

ETAPOVÉ HRY

# ROK NA VSI

ŠTĚPÁNKA ŠEVČÍKOVÁ, DAVID SVOBODA





# Rok na vsi

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.



## Poznání

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

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

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

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

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

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

### 1) ÚVOD

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

### 2) POPIS HRY

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

### 3) PŘÍPRAVA

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

### 4) REALIZACE

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

### 5) HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE

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

# Rok na vsi

Etapová hra – metodický materiál



**Autoři:** Štěpánka Ševčíková, David Svoboda

**Pionýrská skupina:** PS Beroun 1,

Na Cíbulce 846, Beroun 3, 266 01

**Letní pionýrský tábor Beroun, U Malé stěly**





## 2. POPIS HRY

**LEGENDA:** Pán času vlastní klíč, kterým uzamyká uplynulý rok, a tím umožní nástup roku nového. Po uzamknutí roku je mu však tento klíč odcizen závistivým vodníkem Strnadovcem. Strnadovec je unavený péčí o pyšné štičky a nenažrané kapry a krádeží klíče chce pro sebe získat vládu nad časem. Z měsíců se nám stávají dny a nepodaří-li se navrátit klíč zpět k Pánu času do konce načatého roku, utone svět ve věčném spánku a jediným pánem svého času i času nás všech se stane vodník Strnadovec.

**POPIS:** Hra se pohybuje v prostředí české vesnice na počátku 20. století. Družiny představují jednotlivé statky ve vesnici.

Jeden den tábora představuje vždy jeden celý měsíc v roce. Družinky plní úkoly vázané k životu na vsi v daném měsíci. Za splnění úkolů jsou pak odměněny táborovou měnou nebo políčky do kalendária. Družinka, která je v daném měsíci nejúspěšnější, tzn. získala nejvíce políček, pak dostává indicii vedoucí k nalezení klíče (písmeno abecedy a jeho překlad do velké šifry).

Kalendárium je kruh o dvanácti výsečích, z nichž každá představuje jeden měsíc. Ve výsečích jsou obrázky charakterizující daný měsíc. Družinky do každého měsíce lepí získaná políčka — nálepky v barvě družinek.

**VĚKOVÁ KATEGORIE:** 7—15 let

**CÍL HRY:** Měla by děti seznámit se zvyky a způsobem života našich nedávných předků, zábavnou formou rozšířit jejich znalosti o některých obyčejích a poskytnout možnost srovnání života dnes a života před stoletím.

**DOBA REALIZACE:** 14 dní

## 3. PŘÍPRAVA

**PRAMENY:**

Program tábora Žerotín z roku 2006

Josef Lada, Český rok (BMSS — START, 2000)

Adolf Dudek, Skákal pes přes oves (Librex, 1996)

Jiří Miškovský, Čítanka pro nejmenší na celý rok (Dialog, 1996)

**ORGANIZACE:**

Družinky o osmi až deseti členech různého věku.

**STANOVENÍ OBYČEJŮ A NOREM:** Každý den se vyhlásí účastníci tábora, kteří v daném měsíci slaví narozeniny. Vždy pak proběhne nějaký narozeninový rituál nebo jsou oslavenci pro tento den zvýhodněni nebo odměněni (např. mohou jít první na jídlo a služba jim umyje misky).

Pro každý měsíc je vyhlášena tzv. zkouška roku — úkol tematicky zapadající k probíhajícímu měsíci – např. pro leden kreace na ledě atd.

**MATERIÁLNÍ A TECHNICKÉ ZAJIŠTĚNÍ:** Je třeba vytvořit kalendárium — kruh znázorňující měsíce v roce, na něž se lepí družinkami získaná políčka (barevně odlišené lepicí štítky). Dále je třeba vytisknout táborové peníze. Další potřebný materiál bude popsán u jednotlivých soutěží. Dále je třeba vytvořit závěrečnou šifru — každé písmenko je představováno jednoduchým symbolem Vánoc a vánočních obyčejů.

**SYSTÉM VYHODNOCOVÁNÍ:** U každé soutěže je předem určeno, zda je na políčka nebo za táborové peníze. Políčka se lepí na kalendárium, do výšece příslušného měsíce, peníze se rozdělují mezi všechny děti ve družince, upotřebí je pak k nákupu cukrovinek a drobností v táborovém „baru“. Zkoušky roku jsou ohodnoceny rovněž penězi a diplomem. Za tři splněné zkoušky pak děti získávají titul čtvrtročníka, za 6 zkoušek půlročníka, za 9 zkoušek tříčtvrtěročníka a za dvanáct titul ročníka.

Táborové peníze mají podobu hospodářských zvířat a jejich hodnoty jsou následující: nejnižší hodnotu má slepička, 5 slepiček = 1 králík, 10 sl.= 1 ovce, 15 sl.= 1 prase, 20 sl.= 1 kravka, 25 sl.= 1 kůň.

Nejlepší družinka za každý den (družina s největším ziskem políček za den) si losuje výše zmíněné indicie — vždy jedno písmenko a jeho překlad do závěrečné šifry.

**4. REALIZACE**

**ÚVODNÍ MOTIVACE A ZAHÁJENÍ HRY:** Scénka na jezu. Představí se Pán času, vysvětlí dětem kdo je a jaká je jeho úloha (uzamknutí starého roku, aby mohl započít rok nový) a ukáže klíč. Uzamkne rok a začíná nový — projde zima symbolizovaná běžkařem nebo lyžařem, následuje jaro (např. chlapec pronásledující dívku s pomlázkou), léto — v plavkách a s ručníkem, podzim pak symbolizuje dítě s létajícím drakem. Až se dětem ukáží všechna roční období, Pán času bude chtít opět rok ukončit, ale zjistí, že nemá klíč. V tu chvíli se za pařezem objeví

vodník Strnadovec a se zlomyslným smíchem ukáže klíč. Děti pak slíbí Pánu času, že mu pomohou získat jej zpět.

## POPIS JEDNOTLIVÝCH ETAP

### LEDEN

#### 1. POCHOD TŘÍ KRÁLŮ: (na políčka)

**LEGENDA:** Když se narodil Ježíšek v Betlémě, mudrci od východu slunce se vypravili do Jeruzaléma. Uviděli hvězdu a zaradovali se a pod hvězdou ve chlévě našli děťátko i s jeho matkou Marií. Klaněli se mu a do kolébky položili své poklady — zlato, kadidlo a myrhu.



Tento den se v Čechách slaví 6. ledna. Je ve znamení malých koledníků, převlečených za Kašpara, Melichara a Baltazara. Chodí od domu k domu a koledují a přinášejí dobro tím, že posvěcenou křídou napíšou na dveře K+M+B a letopočet.

Každý člen družiny musí dojít se zapálenou svíčkou ke dveřím (velký papír s nakreslenými dveřmi), napsat na ně K+M+B 2008 (pozn.: rok, kdy hru hraje) a se stále hořící svíčkou se vrátit zpět. Členi družiny si takto štafetově předávají jednu svíčku,

dokud se nepodepíší všichni. Trasa (asi 15 m) je tedy rozdělena na dvě poloviny — cestu tam a cestu zpět. Zhasne-li svíčka cestou ke dveřím, musí se hráč vrátit zpět na start a začít znovu. Zhasne-li mu cestou ode dveří zpět, vrací se ke dveřím, kde svíčku opět zapálí. Je tedy třeba mít sirky či zapalovač jak na startu, tak u dveří. Vyhrává nejrychlejší družina.

Nehrát na větrných stanovištích, každé družince dát aspoň tři svíčky, aby se děti nepopálily o vosk nebo rozpálené kalíšky.

**POMŮCKY:** Sirky nebo zapalovač, svíčky, obrázky dveří nebo brány, tužky.

## 2. STAVBA SNĚHULÁKA: (na políčka)

**LEGENDA:** Když nám zima přeje, můžeme přímo před domem potkat nového kamaráda. Nejdřív ho ale musíme postavit! Tak honem pro rukavice, mrkev, starý hrnec a pro uhlíky. Víte už, kdo je náš nový kamarád?

Rozházejte po lese rozstříhané barevně odlišené obrázky sněhuláka. Pro každou družinku je sněhulák jiné barvy. Děti hledají části svého sněhuláka, vyhraje ten kdo jej dříve složí.

Je nutné nejprve vyzkoušet, zda vy sami jste schopni obrázek složit, i když vypadá jednoduše, může to být velký oříšek. Dobré je ukázat jeden obrázek nerozstříhaný.

**POMŮCKY:** Rozstříhané obrázky sněhuláků na počet družin.

## 3. LYŽOVAČKA: (na políčka)

**LEGENDA:** Celý rok se těšíme, až sbalíme lyže, kulichy, rukavice a svetry a hurá na kopec. Víte ale odkud lyže pocházejí? Jako způsob cestování existují již od doby 2500 př. n. l. a vznikly v severských zemích. Od té doby se postupně zdokonalují — mění se tvar a vázání atd. K nám do Čech přivezl první lyže hrabě Harrach, mnohem primitivnější, než jak je známe dnes.



Štafetový běh na lyžích = prknech opatřených provázky. Děti si stoupnou na prkno a přidržují si jej provázky vpředu i vzadu. Trať musí mít označených pět stanovišť. Nejprve jedou lyžaři z kopce a je jim zima, musejí se tedy obléct — na prvním stanovišti si oblečou svetr, na druhém šálu, pak čepici, bundu a rukavice. Cestou zpět, do kopce, je jim naopak horko a musí vrstvy na stanovištích postupně svlékat v opačném pořadí — rukavice, bunda, čepice, šála, svetr. Běží všechny družinky vedle sebe.

Dbejte na to, aby měli všichni stejné rukavice — buď jen prstové nebo jen palčáky, svetr přes hlavu, ne na zip.

**POMŮCKY:** Pár prken a sada zimního oblečení pro každou družinu, provázek.

#### 4. ZKOUŠKA NA LEDEN: (za peníze)

Kreace na ledě — krasobruslařská sestava zahrnující povinné prvky (holubička, hvězda, pirueta, čertík, kotoul).

#### 5. JMÉNO A POKŘIK STATKU: (za peníze)

Družinky dostanou za úkol během dne vymyslet jméno jejich statku a vítězný pokřik.

## ÚNOR

### 1. ZÁVOD SVATÉHO VALENTÝNA: (na políčka)



**LEGENDA:** Sv. Valentýn byl křesťanský kněz ve starém Římě. Císař Claudius II. tehdy zakázal v Římě sňatky, protože ženatí muži podle něj nebyli kvalitními bojovníky. Valentýn však navzdory zákazu tajně oddával, a když se na jeho tajemství přišlo, byl uvězněn a 14. února roku 269 popraven. Jeho příznivci mu před popravou do žaláře nosili vzkazy a on je opětoval. Jeho posledním

vzkazem byla slova „od tvého Valentýna“. Takto nejspíš vznikla tradice zamilovaných přání.

Valentýn je svátek zamilovaných, družinky se tedy rozdělí do smíšených dvojic chlapec + dívka. Kde nezbude partner opačného pohlaví, převlékne se buď chlapec za dívku nebo naopak. Dvojice spolu probíhá trať a plní úkoly na stanovištích. Celou cestu se musí držet za ruce.

#### STANOVIŠTĚ:

- Chlapec přenese dívku přes potok.
- Poslepu se musí najít a dát si pusu.

- Společně zavázat tkaničku.
- Přenést míč daným úsekem mezi čely.
- Společnými silami sníst rohlík bez pomoci rukou.
- Vylosovat si zvíře a předvést jej druhému pantomimou.

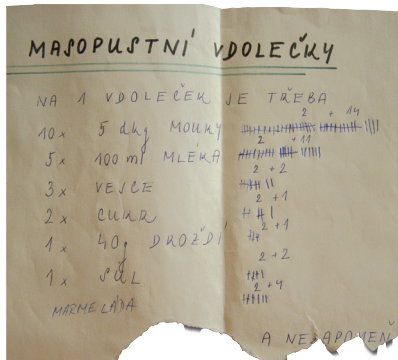
Je třeba správně rozdělit do dvojic, chlapcům může vadit, že běží s holkou nebo že naopak s holkou neběží, stejně tak u dívek.

**POMŮCKY:** Šátky, kartičky se zvířátky, rohlíky, míč, bota na tkaničky.

## 2. PEČENÍ MASOPUSTNÍCH VDOLEČKŮ: (na políčka)

**LEGENDA:** Masopust byla doba od Tří králů do Popeleční středy. Poslední dva dny jsou nejveselejší - hoduje se, tančují se a vesnicemi procházejí průvody v maskách. Na toto bujaré masopustní veselí si naši předkové velmi potrpěli. Bohatí i chudí, každý jedl masopustní šišky a koblížky, popíjel zpíval a tančil. Takové hodování však vyžaduje mnoho úsilí a času na přípravu.

Družinky dostanou zprávu v morseovce — „Blíží se masopustní veselice a vy nemáte čím utíct očekávané hosty. Kdepak má babička schované recepty?“. V táboře pak hledají schovaný recept na vdolečky.



Na receptu je dáno, jaké ingredience a v jakém množství jsou třeba k upečení jednoho vdolečku, ale není celý, část je utržená. Na louce si každá družina určí stanoviště. Na druhé straně louky je tržiště — stánky s ingrediencemi. Úkolem družinek je nasbírat suroviny v takovém poměru, aby mohly upéct co nejvíce vdolků. Každý hráč smí nést pouze jeden lístek s ingrediencí.

Aby to nebylo tak jednoduché, vedoucí nebo instruktor (jeden z každé družinky) chytá děti z cizích družinek. Dotkne-li se jich, odebere jim suroviny (narozdíl od dětí jich může mít u sebe neomezené množství). Pokud chycený nenese žádnou surovinu, vrací se pro život na stanoviště svojí družiny. Dalším úskalím je neúplnost babiččina receptu. Je zřejmé, že v něm chybí ještě jedna surovina... tu lze získat smlouváním od starého kupce, který se potuluje hracím územím. Kupec může dát hráčům jakýkoli úkol. Po jeho

splnění obdrží ztracenou ingredienci — marmeládu. Vyhrává družinka, z jejichž surovin se upeče nejvíce vdolků

#### **NA JEDEN VDOLEK JE TŘEBA:**

- 10 x mouka
- 5 x mléko
- 3 x vejce
- 2 x cukr
- 1 x droždí
- 1 x sůl
- 1 x marmeláda

U stánků = stanovišť s ingrediencemi by měl někdo být a rozdávat je. Zajistí se tím, že děti opravdu ponesou pouze jeden lísteček a nerozhází je v zuřivém boji s ostatními hráči. Pomůcky: Lístičky se surovinami v dostatečném množství — mouka, mléko, vejce, cukr, droždí, sůl, marmeláda.

### **3. TVORBA MASOPUSTNÍ MASKY:** (na políčka)

**LEGENDA:** Už víme, že součástí Masopustu je průvod v maskách. Jenomže Masopust je za dveřmi a my žádnou masku nemáme!

Družina vybere jednoho ze svých řad a vyrobí mu masopustní masku z jakýchkoli dostupných materiálů, programové bedny jsou jim plně k dispozici.

### **4. ZKOUŠKA NA ÚNOR:** (za peníze)

Vybrat si někoho opačného pohlaví a dát mu pusu nebo valentýnku.

## **BŘEZEN**

### **1. JARNÍ ÚKLID:** (na políčka)

**LEGENDA:** Zima ztrácí svoji sílu, taje sníh, objevují se první květy sněženek a bledulí. Spolu s nimi se ale objevuje také všechen nepořádek, do té doby ukrytý pod sněhovou pokrývkou. Chceme-li mít kolem statku čisto, musíme vzít rukavice a kyblík a vrhnout se na úklid.

Připravte si seznam různých věcí — odpadků (přibližně dvacet), které nepatří do přírody, a rozmístěte je po lesní cestě. Děti pak budou po jednom (menší po dvojicích) procházet trasu a snažit se zapamatovat si co nejvíce věcí, které cestou potkají a které nepatří do přírody. Na konci

trasy dostanou papír a tužku a napíší, co si zapamatovaly.

Předem projděte cestu a odkliďte všechno co nepatří do vašeho seznamu a mohlo by děti zmást.

Pomůcky: Asi dvacet různých předmětů, jejich seznam.

## 2. MOKRÉ TRIČKO: (za peníze)

**LEGENDA:** Velikonoce jsou plné různých zvyků, liší se kraj od kraje. Tak například na Moravě je zvykem, že se dívky na pondělí velikonoční polévají vodou, jinde se polévají chlapi, aby jim dívky oplatily vyšlehání pomlázkou. U nás se polévají všichni najednou!!! Děti si vezmou plavky, přes ně tričko, ešus a boty do vody. Na zapísknutí si naplní svoje ešusy vodou a začnou se mezi sebou polévat. Vyhrává ten kdo má nejsušší tričko.

Hra je pouze na zabavení dětí v horkém počasí, nevyžaduje zvláštní pravidla. Místo ešusů mohou být třeba děravé PET lahve.

## 3. MLÁDÁTKA: (na políčka)

**LEGENDA:** Na jaře se narodila a vylíhla spousta mláďat. Vydávají se prozkoumat okolní svět, ale jsou ještě malá a bojí se, proto se snaží co nejvíce skrývat. Zároveň toho chtějí co nejvíce vidět — tolik zajímavých věcí a dalších zvířátek... až se vrátí domů k maminkám, budou jim vyprávět, co všechno viděla a koho potkala.

Hra vyžaduje větší prostor ve členitém terénu, otevřená louka není vhodná. Dětem se na záda připíchnou lístečky s názvem mláďátek různých zvířat (nesmí se opakovat). Každá družinka začíná z jiného rohu území. Po zapískání se děti rozutečou po území. Snaží se přechít zvířátko na zádech svých protihráčů a zapsat je na papír. Zároveň musí dávat pozor, aby jejich nápis zůstal skryt. Nesmí se však zády ničeho dotýkat, pouze spoluhráčů ze svojí družinky. Nemohou tedy skrýt svou totožnost tím, že si lehnou na záda na zem nebo se opřou o strom. Během hry musí být aktivní, stále se pohybovat. Hodnotí se počet zapsaných druhů a počet všech zapsaných mláďátek.

Je třeba zajistit, aby děti neviděly, co mají soupeři na zádech, ještě před začátkem hry. v území by se měli pohybovat vedoucí a kontrolovat, že se dodržují pravidla.

## 4. ZKOUŠKA NA BŘEZEN: (za peníze)

Děti mají přes den vymyslet krátkou velikonoční básničku. Večer pak dostanou pomlázku a vyšlehají osobu, kterou si sami vyberou, přitom odřikávají svou básničku



## DUBEN

### 1. PŘETAHOVAČKA: (za peníze)

Zápas v přetahování lana. Souboj jednotlivých statků.

### 2. ČARODĚJNICE: (na políčka)

**LEGENDA:** Noc z 30. dubna na 1. května je opředená magickou mocí. Zlé síly prý měly větší moc škodit lidem než jindy. Věřilo se, že vzduchem létají čarodějnice a slétají se na sabat. Na ochranu před nimi se na vyvýšených místech pálily ohně. Z těchto výročních ohňů se časem stalo pálení čarodějnic, tak jak je známe dnes.

Družinky dostanou zprávu v morseovce, kde se dočtou, že musí do večera vyhotovit čarodějnici vhodnou k upálení. Večer ji u ohýnku představí a poté slavnostně spálí. Vyhrává nejhezčí a nejoriginálnější čarodějnice.



### 3. KOHOUTÍ ZÁPASY: (za peníze)

**LEGENDA:** Děti, které se ještě nemohly zúčastňovat jarních prací na poli nebo v domácnosti, trávily mnoho volného času s kamarády. Hrávaly si na schovávanou, na honěnou, cvrnkaly kuličky nebo hrály čamrdy. Další takovou hrou byly kohoutí zápasy. Byla to hra turnajová a její vítěz si mezi ostatními získal vážnost a uznání.

Dva zástupci soupeřících družinek jsou spolu v kruhu. Skáčou po jedné noze, ruce založené na prsou a snaží se jeden druhého vytlačit z kruhu ven. Je nutné zajistit dostatečný dohled a dbát na bezpečnost a dodržování pravidel.

**POMŮCKY:** Lano na ohraničení kruhu.

### 4. ZKOUŠKA NA DUBEN: (za peníze)

Tanec kolem koštěte — dobrovolníci předvedou krátké vystoupení s koštětem.

## KVĚTEN

### 1. MÁJOVÉ VĚNCE: (na políčka)

**LEGENDA:** V předvečer 1. května se chlapci vydávali do lesa, aby usekli co nejvyšší stromek a do rána z něj udělali májku — stromek se oklestí a na špičku se pověsí věnec zdobený pentlemi a fáborky. Celou noc pak májku bedlivě hlídají, protože přespolní by ji mohli podříznout a ukrást a to by byla velká ostuda.

Každá družinka dostane korpus na věnec a krepák ve své barvě. V určitém čase pak věneček ozdobí přírodninami a fáborky v barvě své družiny.

Není nutno vyhrazovat na zdobení mnoho času, věnec je spíše pro účely následující hry.

**POMŮCKY:** Korpusy na věnce, krepáky.



### 2. BOJ O MÁJKY: (na políčka)

**LEGENDA:** Viz Májové věnce.

Uřídí se rozlehlé území (klidně kilometr krát kilometr), v němž si každá družinka vybere stanoviště, na kterém uloží svůj věneček. Musí jej umístit tak, aby byl vidět. Pak se v rámci družiny určí útočníci a obránci. Obránci mají pohyb omezen na 100–200 m v okruhu svého věnečku, zároveň se nesmí k májce přiblížit na tři–pět metrů. Útočníci mají pohyb neomezen, mohou nést pouze jeden věneček a jsou označeni fáborkem v barvě družinky, který si uvážou na ruku. Fáborek představuje jejich život. Pokud se jich některý z obránců cizích družin dotkne, ztrácí život — odevzdají fáborek a musí zpět ke své májce pro nový — u každé májky bude zásoba nastříhaných fáborků. Úkolem útočníků tedy je najít a ukořistit májku (věneček) soupeřů a dopravit ji ke své vlastní. Úkolem obránců je uhlídat vlastní májku i nově ukořistěné. Hraje se po určitém předem danou dobu, např. hodina a půl a ukradená májka se nestahuje ze hry, ten, kdo ji ukořistí, ji umístí ke svojí vlastní májce (nebo tam kde byla jeho májka při začátku hry), takže do konce časového limitu ji okradený tým může získat zpět nebo ji může odnést třetí družinka. Vyhrává ta družinka, která bude na konci hry mít ve svém stanovišti nejvíce májek.

**POMŮCKY:** Ozdobené věnce družin, nastříhané proužky krepáku na životy.

### 3. RINGOCESTA — NÁVRAT Z LOUPEŽIVÉ VÝPRAVY:

(na políčka)

**LEGENDA:** Rozhodli jste se s kamarády uloupit májku v sousední vesnici. Výprava byla úspěšná a cestou zpátky jste zapili svůj úspěch lahví vína. Nakonec ale nezůstalo jen u jedné lahve a najednou se vám těžko hledá cesta domů. Hlavní je ale neztratit uloupenou májku! V nepřehledném členitém terénu je natažená cesta z provázku. Trasa musí být těžká — do kopce, z kopce, přes potok, omotávaná kolem stromů a zamotaná ve větvích. Na provázku jsou navlečeny dva ringokroužky. Úkolem družinek je co nejrychleji provlékat kroužek spletitou cestou podél provázku. Čas se měří do té doby než poslední z družinky dosáhne cíle. Trasa by měla být dlouhá a náročná, ale provázek daný tak, aby i nejmenší z družiny mohl táhnout kroužek.

Čím delší trasa, tím lepší, musí se však počítat s tím, že příprava hry zabere mnohem víc času než samotný průběh. Pokud si na tvorbu cesty vyhradíte dostatek času, bude mnohem propracovanější a zábavnější. I pro organizátora je to legrace, vymýšlet kudy účastníky „protáhnout“.

**POMŮCKY:** 2 ringokroužky, několik klubek provázku pro dostatečně dlouhou trasu.

### 4. ZKOUŠKA NA KVĚTEN: (za peníze)

1. máj je svátkem práce. Děti si vyberou jakékoli řemeslo, které pantomimicky předvedou tak, aby ho ostatní děti uhodly.

## ČERVEN

### 1. DEN DĚTÍ: (za peníze)

**LEGENDA:** Nikdo neví, proč se vlastně Den dětí slaví, ale taky nikdo neví proč by se slavit neměl. Když chodíte celý rok do školy a pilně se učíte, tak si všichni zasloužíte trochu odpočinku. A možná si zasloužíte i nějakou tu sladkost a trochu zábavy...

Celý den je oddychový. Pro děti jsou připraveny atrakce a různé hříčky. Vedoucí a instruktoři se ujmou stanovišť označených obrázkem nějaké pohádkové postavy, např. z večerníčků — Ma-



ková panenka, víla Amálka, Maxipes Fík atp. Děti dostanou průvodky se svým jménem. Po splnění úkolu na stanovišti se jim pohádková postavička (vedoucí nebo instruktor) na průvodku podepíše a odmění je táborovými penězi. Záleží jen na dětech, kolik úkolů splní a jaké. Za vysloužené peníze si mohou večer nakoupit v táborovém baru.

### STANOVIŠTĚ:

- běh s kolečkem
- skok do dálky
- hod na koš
- skládání puzzlí
- běh číšníků
- navlékání korálek
- střelba ze vzduchovky, ...

## 2. PŘEHAZOVANÁ: (na políčka)

Turnaj družinek v přehazované, bez vedoucích a instruktorů, ti si mohou připravit exhibiční zápas pro pobavení dětí.

## 3. SVATOJÁNSKÁ NOC: (za peníze)

**LEGENDA:** Dvacátého prvního června nastává doba slunovratu, což byl den, kdy slunce dosáhlo vrcholu své roční vlády a pomalu začínalo slábnout. Zároveň tímto dnem začínalo léto, čas tepla, plodnosti a naděje v bohatou úrodu. Původ slavení pochází z dob pohanských, kdy si naši předci všimli, že tímto dnem ztrácí slunce svou moc a proto se snažili slunci nějak pomoci v získání či doplnění jeho slábnoucí moci. Slunce hrálo vždy velmi důležitou roli v jejich životě. S nadějí zapalovali ohně věřice, že teplo a světlo, které oheň vydával, pomohou v doplnění sil. Slunce díky svému světlu a teplu vládlo zemi přes den a noc podle představ našich pohanských předků skrývala mnohá tajemství. Vzhledem k výjimečnosti této noci se mělo za to, že ožívají tajemné síly a země vydává své poklady. Rozestupovaly se skály a otevírala země. K nalezení takového místa bylo zapotřebí nalézt kvetoucí kapradí. To kvetlo přesně o půlnoci a vydávalo zlatavou záři. Kdo chtěl mít zázračný květ z kapradí, který byl velmi důležitým pomocníkem při hledání pokladů, měl pod kapradí rozprostřít bílý šat, který měl zachytit padající květ. Kdo prý květ zachytil a nosil u sebe, byl neviditelný, rozuměl řeči zvířat, rostlin a stromů, měl ve všem štěstí a byl předurčen k objevení pokladu. Získat takový květ však nebylo vůbec snadné, protože ho prý střežily

temné mocnosti. Krom čertů a čarodějnic v lese číhalo mnoho dalších nástrah, jako například bludný kořen nebo bludičky, které člověka lákaly do bažin. Člověk, který překonal všechny nástrahy a poklad objevil, si měl z něho vzít jen tolik, kolik unesl, jinak by jeho duše propadla pro jeho nenasytost peklu. Děti procházejí za tmy cestou lesem od svíčky ke svíčke. U každé svíčky si přečtou úryvek z textu legendy. V cíli cesty je zlaté kapradí a listina, na níž se podepíší a dostanou odměnu (cukrátko).

Je to dobrovolné, nejde o bobříka odvahy a děti by se tedy neměly nutit.

**POMŮCKY:** Svíčky ve skleničkách, texty o svatojánské noci, zlatá barva, listina k podpisům, propiska, bonbóny, kapradí.

## 4. ZKOUŠKA NA ČERVEN: (za peníze)

Dnes žádná nebude, je přeci den dětí a to se zkoušky dělat nemusí!

## ČERVENEC

### 1. MOTÝLCI: (na políčka)

**LEGENDA:** V létě jsou louky plné života. Když budeme úplně zticha, uslyšíme jej spíš, než uvidíme. Po pozornějším průzkumu najdeme na každém barevném kvítku včelky, páteříčky, mušky, ploštice, mandelinky i překrásné motýly.

Na louce se rozhází barevné papírky, představující květiny, které budou hráči sosat jako motýli. Družinky si vylosují, kterou skupinu motýlů budou představovat - babočky, modrásci, žluťáci, mury a pídačky, a pak dostanou pro každého brčko. Seřadí se do zástupů za startovní čáru a po zapískání vyběhne z každé družinky jeden člen. Vybere si papírek, nasaje ho na konec brčka a běží s ním zpět ke své skupině. Papírek musí být celou cestu nasátý na brčku, pokud hráči upadne, sosá, dokud lísteček nedonese. Pak vybíhá další z družinky. Vyhrává družina, která nasosá nejvíce květů.

Je třeba mít co nejlhčí papír a nastříhat jej na malé kousky, brčka by měla být široká, jako mají v Mc'Donaldu. Je dobré si předem vyzkoušet, jak dobře se s brčkem nasává, pokud je moc úzké nebo papírek moc těžký, děti to nezvládnou. Obměnou pak může být, že se papírek nenosí ke družince, jen ho hráč musí pomocí brčka zvednout do stoje a pak s ním, už bez brčka, utíkat.

**POMŮCKY:** Brčka, nastříhané barevné papírky.

## 2. SVLÉKACÍ HAD: (za peníze)

Družinky dostanou pět minut na to, aby na sebe navlékly co nejvíc vlastního oblečení. Po limitu pěti minut se zapíská nástup a družinky začnou svlékat oblečení a řadit jej za sebe tak, aby utvořily co nejdelšího hada.

Hra je dobrá jako generální úklid ve stanech, děti vytáhnou téměř všechno a pak to musí uklidit zpět.



## 3. ZKOUŠKA NA ČERVENEC: (za peníze)

V červenci slaví svátek významné postavy české historie. Mladší děti budou mít za úkol uhodnout, kdo to je, starší děti k tomu napíší ve zkratce životní osudy kterékoli z nich.

## SRPEN

### 1. TRH S OVOCEM A ZELENINOU: (na políčka)

**LEGENDA:** Dříve, když nebývaly obchody na každém rohu, se pořádaly trhy. Buď šlo o trhy obyčejné, pravidelné, nebo o sváteční jarmarky, které trvaly i několik dní a byly něčím zvláštní. Patřili k nim kejklíři, perníkáři, zpěváci a podobně.

Na louce nebo v lese se rozházejí papírky s nejrůznějšími druhy ovoce a zeleniny, od každého druhu šest do sady. Kartiček je velmi mnoho a děti sbírají, kolik poberou. Každý se snaží získat co nejvíce druhů, ale také co nejvíce lístečků stejného druhu. Dvojice, trojice, čtveřice až šestice jsou lépe bodované. Když jsou všechny lístečky vysbírané, družinky zjistí, co ukořistily, a nastává burza ovoce a zeleniny — skupinky mezi sebou mohou vyměňovat lístečky tak, aby získaly co nejvíce bodů.

#### BODOVÁ TABULKA:

- 1 kartička — 2 body
- dvojice — 5 bodů
- trojice — 10 bodů
- čtveřice — 15 bodů

- pětice — 30 bodů
- šestice — 60 bodů

**POMŮCKY:** Kartičky s ovocem a zeleninou.

## 2. TRH S OBUVÍ: (na políčka)

Všichni se musí přezout do šněrovacích bot. Na louce se rozloží velká plachta, všichni se zují a boty hodí na plachtu na jednu hromadu. Organizátor je ještě důkladně promíchá. Družinky se seřadí na startovní čáře. Na zapískání se všichni najednou rozeběhnou k plachtě a začnou shánět svoje boty. Cizí mohou zahodit, ale ne mimo plachtu. vítězí družina, která se jako první seřadí na startu obutá, tkaničky zavázané.

**POMŮCKY:** Na hromadu je možné přimíchat ještě další boty, vedoucích a tak.

## 3. NAJDI MÍSTO NA TRŽIŠTI: (za peníze)

**LEGENDA:** Jarmarky a trhy začínaly už v časných ranních hodinách, a tak ten, kdo si chtěl pro své zboží najít co nejvíce zákazníků, vyrážel už za tmy, aby pro svůj stánek získal to nejlepší místo. Často to nebývalo jednoduché, protože do města se hrnuly davy jiných obchodníků.

Všechny děti si zavážou oči. Někde v prostoru tábora se rozprostře celta nebo něco podobného. Děti se pak snaží bosýma nohama celtu najít a přivolat k sobě svoji družinu. K tomu by si měly domluvit tajné heslo, aby soupeři nepoznali, že už plachtu našly. Vyhrává ta družina, která se první seskupí na plachtě.

Nejprve se musí vysbírat tábor, aby děti mohly hledat naboso.

**POMŮCKY:** Šátky, celta.

## 4. ZKOUŠKA NA SRPEN: (za peníze)

Děti dostanou tolik peněz, kolik si usmlouvají. Jeden z vedoucích se ujme role obchodníka. Děti mají možnost nabídnout mu cokoli a smlouváním si zajistit co největší cenu. Jak uspějí, závisí především na jejich jazyku.

## ZÁŘÍ

### 1. PEČENÍ BRAMBOR: (na políčka)

**LEGENDA:** Brambory se u nás pěstují až od sedmnáctého století. V době sklizně jsou na poli k vidění sehnuté ženy a děti, které z vyoraných brázd sbírají brambory do košíků. Chlapci pak odnášejí seschlou nat na ohýnek, kde si pak několik brambor opečou. Pečené brambory byly největší pochoutkou i u pasáčků dobytka.

Družiny mají celé dopoledne, aby rozdělaly oheň a připravily opečené brambory podle svých představ. Mohou shánět jakékoli ingredience,



záleží hlavně na ochotě kuchařů. K bramborám dostanou také možnost ulovit a opéct kuře. Všechny družinky dostanou zašifrovanou zprávu. V ní se dozví, že mají běžet třeba k jezu, na jezu bude kartička, která je pošle na další místo, a takto se přes několik stanovišť dostanou téměř k cíli. Někde v otevřeném prostoru louky bude čekat vedoucí se vzduchovkou. Po louce jsou poválená kuřata a na nich navázaný nafukovací balónek. Úkolem dětí je na tři rány trefit balónek, tím si vyslouží šťavnatý oběd. Trochu brambor věnují porotě, ta ohodnotí, které jsou nejlepší, nejnápaditější. Vyhrává družina, která nejvíce zaujme porotu. Vedoucí musí dávat velký pozor, aby děti nepřinesly jedovaté ingredience z přírody, u trasy ke vzduchovce je třeba připravit sled stanovišť tak, aby se vyhnuly střelbě.

### 2. PŘÍSTŘEŠKY: (za peníze)

Družiny si mimo tábor najdou místo, kde postaví přístřešek, ve kterém by byly schopny přečkat noc. Jako zkouška na měsíc září je pak dětem nabídnuta možnost přespát v něm v doprovodu vedoucích. Zkouška je jako vždy dobrovolná. Družinky si mohou na stavbu z tábora vzít náradí, provázek a pod.



## ŘÍJEN

### 1. PADÁNÍ LISTÍ: (na políčka)

**LEGENDA:** Přichází podzim, lesy se halí do barevných pláštěů, které za chvíli shodí a obléknou se do bílého. Víte ale vůbec, jaké listí se na podzim tak krásně barví a co roste u vás za domem?

Děti mají za úkol během stanoveného časového limitu nasbírat co nejvíc různých listů stromů i květin. Mohou se rozdělit nebo hledat pohromadě. Po uplynutí času se členi družiny sejdou a dají dohromady, co kdo nasbíral. Za jeden druh rostliny je jeden bod, pokud družina určí, co to je, dostane 4 body.

### 2. ZABIJAČKA: (na políčka)

**LEGENDA:** Zabijačka se konala vždycky na podzim nebo v zimě. Brzy ráno přijel řečník a sjelo se také příbuzenstvo a všichni přiložili ruku k dílu. Celý den se dělaly jitrnice, jelítka, kroupová polévka a jedlo se a pilo. Jak se ale asi cítila prasátka, která dobře věděla, co je čeká? Máte teď možnost vyzkoušet si, jak byste uspěli, kdybyste měli možnost před zabijačkou uniknout.

Členové družiny se přivážíou cik cak k tyči dlouhé asi 1,5 m provázkem nebo šátkem za ruku. Společně s tyčí pak musí co nejrychleji proběhnout vymezenou trasu s různými překážkami. Běží se podle branek z fáborků mezi stromy, trať by měla být náročná, ale krátká. Mezi několika stromy může být natažena síť z provázků, pod kterou musí družina prolézt, na otevřené rovince třeba slalom mezi kolíky. Vyhrává družina, která proběhne cílem jako první v kompletní sestavě.

**POMŮCKY:** Tyč o délce 1,5 m, šátky nebo provázky, kolíky, fáborky.

### 3. STÁČENÍ VÍNA: (na políčka)

**LEGENDA:** Vinobraní připadá na období mezi sklizní na polích a podzimní setbou. V krajích kde byly vinohrady, patřilo vinobraní k největším svátkům v roce. Ženy sbíraly hrozny vína do košů a ty pak odnášely do velkých kádí, kde se pak z hroznů lisoval mošt a ten se nechal zkvasit. Vznikal tak velmi oblíbený lahodný nápoj. My nebudeme sbírat hrozny, ale rovnou stáčet hotové víno ze sudu do lahví.

Ke hře je potřeba mít velkou krabici upravenou podle přidaného návodu (v příloze na konci tohoto PDF). Krabice se umístí doprostřed louky,

okolo ní by měla být vyznačena hranice tak 1–1,5 m z provazu. Úkol plní vždy jen jedna družina, seřazená na stanovišti s lavorem naplněným vodou. Na zapískání naplní injekční stříkačku vodou z lavoru a první člen vyběhne se stříkačkou ke krabici (stáčírně) a snaží se trefit do jednoho z postranních otvorů. nesmí při tom překročit hranici z provazu. Družinka mezitím může naplnit druhou stříkačku. Soutěžící si štafetově předávají stříkačky a běhají ke stáčírně tak dlouho, dokud nenaplní všechny lahve. Vítězí nejrychlejší družina.



**POMŮCKY:** Injekční stříkačky, provaz, stáčírna, na výrobu stáčírny – minimálně dvanáct PET lahví o stejném objemu, velká krabice, lepenka, špejle, provázek, nůž na karton.

#### 4. ZKOUŠKA NA ŘÍJEN: (za peníze)

**PITÍ VÍNA NA RYCHLOST:** Děti musí co nejrychleji vypít hrnek vody, ale pozor! vzhůru nohama.

## LISTOPAD

### 1. DRAČÍ OCAS: (na políčka)

**LEGENDA:** Pouštění draků patří v našich končinách již mnoho let mezi oblíbenou zábavu malých i velkých. Jakmile se zvedne chladný podzimní vítr, začínají se na kopcích a na polích objevovat první nadšenci. Draků existují různé tvary a velikosti. Pro rekreační využití draků se používají plošní draci různých geometrických tvarů s dlouhým ocasem. Družiny obdrží zašifrovanou zprávu, ve které se dočtou, že když s kamarády pouštěly draka, nešťastnou náhodou jim uletěl. Někdo ho však zahlédl, jak se zachytil na borovici u jezu (na jakémkoli význačném stromě v okolí tábora) a musí si teď pospíšet, než si toho všimnou kluci ze sousedství a sundají ho dřív! Družinky tedy spěchají k borovici, kde je opravdu zamotaný drak v koruně. Na spodních větvích visí zbytky ocasu – barevné stužky. Okolo stromu je kolíky a provázkem vyznačena hranice 3–4 m. Uvnitř hranice se pohybují tři obránci – uličníci ze sousedství. Hrají všechny družiny najednou a úkolem je ukořistit co nejvíce mašliček z dračího ocasu. Útočníci smí odnést najednou pouze 1 stužku, kterou

uloží na stanoviště své družiny. Koho se dotkne obránce, ten musí pro život na určené místo. Hodnotí se dohromady, v jakém pořadí družiny vyluštily zprávu, a pořadí dle počtu získaných stužek.

**POMŮCKY:** Nastříhané barevné stužky, kolíky a provázek na hranice, létající drak pro dekoraci.

## 2. LOV DRAKŮ: (na políčka)

**LEGENDA:** Máme sice stužky na ocas, ale samotný drak pořád visí na stromě. Toho získá ten, kdo má nejlepší mušku a sestřelí jej ze stromu jako první!

Draci se pověsí vedle sebe na dřevěný rám do stejné výšky. Určí se startovní čára pro mladší a pro starší. Družinky se seřadí vedle sebe na startovní čáru, každá naproti svému drakovi. Potom se snaží strefit svého draka šiškou ze startovní čáry. Hází postupně vždy jeden z každé družiny. V rámci družin se musí všichni vystřídat. Družina, která se pětkrát strefí, získává svého draka, a čím dřív jej dostanou, tím déle s ním mohou dovádět na louce. Vítězem je ta skupinka, která získá draka nejdříve.

**POMŮCKY:** Pro každou družinu jeden drak, dřevěný rám nebo větev, kam se pověsí, provázek, dostatek šišek.

## 3. HRABÁNÍ LISTÍ: (na políčka)

**LEGENDA:** V říjnu se listí barví do žluta a červena, v listopadu padá k zemi. V lese nebo v parku je ta záplava barev, nádherná, na vlastním dvorku však jenom k vzteku. A když to člověk shrabe, kam pak s tou hromadou? Nejraději na zahradu k sousedům!

Na louce se rozsypou barevné lístečky, tolik barev jako je družin, a od každé barvy stejný počet. Na okraj louky se rozmístí kroužky nebo mističky pro každou družinu, přibližně stejně daleko od sebe. Prvním úkolem družinek je vysbírat co nejrychleji svou barvu a po jednom lístečku je nosit ke svojí misce. Pro další část hry je nutné vysbírat všechny, aby družiny začínaly opět se stejným množstvím. Druhý úkol je naházet co nejvíce listí do sousedovy misky. Po zapískání nosí děti po jednom lístečku do jakýchkoli cizích misek. Odnášet mohou jednak lístečky ve své barvě, jednak lístečky cizí, které jim některý ze sousedů nastrčil. Vítězná pořadí závisí na počtu lístečků, které zbudou pouze v miskách (lístečky vypadlé kolem se nepočítají!), a na pořadí z první části etapy.

Během druhé části hry by měli vedoucí držet misky tak, aby je děti v zápalu hry nerozsyपालy, a pokud vlastní hráči omylem vyhodí lístečky ven, vrátit je zpět. Pokud přiběhne cizí hráč a hodí lísteček mimo misku, do hry se nevrací.

**POMŮCKY:** Aspoň padesát lístečků od každé barvy, misky nebo kroužky pro každou družinu.

#### 4. ZKOUŠKA NA LISTOPAD: (za peníze)

Předvést akrobatický let s drakem, k tomu vlastní komentář použitých prvků.

### PROSINEC

#### 1. MIKULÁŠSKÉ ČLOVĚČE: (Družiny za dosažení cíle obdrží zprávu od Mikuláše.)

**LEGENDA:** V noci navštívil tábor Mikuláš. Nechal tu pro děti tajnou šifru, ve které stojí, jak přimět vodníka Strnadovce, aby vrátil klíč času. Šifru si ale zaslouží jen ten, kdo trpělivě projde hrou člověče nezlob se až do cíle.

Mikulášské člověče je speciálně upravené obří člověče nezlob se. Na louce je třeba vyznačit klasický herní plán ve velkém měřítku. Např. zatlouct do země kolíky a na ně připíchnout papír s čísly od jedné do sta. Družinky začínají seřazené na startovní čáře, odkud po zapískání běží jeden zástupce z každé ke stanovišti s kostkou. V pořadí doběhnou pak kostkou hází. Jako v klasickém člověče se družina posune na hozené políčko. Je-li políčko neoznačeno, vybíhá další hráč ke kostce. Je-li políčko označeno červenou kartičkou, družinka musí splnit úkol napsaný na kartičce z druhé strany. Teprve po splnění úkolu může pokračovat. Některá červeně označená políčka jsou pouze pasti, které družinu posunou o určený počet polí zpět. Nejčastěji zpět na pole s obtížně plnitelným úkolem. Před zahájením hry dostane každá družina dvě kartičky pasti, které může postavit do cesty soupeřům tím, že dopíše příslušný počet polí, o který se chycená družina bude vracet (maximálně však 5) a položí ji na pole na kterém právě stojí. Úkoly na trati mohou být nejrůznějšího druhu a jejich rozestavení společně s rozestavením pasti takové, aby zabralo hodně času a aby se družinky často vracely na obtížné nebo zdlouhavé úkoly, neboť pouze trpělivost při hře člověče je dovede k šifře.

## ÚKOLY PRO MIKULÁŠSKÉ ČLOVĚČE:

- Po vyznačené trase přenést balon tak, že si ho budete předávat nohama nad hlavou.
- Posadte se všichni na jednu židli a počítejte společně do třiceti.
- Přebírání korálků podle barev.
- Napište aspoň ve třech větách co si pamatujete o svatojánské noci.
- Sedánek – první z družiny si sedne a dá nohy mírně rozkročmo před sebe, další si sedne stejným způsobem před něj a tak pořád až do cíle.
- Naplňte malý ešus vodou. K dispozici máte vlastní ústa a vodu z lavoru.
- Přeneste vajíčko ke kolíku tak, aby se ho dotýkalo co nejvíce členů družiny a aby se nerozbilo.
- Seřadte text, aby dával smysl.
- Rozdělte se do dvojic a projděte ke kolíku a zpět trakařem.
- Vyberte písničku a společně ji zazpívejte.
- Pokud jste během hry položili past, vraťte se o x políček zpět.

Každá družina po dosažení cíle dostává nárok na šifru od Mikuláše.

## 2. ZÁVĚREČNÁ ETAPA: (o klíč času a dvojnásobný počet políček)

Družiny nyní dostanou velkou zašifrovanou zprávu. Na nástěnce v táboře se pověsí mapka, na níž je vyznačeno, kde se dá najít překlad všech písmen abecedy, a místo, kde přebývá vodník. Dále družinky využívají indicií, které si během tábora vysloužily. Děti běhají pro překlad písmenek, která potřebují. Družina s největším počtem indicií by tedy měla být ve výhodě a méně běhat. Ve zprávě stojí, že aby děti dostaly od vodníka klíč, musí pouze přírodninami ozdobit smrkovou větvíčku, donést ji k vodníkovi a zazpívat společně jakoukoli vánoční koledu. První družině, která tak učiní, Strnadovec vydá klíč a prozradí, kde je schován velký poklad. Etapu vyhrává družina, která získá klíč, další podle pořadí, v jakém vodníkovi



zaspívají píseň. V celotáborové hře pak vítězí družina, která získala největší počet políček v kalendáriu. Všechny družiny se odeberou na místo, kde je ukryt poklad. Pod velký smrk, ověšený vánočními ozdobami. Pod stromem najde každá družinka balíček určený pouze jí. Prosincovou zkouškou pak je, zda se dokáží rozdělít i s kuchaři a jinými vedoucími, zdravotníci atd.



**Poznámka:**

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

**Výsledky soutěže v roce 2008:**

1. místo: Elixír pro zemi Zlozemi, 27. PS Kladno-Švermov
2. místo: Rok na vsi, PS Beroun 1
3. místo shodně: Tajemství ztraceného hradu, 188 PS T.O. Bobříci  
Pohádkový Větrník, PS Hraničář, Červená Voda

**Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:**

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

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na vnitřních stránkách sdružení Pionýr: **servis.pionyr.cz**

**Rok na vsi**

metodika celotáborové etapové hry

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

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

www.pionyr.cz

Neprodejně, účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autoři: Štěpánka Ševčíková, David Svoboda, PS Beroun 1

Vydání 1.

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

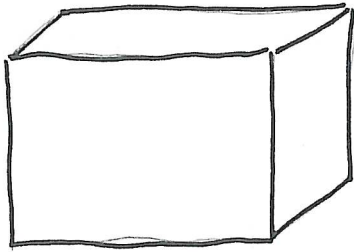
**Pán času vlastní klíč, kterým uzamyká uplynulý rok, a tím umožní nástup roku nového. Ten je mu ale odcizen vodníkem, který chce získat vládu nad časem. Je třeba ho získat zpět!**

**Hra se pohybuje v prostředí české vesnice na počátku 20. století. Jeden den tábora představuje vždy jeden celý měsíc v roce. Družinky plní úkoly vázané k životu na vsi v daném měsíci, za jejichž splnění mohou být odměněny indiciemi k nalezení klíče.**

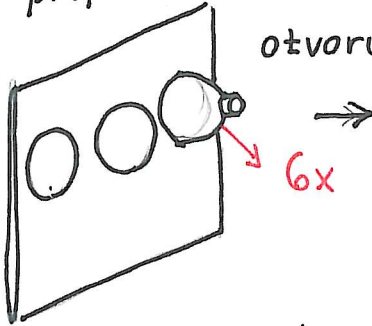
**Hra děti seznamuje se zvyky a způsobem života našich nedávných předků a rozšiřuje jejich znalosti o některých obyčejích.**



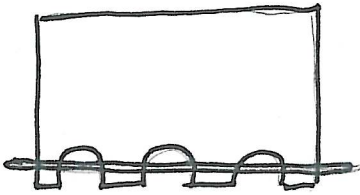
Potřebujete velkou krabici a 12 stejných pet lahví.



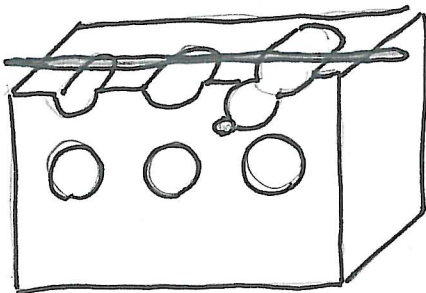
6 lahví rozpulte a vrchní část připevněte zevnitř na otvory.



Potom je třeba mít tenké dřívko/špejli, dlouhou stejně jako delší strana krabice.

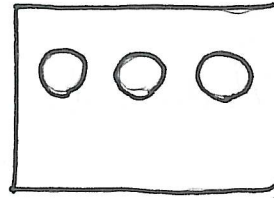


Pro názornost je vždy nakreslena jen polovina krabice, na obou stranách je postup stejný

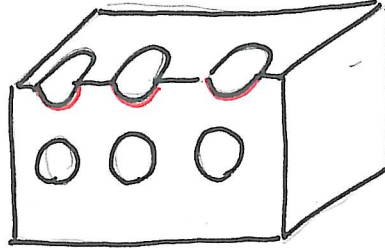


Celé lahve se pak vždy po třech na každém boku krabice navleknou na dřívko. Měly by ležet vodorovně; nádržka musí viset dovnitř krabice. Dřívko je opora, kolem které může lahev rotovat.

Na delším boku krabice vyřezáte 3 stejné otvory vedle sebe.

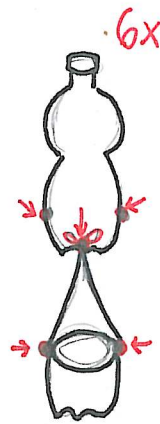


Na vrchu krabice vyřezáte půlkruhové otvory a na boku ještě vykrojíte. Je to důležité, aby vrchní lahev na začátku ležela vodorovně.

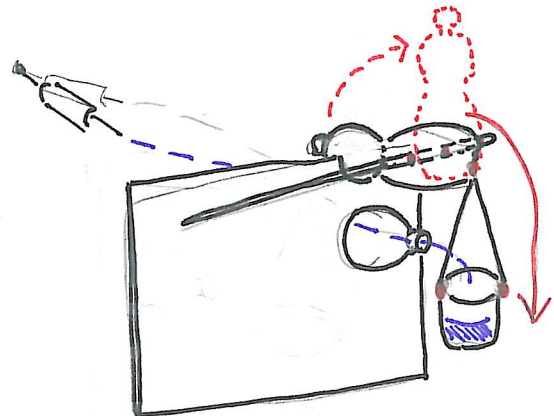


→ začátku ležela vodorovně.

U šesti celých lahví udělejte asi 10 cm odspodu na bocích otvory, kterými půjde dřívko protáhnout.



→ Další otvor udělejte na dně lahvi. Jímí protáhněte provázek, na kterém bude viset nádržka = spodní část dřívce naplněných lahví.



Bočními otvory je vtrřikovávána voda, která přes horní půlku lahve bude směřována do nádržky. Čím bude plnější, tím více bude napřimovat vrchní lahev