

Pionýr

ETAPOVÉ HRY



Ludmila Šedivá, Robert Maule

Kouzelná Narnie

Kouzelná NARNIE

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 svoji práci plně dostat významu tohoto pojmu.

Pionýr

www.pionyr.cz

ISBN 978-80-87031-10-0

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

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

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.

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

sekce projektů České rady Pionýra

Česká rada Pionýra vyhlašuje každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 30. října. Autorské příspěvky zasílejte na adresu Pionýr, Senovážné nám. 977/24, 116 47 Praha 1. Vyhlášení vítězů probíhá ještě téhož roku. Odměna za nejlepší příspěvek dosahuje hodnoty 10000 Kč. Pokud se rozhodnete zpracovat etapovou hru, doporučujeme držet se vyhlášené osnovy.

1) ÚVOD

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

2) POPIS HRY

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

3) PŘÍPRAVA

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

4) REALIZACE

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

5) HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE

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

Kouzelná NARNIE

Etapová hra – metodický materiál



Autoři: Ludmila Šedivá, Robert Maule,
Pionýrská skupina Dubí

Pionýr
Etapová hra Kouzelná Narnie

Úvodní poznámky ke hře:

Hra Kouzelná Narnie se hrála na letním táboře 2006 v Bukvici u Jičína. Podmínkou k uskutečnění hry je alespoň kousek lesa, který znázorňuje Narnii. Byla to země věčného sněhu a ledu, které vládla zlá ledová královna. Děti, které do ní vstupovaly skříní ve starém domě, ji osvobodily za pomoci lva Aslana. Lev znal kouzla a pomáhal jimi dětem v boji proti zlé královně čarodějnici.

Do země Narnie se tedy vchází skříní. Byla to stará šatní skříň, kterou jsme umístili mezi dva stromy na kraji lesa, odšroubovali zadní stěnu a pověsili do ní vaňáky. Při výstupu ze skříně byla zem posypaná vrstvou mouky (sníh) a na nejbližší větev stromu jsme pověsili petrolejovou lampu, která vždy osvětlovala vstup do země Narnie. Všechny etapy hry se pokud možno konaly v Narnii, do níž se vcházelo pokaždé touto skříní a po skončení úkolu zpět skříní do tábora. Ke každé hře se jde za skříní po stopách Aslana (obr. Podlepený kartonem). Stopy nahrazují obvyklé fáborky.

Postup celotáborové hry byl znázorněn na nástěnce (maketě země Narnie), polepené tapetou lesa. Na této maketě byly barevnými suchými zipy nalepeny postupové body, které znázorňovaly cesty oddílů od skříně. Skříň byla namalovaná na začátku (v rohu) makety a až ke hradu ledové královny nahoře na konci makety vedly barevné cestičky suchých zipů. Pro každý oddíl to bylo cca 30 kousků suchých zipů od skříně až ke hradu zlé královny v dalším rohu makety. Vítězem hry se pochopitelně stal oddíl, který první dosáhl počtem bodů ke hradu zlé královny a obsadil jej.

Každý oddíl dostal na začátku tábora tričko stejné barvy, jakou měly jeho suché zipy na maketě hry. Na začátku hry byla celá maketa pokryta bílými kousky sněhu a ledu (opět pomocí suchých zipů), které každý oddíl odkrýval podle úspěšnosti v jednotlivých etapách hry (1. místo 4 body, 2. místo 3 body atd.). Za každou odkrytou kru získával oddíl 1 stříbrný valounek do oddílové pokladničky. Valounky se pak proměňovaly za platidla pro jednotlivce na konci tábora. Za tyto symbolické penízky si děti kupovaly v posledním dnu tábora na tzv. táborové pouti sladkosti a drobné dárky domů. Každý vedoucí oddílu podělil děti platidly podle aktivity v celotáborové hře a dle vnitrooddílového bodování jednotlivců.

Děti přijely na tábor už s kostýmy, které jim vyrobily maminky speciálně pro hru Kouzelná Narnie. Setkali jsme se s překrásnými kostýmy dle bohaté fantazie rodičů. Bylo ovšem nutno si předem přečíst některý ze sedmi dílů knihy C. S. Lewise Letopisy Narnie nebo shlédnout film Lev, čarodějnice a skříň.

Vedoucí se ke konci hry změnili kostýmem v ony čtyři děti, které osvobodily v knize Narnii (Petr, Lucie, Edmund a Zuzana). V závěrečném divadelním představení v předvečer odjezdu z tábora zbavili Narnii zlé královny, která dobrovolně odchází ze země, jen aby zachránila svůj život.

Celou hru řídí lev Aslan, který na každodenním podvečerním hodnocení k táboráku přichází v masce a hodnotí u makety hry úspěchy oddílů a nechává děti přede všemi ostatními oddíly snímat kry z Narnie a odměňuje je stříbrnými valounky za splněnou etapu hry.

V neposlední řadě je důležitá táborová hymna, kterou se první dva dny učí celý tábor a která se zpívá každý den při večerním hodnocení hry na začátku nebo na konci. (Jednou z etap hry je pak její obměna vlastními slovy dětí.)

Kouzelná země Narnie je skryta za skříní, do které budeme vcházet při plnění úkolů celotáborové hry. Narnie je země kouzel, kterou zlá zimní královna skrývá pod sněhem a nedovolí nikomu tuto zemi ze sněhu osvobodit. My ji však za pomoci rad a kouzel lva Aslana zlé královny zbavíme a pomůžeme vládci Narnie, princovi Petrovi, dobýt ztracený trůn.

1. ÚKOL – NEVIDITELNÍ NEPŘÁTELE

Na nástěnce pro děti:

Při cestě ke hradu zlé královny slyšíme hlasy, ale není nikoho vidět. Musíme zničit sněh a ozelenit zemi, aby nepřátelé byli oslabeni.

Příprava hry:

Najděte v lese nějakou skálu nebo použijte posed. Výška cca 5m. Pod posed nebo skálu dejte láhev nebo „okurkáč“ s pískem.

Pravidla hry:

Každý člen oddílu vyleze na posed nebo skálu a odsud se pak snaží trefit sklenici.

Cíl hry:

Cílem je, aby co nejvíce hráčů v oddíle se trefilo a nasbíralo tak co nejvíce bodů.

Bodování:

Za trefení do sklenice je 10 bodů. Za trefení jen do skla je 5 bodů. Body se sčítají. Který oddíl nasbíral bodů nejvíce, vyhrává.

Pomůcky: „okurkáč“, písek, hrách

Večer: Noční hra.

Plížení ke královně pro oheň k zahřátí země. (Zpět se vrací každý se svou



rozsvícenou svíčkou.) Cesta ke královně je osvětlena svíčkami ve sklenicích. Královna drží zapálenou louč a pomocník podává dětem zapálenou svíčku, která je obalena papírovým pytlíkem (bez dna), jenž chrání ruku od kapání vosku.

Příprava hry:

V lese si najděte kousek cesty (asi tak 100 m) a osvětlete ji svíčkami ve sklenicích. Na konci cesty posaďte královnu s loučí a celé místo osvětlete co největším počtem svíček ve sklenicích.

Pravidla hry:

Děti chodí po jednom až ke královně. Tam slovně požádají královnu o světlo slovy: „Královno, prosím o světlo na cestu do země Narnie.“ Pak musí se světlem dojít zpět skříní až do tábora.

Cíl hry: Cílem je donést světlo zpět, aniž by zhaslo.

Bodování: Odvozuje se od počtu nazpátek donesených světel.

Pomůcky: svíčky, sklenice, papírové pytlíky s ustřiženým dnem, louč.

2. ÚKOL – KOUZELNÝ NÁPOJ

Na nástěnce pro děti:

Neviditelní nepřátelé zranili jednoho člena vašeho oddílu. Je třeba ho přenést na nosítkách do tábora a uvařit mu nápoj z kouzelných bylin.

Příprava hry: Samotná příprava je popsána v pravidlech hry.

Pravidla hry:

Hráči si vyberou místo na založení ohně. Nasbírají si bylinky a jiné přírodní materiály. Potom musí uvařit nápoj z nasbíraných bylin. Mají k dispozici 1 litr vody.

Cíl hry:

Cílem je v co nejkratším čase dostat vodu do varu a uvařit v něm byliny a nápoj dát ochutnat porotě.

Bodování:

Boduje se rychlost uvaření vody, chuť nápoje, z obou bodování se vytváří průměr.

Pomůcky: kotlíky, voda, zápalky, nasbírané bylinky.

3. ÚKOL – MOHYLY PADLÝCH

Na nástěnce pro děti:

Je třeba pohřbít padlé kamarády, aby se nestali kořistí šelem. Musíme navršit nad jejich hroby mohyly.

Příprava hry:

Oddíly se odvedou na místo, kde budou všichni na dohled rozhodčímu. Místo vybírejte tak, aby byly v blízkosti kameny (potok, mez, atd...).

Pravidla hry:

Hráči mají na celou hru 30 minut a musí z pěti libovolně velkých kamenů postavit co největší mohylu.

Cíl hry: Vyhrává oddíl, který postaví nejvyšší mohylu.

Bodování: Boduje se výška mohyly od paty k vrcholu.

Pomůcky: kameny, metr.

4. ÚKOL – V KRÁLOVSTVÍ ŇOUMŮ (NOČNÍ HRA)

Na nástěnce pro děti:

Čaroděj sedí u ohně a neviditelným Ňoumům vypráví příběh, ve kterém jim radí, jak postupovat proti bojovníkům ledové královny. Kdo si zapamatuje nejpřesněji jeho zařikávání, zachrání prince.



Příprava hry:

Vedoucí (čaroděj) si najde místo v lese. Než přijde první oddíl, tak se v místě, kde bude čaroděj předčítat, schovají další dva pomocníci.

Pravidla hry:

Celý oddíl se nehlučně doplazuje k čaroději a poslouchá pozorně následující text, který čaroděj předčítá. Snaží se zapamatovat vše co nejpřesněji. Přitom si dává pozor na pomocníky čaroděje, kteří vydávají skřeky a snaží se vyprovokovat hráče k pohybu. Pro hráče platí, že každý pohyb upozorní pomocníky. Pokud se nějaký hráč pohne, může ho pomocník poslat zpět a hráč musí znovu dojít k čarodějovi. Doba čteného textu je 30 sekund. Pak se nehlučně oddíl vrátí zpět do tábora. V táboře začne druhá část úkolu – přesně zapsat čtený text.

Cíl hry: Cílem je bezchybně napsat text.

Bodování: Bodují se zapomenutá slova v textu.

Pomůcky: louče, knihu s textem, kostýmy.

Návrh čteného textu:

„To všechno byla Edmundova zásluha,“ vysvětloval Petr. „Nebýt jeho, čarodějnice by nás porazila. Svou kouzelnou hůlkou obracela naše vojsko v kámen napravo i nalevo. Ale Edmund se k ní probojoval a zrovna když měnila jednoho z našich leopardů v kámen, sekl jí mečem rovnou po hůlce a rozbil ji. Jak přišla o hůlku, začali jsme mít šanci neztrácet tolik bojovníků. Je to vlastně hrdina. Ale je hrozně zraněný. Musíme za ním.“

5. ÚKOL – ZÁCHRANA PŘED SMRTÍ HLADEM

Na nástěnce pro děti:

Došly zásoby a je nutno si obstarat další obživu. V království tmy, kam míří naše cesta, to nebude možné. Musíme si proto obstarat dostatek potravin již dnes.

Příprava hry: Najít vhodné místo, kde je výskyt lesních plodů.

Pravidla hry:

Oddíly mají za úkol nasbírat ve stanoveném čase co nejvíce lesních plodů. Plody musí být požitelné (maliny, borůvky, ostružiny).

Cíl hry: Nasbírat co nejvíce plodů.

Bodování: Boduje se celý oddíl dohromady.

Pomůcky: nádoby na plody, váhu (měřidlo).



6. ÚKOL – V KRÁLOVSTVÍ TMY

Na nástěnce pro děti:

Náhle se naše loď ocitla v naprosté temnotě. Nebylo nic vidět, jen jsme slyšeli skřípání vesel. Tu se odněkud ozval výkřik. Byla v něm slyšet taková hrůza, až vyzníval skoro nelidsky. „Milost! Vezměte mne na palubu, i když mě zabijete! Jen mě nenechte v téhle příšerné zemi!“

Příprava hry: Vybrat vhodné místo asi tak 100 metrů od táboráku.

Pravidla hry:

Oddíly musí pro vybraného člena z oddílu vyrobit nosítka. Musí mu zafixovat jednu nohu a ruku. Pak ho musí donést k ohni, kde mu musí opéci buřt.

Cíl hry: To vše udělat v co nejkratším čase.

Bodování:

Boduje se čas, pevnost dlah na ruce a noze, rychlost upečení buřta. Body se zprůměrnují.

Pak si teprve mohou opéci buřty i ostatní.

Pomůcky: buřty.

7. ÚKOL – PŘIVOLÁNÍ SLUNCE PÍSNÍ

Po opečení buřtů se oddíl zformuje a buď společně, nebo v zastoupení jednotlivci zazpívá 2 písně. Alespoň jedna z nich musí být s dvěma slokami. Přípravují se předem. Při interpretaci vlastní skladby body navíc.

Obměna: Utvořit vlastní text na táborovou hymnu (alespoň 2 sloky).

Bodování: Boduje se kvalita textu a zpěvu (zda všichni zpívají a zda znají text).

8. ÚKOL – OSAMĚLÉ OSTROVY

Na nástěnce pro děti:

Po úspěšném proplutí královstvím tmy jsme přistáli u několika ostrovů, které nás upoutaly svou zelení a krásnými palmami. Už jsme se těšili na procházku po pobřeží. A tak jsme se domluvili s kapitánem, že nás vysadí na břehu a počká na nás u dalšího z ostrovů. My k lodi dojdeme pěšky.

Ale zrada! Ostrovy byly plné otrokářů. Jeden z nich nás zajal a vedl na tržiště, kde nás chtěl prodat za co nejvyšší cenu.

Nejdříve zkoušel naše schopnosti.

Příprava hry:

Na trase se postaví kontroly (luk, vzduchovka, orientace mapy, uzly atd.). Hráči jdou po dvojicích a plní úkoly. Vedoucí jim na stanovištích do karty, kterou si hráči nosí u sebe, zapíše body. Na kartu se píše čas startu a čas v cíli.

Cíl hry: Nasbírat co nejvíce bodů a mít co nejkratší čas.

Bodování:

Počítají se body každého hráče a ty se později sečtou po oddílech. Pokud dojde u jednotlivých hráčů ke shodě bodů, rozhoduje čas. Hráči se můžou rozdělit na kategorie mladší/starší a body se pak zprůměrnují.

Pomůcky: luky a šípy, vzduchovka, mapa a buzola, uzlovačky atd.

9. ÚKOL – BOJ O NARNII

Na nástěnce pro děti:

Konečně se nám podařilo doplout k břehům Narnie. Čekal nás boj s ledovou královnou a jejími vojsky. Ale my jsme doufali, že Aslan naše životy bude střežit a princ Petr se svými lidmi a naší pomocí dobude hrad ledové královny a konečně usedne na svůj trůn.

Příprava hry:

V terénu si vyznačte dva soustředné kruhy, menší o průměru cca 5m, větší cca 10m. K vyznačení lze použít provazy nebo větve.

Popis hry:

Hráči se postaví na start vzdálený od kruhů cca 20m. Na startu je pro každý oddíl jeden vedoucí, který svým dětem navazuje na pravou ruku nad rameno fáborek. Uprostřed kruhů je další vedoucí, který navazuje týmu královny (ostatní vedoucí) fáborky také na pravou ruku. Vedoucí zároveň dohlíží na to, aby hráči, kteří dobyli hrad (proběhli do středu kruhu), dostali vždy po jednom korálku. Menší kruh je neutrální pro všechny hráče. Prostor mezi kruhy je neutrální půda pro tým ledové královny. Ostatní prostor je bojiště. Za neutrální se považuje i prostor (cca 5 metrů) okolo startu, kde vedoucí navazují dětem fáborky. Hráči si navzájem strhávají fáborky s ruky, přitom nesmí dojít k fyzickému kontaktu. Hráč, který má stržený fáborek, musí jít ke svému navazovači a ten mu dá nový.

Cíl hry: Donést pro svůj oddíl co nejvíce korálků.

Bodování: Počítá se počet korálků za celý oddíl.

Pomůcky: provazy, korálky, fáborky.

Pozn.: Běhá se – pozor na astmatiky!



10. ÚKOL – NÁVRAT DO ZEMĚ LIDÍ

Na nástěnce pro děti:

Po vítězství nad ledovou královnou stal se Petr konečně králem Narnie. Naši lidskou pomoc už nepotřeboval a nastala doba vrátit se zpět do země lidí. Za dobu pobytu v Narnii jsme však mnoho věcí o naší zemi zapomněli a bylo potřeba si vše zopakovat. Lucinka nám připravila poslední zkoušku den před odchodem domů a tak jsme jí chtěli udělat radost a vše jsme si vyzkoušeli.

Popis hry:

Orientační závod pro oddíl. Instruktor vybírá soutěžící, při posledním úkolu může spolupracovat.

- poznávání památek – terče hradů
- poznávání květin a stromů – terče
- orientace – mapa a buzola
- poslepu čichat vůně – zkouška čichu
- uvázat lodní uzel – připoutat loďku
- poznat 3 houby – terče
- přeplavat úsek ve vodě
- postavit přístřešek
- chytání klíčů od skříně (5 házečů, 5 chytačů, vše z výšky dolů)
- zpráva z domova (vyluštění šifry)

Pomůcky: dle úkolů předepsaných výše.

11. U ASLANOVA STOLU

Všichni jsou zváni k poslednímu posezení (stůl plný dobrot).

Tato etapa je jen symbolická a záleží na vedoucích, zda ji uskuteční. Každopádně jde o velký zážitek pro děti.

12. VEČERNÍ DIVADLO

Večerní divadlo je rovněž k dokreslení celkové nálady v závěru hry.

Za pomoci svého vedoucího (režiséra) by si děti měly divadlo předem připravit a secvičit. To vše během volných chvil v průběhu tábora. Divadlo se hraje jednou, a to pro celý tábor. Ti, kteří nemají úlohu v jednotlivých rolích, recitují a zpívají doprovodnou melodii.

Osoby:

Petr (nějaký vedoucí), Edmund (dítě), Zuzana (vedoucí), Lucie (dítě), Ledová královna (vedoucí), Aslan (vedoucí), (Ostatní děti)

Záleží na libovůli, jestli text všichni budou umět celý, nebo jestli se podle schopností děti rozdělí na skupiny A, B.

A: „Koukněte se, koukněte se, koukněte se, koukněte se“

B: „...na Aslana, na Aslana jak svou kůži zdarma dává.“

A: „Podívejte, podívejte, podívejte, podívejte“

B: „...na královnu, na královnu, jak pohledem smrt rozdává.“

Pro vytvoření tajemné atmosféry příštích událostí je nutné, aby děti „brumendem“ (zavřenými ústy) broukaly pomalou melodii. Přitom se rytmicky pohybují a kývají rukama nad hlavou do taktu. My jsme použili melodii od Vangelise z filmu *Dobytí ráje*.

Scénář:

Najděte v lese místo, které se podobá obětnímu kamenu, kde byl Aslan zabit.

Jelikož jde o večerní hru, místo se osvítilo svíčkami. Děti se ve dvou skupinách postaví před kamenný stůl. Je důležité, aby v každé skupině byl jeden vedoucí, který zná vše nazpaměť, a děti vedl (napovídá).

Přichází královna a praví k lidu: „Lide můj! Konečně se mi splnil můj sen. Stanu se jedinou vládkyní Narnie! Aslan slíbil, že přijde a položí svůj život za zrádce Edmunda! Ten hlupák! – Pohleďte, už přichází“ – ukáže za dav, který se otočí, a tam Aslan. Dav se rozdělí a utvoří cestu mezi sebou.

Děti začínají recitovat „Koukněte se, koukněte se...“

Zatímco Aslan přichází, děti skončí s recitací, a královna ho ironicky vítá: „Tak co, čiči, nechceš mléko? Pojď blíž a splň svůj slib!“ Pak královna dá příkaz: „Svažte ho a ostříhejte mu tu hřívu!“

Jeden z vedoucích s několika dětmi (předem domluvené) se na něho vrhnou a otrhají mu hřívku z fáborků a donutí ho lehnout na stůl. Potom královna Aslana zabije, ale ještě než to udělá, děti opakují říkanku (Koukněte se...). Ke konci sborová recitace graduje a zesiluje.

Královna zabíjí Aslana se slovy: „Konečně budu jedinou královnou Narnie.“ Zapáchne Aslana a odchází.

Děti opět začnou zpívat zavřenými ústy.

Přichází Petr, Edmund, Zuzana a Lucie.

Edmund: „Podívejte, Aslan.“

Petr: „Myslím, že je tvůj čas, Lucie.“



Přílohy k textu:

- vzory táborové dokumentace



DIPLOM

KOUZELNÁ ZEMĚ NARNIE

Bukvice u Jičina

Dne : 15. – 29.07.2006





DIPLOM

KOUZELNÁ ZEMĚ NARNIE

.....

.....

.....

Bukvice u Jičina

Dne : 15. – 29.07.2006



Úvodní poznámky ke hře:.....	7
1. ÚKOL – NEVIDITELNÍ NEPŘÁTELÉ	8
2. ÚKOL – KOUZELNÝ NÁPOJ.....	9
3. ÚKOL – MOHYLY PADLÝCH.....	9
4. ÚKOL – V KRÁLOVSTVÍ ŇOUMŮ (NOČNÍ HRA)	10
5. ÚKOL – ZÁCHRANA PŘED SMRTÍ HLADEM.....	11
6. ÚKOL – V KRÁLOVSTVÍ TMY	11
7. ÚKOL – PŘIVOLÁNÍ SLUNCE PÍSNÍ	12
8. ÚKOL – OSAMĚLÉ OSTROVY	12
9. ÚKOL – BOJ O NARNII	13
10. ÚKOL – NÁVRAT DO ZEMĚ LIDÍ.....	14
11. U ASLANOVA STOLU	14
12. VEČERNÍ DIVADLO	14

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 2006:

1. místo: Tajemství Atlantidy (Ladislav „Ráma“ Šimek)
Mimořádné ocenění: Afrikou ...po stopách Livingstona (Veronika a Kristýna Markovy + kolektiv vedoucích)
2. místo: Kouzelná Narnie (Ludmila Šedivá a Robert Maule)
3. místo: Oáza moudrého velblouda Blouda (Eva Bednářová)
4. místo: Po stopách Aztéků (David Svoboda)
5. místo: Dobrodružství ve starém Řecku (Miroslav Dvořák)

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

1. Křemílek a Vochomůrka (Věra Farská)
2. Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
3. Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)
4. Příběh Šedoklenotu (Ivana Průšová)
5. Družina královny Elišky (Božena Klimecká a kolektiv II. turnusu LT Olbramkostel)

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

Kouzelná Narnie

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2007

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

www.pionyr.cz

Neprodejně,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autoři: Ludmila Šedivá, Robert Maule, Pionýrská skupina Dubí

Vydání 1.

Náklad 600 ks

Publikace byla vydána díky podpoře Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy
www.msmt.cz

ISBN 978-80-87031-10-0

Pohádkové dobrodružství v kouzelné říši Narnii (podle slavné předlohy C. S. Lewise) bude jistě neopakovatelným zážitkem pro menší, ale i větší děti. Táborníci nejprve objeví zázračnou zemi Narnii skrytou za starou šatní skříň a tím vstoupí do napínavého příběhu, v němž sehrají hlavní roli. Za pomoci moudrého lva Aslana se utkají se zlou ledovou královnou, která Narnii přikryla sněhem. Přestože oddíly mezi sebou soutěží, sdílejí i společného nepřítele, což rozvíjí kolegiálníitu mezi soupeři.

Kouzelná Narnie – etapová hra

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

Praha 2007

1. vydání

ISBN 978-80-87031-10-0