8
ZÍSKÁNÍ BANKOVEK.....	8
PÍSMO PŘEDKŮ.....	9
RISKUJ! .....	9
LUŠŤOVKA.....	9
ZÍSKÁNÍ DRAHÝCH KAMENŮ .....	10
ZVÍŘECÍ ŠESTIBOJ .....	11
LOV NA BIZONA .....	11
STEZKA LESEM .....	12
PŘENOS OHNĚ.....	12
DUELY S „LÍZÁTKY“ .....	12
DUELY SE ŠTÍTY .....	13
PAMATOVAČKA .....	13
TRESTNÍ REJSTŘÍK .....	14
AKTIVITY.....	16





# AKTIVITY



PSANÍ POHLEDŮ:



LANOVÉ AKTIVITY:



VÝROBA LAMPIÓNKU:



LAMPIONOVÝ PRŮVOD:



TVORBA JÍDELNÍČKY:



PROVAZOVÁ HOUPAČKA:



LANOVKA:

