

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta pedagogická

Diplomová práce

**PŘÍPRAVA, REALIZACE A REFLEXE
OBSAHU DĚTSKÉHO LETNÍHO TÁBORA PRO
DĚTI MLADŠÍHO A STŘEDNÍHO ŠKOLNÍHO
VĚKU**

Tolarová Eliška

Plzeň 2015

PODĚKOVÁNÍ:

Ráda bych touto cestou velmi poděkovala své vedoucí práce Mgr. Iloně Kolovské za možnost spolupráce s ní, za její cenné rady, připomínky, ochotu a trpělivost.

Dále bych chtěla poděkovat svým rodičům za podporu a táborovým vedoucím za pomoc s programem a tím pádem za možnost realizace samotného obsahu letního dětského tábora a mé diplomové práce.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

Plzeň, 13. 4. 2015

vlastnoruční podpis

OBSAH

1 ÚVOD	6
2 CÍL A ÚKOLY	7
3 TEORETICKÁ VÝCHODISKA	8
3.1 PEDAGOGIKA VOLNÉHO ČASU aneb Dětská hra a hračka	8
3.2 ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA.....	9
3.3 VĚKOVÉ ZVLÁŠTNOSTI MLADŠÍHO A STŘEDNÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU	10
3.3.1 MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK (6 – 9 LET).....	10
3.3.2 STŘEDNÍ ŠKOLNÍ VĚK (9 – 12 LET)	10
3.3.3 NEJSTARŠÍ ŠKOLNÍ VĚK (12 – 15 LET).....	11
3.4 PŘÍPRAVA TÁBOROVÉHO PROGRAMU	12
3.4.1 ZROD NOVÉ HRY	13
3.4.2 PERSONÁLNÍ ZÁZEMÍ	15
3.4.3 ČASOVÁ PŘÍPRAVA.....	15
3.4.4 MATERIÁLNÍ ZÁZEMÍ.....	16
4 PRAKTICKÁ ČÁST	17
4.1 REALIZACE TÁBOROVÉHO PROGRAMU	17
4.1.1 LIBRETO	17
4.1.2 POPIS HRY.....	17
4.1.3 JEDNOTLIVÉ ETAPY	18
NEDĚLE 3. 8. 2014	18
PONDĚLÍ 4. 8. 2014.....	19
ÚTERÝ 5. 8. 2014	23
STŘEDA 6. 8. 2014	26
ČTVRTEK 7. 8. 2014	30
PÁTEK 8. 8. 2014.....	36

SOBOTA 9. 8. 2014.....	38
NEDĚLE 10. 8. 2014	42
PONDĚLÍ 11. 8. 2014.....	43
ÚTERÝ 12. 8. 2014	45
STŘEDA 13. 8. 2014	48
ČTVRTEK 14. 8. 2014	50
PÁTEK 15. 8. 2014.....	54
4.1.4 ZÁVĚR HRY	55
4.2 REFLEXE TÁBOROVÉHO PROGRAMU	57
5 DISKUSE.....	81
PŘÍPRAVA PROGRAMU	81
REALIZACE PROGRAMU.....	81
REFLEXE PROGRAMU	81
6 ZÁVĚR.....	83
7 RESUMÉ.....	84
8 SEZNAM LITERATURY	85
9 SEZNAM OBRÁZKŮ A TABULEK.....	86
10 PŘÍLOHY	I

1 ÚVOD

V dnešní době je mnoho organizátorů letních táborů. Některé jsou na něco zaměřené, jiné všestranné, další pro mladší školní věk a v neposlední řadě například i pro starší děti. Pravdou ale je, že nejvíce táborů je koncipováno pro mladší a starší školní věk s celotáborovou hrou. Organizátoři a vedoucí mají tedy nelehkou úlohu – vymyslet program pro tyto věkové kategorie, aby byl zajímavý a zábavný právě pro všechny jeho účastníky. Sama se v oblasti volnočasové pedagogiky a dětských táborů pohybuji už poměrně dlouho a tak doufám, že tato práce bude inspirací nejen pro další organizátory takovýchto akcí.

Od 15let jezdím na tábory jako oddílový vedoucí díky absolvování instruktorského kurzu. V roce 2011 jsem úspěšně podstoupila kurz hlavního vedoucího pod záštitou MŠMT¹ a kurz zdravotníka zotavovacích akcí pořádaný ČČK². Téměř 10 let jezdím na tábory minimálně dvakrát ročně s nějakou již výše zmíněnou funkcí. Sama jsem absolvovala hodně táborů již od útlého dětství, proto si život bez táborů neumím skoro představit, nehledě na práci s dětmi, která mě velice baví.

Tato práce obsahuje podrobně popsany obsah letního dětského tábora, jeho přípravu a následně i reflexi. Hlavní náplní tábora bude nejen celotáborová hra *Alvarezova dobrodružství, aneb Alvarez potřebuje jen statečné a silné* a její etapy, ale i další činnosti a aktivity. Inspirací pro naši celotáborovou hru se stala kniha od Jaroslava Foglara – Devadesátka pokračuje.

Dále jsem se zaměřila na reflexi celého programu na táboře. Právě tato reflexe by měla do budoucna pomoci správně vybrat hry pro odpovídající věkové kategorie školního věku. Zpětná vazba probíhala vždy po dané aktivitě formou dotazníku a to jak kvalitativním způsobem, tak kvantitativním se škálovou bodovou stupnicí.

¹ MŠMT = Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy

² ČČK = Český červený kříž

2 CÍL A ÚKOLY

Cílem této práce je připravit a realizovat obsah dětského letního tábora s jeho následnou reflexí z hlediska mladšího a středního školního věku.

Úkoly:

- Zvolení tématu celotáborové hry
- Vypracování a příprava veškeré dokumentace
- Konzultace s ostatními vedoucími a návrh táborového programu
- Příprava a sestavení jednotlivých etap a jejich podrobné vypracování
- Realizace a následná reflexe táborového programu
- Závěrečná reflexe a zhodnocení táborového programu

3 TEORETICKÁ VÝCHODISKA

3.1 PEDAGOGIKA VOLNÉHO ČASU aneb Dětská hra a hračka

V celé oblasti výchovy mimo vyučování má významné postavení hra jako výchovný prostředek. S přihlédnutím k věkovým zvláštnostem patří k nejoblíbenějším činnostem ve volném čase. Vhodně kompenzuje vyučování a působí jako relaxace. Je významným prostředkem nenásilného ovlivňování, a tedy výchovného vedení, a přitom i vhodnou příležitostí k poznávání dětí. Hry jsou součástí všech druhů a typů činností ve výchově mimo vyučování, v odpočinkových a rekreačních činnostech však mají nezastupitelné místo. Mohou působit na rozvoj všech stránek osobnosti a podle svého charakteru ovlivňují biologický, psychický i sociální rozvoj jedince. Podněcují pohybovou aktivitu, umožňují nenásilné získávání zkušeností, nových poznatků, dovedností a rozvíjení schopností. Většinou jsou doprovázeny kladnými city, přinášejí vzrušení a radost, umožňují odreagování napětí a negativních emocí. Podílejí se na utváření charakterových a volných vlastností. Protože probíhají většinou ve skupinách nebo ve dvojicích, mají též významnou úlohu při socializaci. Učí děti zapojit se do skupiny, podřídit se pravidlům hry a osvojit si pravidla sociálního soužití.

V období školního věku již hra není dominantní činností. V mladším školním věku však tvoří hlavní náplň rekreačních a odpočinkových činností. Hra má důležitou roli i v následujících věkových obdobích. Mění se však charakter hry i přístup ke hře. Ve středním a starším školním věku jsou hry složitější a mají užší vztah k učení a práci. (Pávková, 2002)

3.2 ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA

Pomocí zážitkové akce výchovně působíme na účastníky (Pelánek, 2008). Základem zážitkové pedagogiky je vlastní aktivita, prostřednictvím které vychovávaný člověk získává zážitky. Čím víc vlastní energie musí člověk vynaložit, tím je zážitek intenzivnější, zapamatovatelnější a využitelnější pro výuku. Komerční zábava sice rozptýlí, ale nezanechává žádné stopy, protože nás nestojí žádnou energii.

3.3 VĚKOVÉ ZVLÁŠTNOSTI MLADŠÍHO A STŘEDNÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU

3.3.1 MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK (6 – 9 LET)

Děti v tomto věku jen málo ovládají čtení a psaní (ovládají-li ho vůbec). Děti nestíhají, soustředí se na zápis a nevěnují pozornost jeho obsahu. Malé děti nedokáží dlouho udržet svou pozornost – jedné činnosti mohou věnovat max. 20 min, potom začínají být roztěkané a hledat si jinou zábavu. Pro vedoucího to znamená, že by měl častěji střídat činnosti a to tak, aby byly programově členité – klidné hry střídat s pohybovými apod.

Vedoucí by měl vědět, že malé děti skutečně chápou jen to, co smyslově poznají – nedovedou ještě myslet abstraktně a tak je u nich potřeba názornosti zvláště patrná. Jak je známo, děti jsou neutahatelné a o těch malých to platí dvojnásob – zásoby energie jsou skryty neznámo kde a děti stále skáčou, běhají apod. Při činnostech je třeba dát této aktivitě prostor, pozor však na přetížení, přichází rychle a je neúprosné – dítě lehne a spí a vždy to nemusí být vhod.

Vedoucího chápou malé děti jako neoddiskutovatelnou autoritu, nesnaží se o něm ještě pochybovat, snadno přejímají jeho způsoby a názory. Malé děti mají velkou fantazii, rády si vymýšlejí a přehánějí. U dětí tohoto věku se mohou častěji projevovat problémy se začleněním do kolektivu.

3.3.2 STŘEDNÍ ŠKOLNÍ VĚK (9 – 12 LET)

U dětí v tomto věku dochází k velkému rozvoji rozumových schopností i paměti – mechanické a logické. Začíná se rozvíjet smysl pro humor. Je-li dítě posmutnělé, nedovede se smát, může jít o nějaký problém.

Dítě prochází vrcholným obdobím života v kolektivu, ale vznikají oddělené skupiny chlapců a dívek.

Objevuje se strach ze tmy, bolesti a zesměšnění před ostatními. Vytvářejí se základy morálky, sílí přátelství a smysl pro čest. Vyplývají na povrch problémy ve škole z nezralosti a nerovnoměrného vývoje.

Střední školní věk se nadále vyznačuje individualitou, děti nedokáží navzájem příliš spolupracovat, mají spíše zájem ukazovat své individuální přednosti. To, že se často při hrách snaží pracovat ve dvojici (zvláště děvčata), je spíše projevem nejistoty či strachu.

Děti středního školního věku se velmi často přeceňují v tělesných záležitostech. V tomto věku děti uzavírají první přátelství, ta bývají buď chlapecká, nebo dívčí, jen málokdy smíšená.

Vedoucí je stále velká autorita. U dětí se začíná tvořit abstraktní myšlení.

3.3.3 NEJSTARŠÍ ŠKOLNÍ VĚK (12 – 15 LET)

Pro dospívání je charakteristika citová nevyrovnanost – u dívek se často objevují plačtivé reakce, u chlapců „frapeření“. V této věkové skupině je již dobře rozvinuta schopnost spolupráce, pozornost je na úrovni dospělého člověka.

Děti jsou samostatné, osvědčují se hry plné taktických možností a kombinování. Mají smysl pro recesi, rády se liší od průměru. Rozvíjejí se kontakty mezi děvčaty a chlapci.

Vedoucí je pro děti partnerem a ne nadřazeným, je velmi kriticky hodnocen a jeho postavení v kolektivu není již tak automaticky dobré.

Pubertu doprovází velmi rychlý tělesný rozvoj. S ním souvisí velmi snadná únavnost a možnost přetížení. Tato skutečnost bývá pod dojmem „vždyť jsou takoví velcí“ často podceňována. (Pedagogika a psychologie pro vedoucí kolektivů a mládež, 1996)

3.4 PŘÍPRAVA TÁBOROVÉHO PROGRAMU

Ze všeho nejdříve musíme zvolit téma celotáborové hry, která bude děti doprovázet celých 14 dní. Je dobré volit téma, které bude atraktivní pro všechny věkového kategorie na táboře a bude mít pro děti nejen prožitek, ale i další přínosy. Náš kolektiv vedoucích se snaží vymyslet takové téma, aby bylo hlavně odlišné od předchozích let, dále jestli je opravdu atraktivní pro danou skupinu dětí a jestli jsou schopni se s ním ztotožnit. Samozřejmě téma musí lahodit i nám organizátorům těchto akcí, protože právě my, jsme režiséry celého táborového programu, což je nelehká úloha.

Dalším krokem v přípravě před samotným táborovým programem je i potřebná dokumentace, kterou nesmíme podcenit. Každá skupina pořádající tábory má toto odlišné a variabilní. Existuje mnoho možností a nejuvýstižnější věta, která tuto skutečnost charakterizuje je „Jaký si to uděláš, takový to máš“. Některé tábory pracují s celým svým rozpočtem a starají se o vše sami, dokonce i o kuchyni. Jiné zas jsou například pod nějakou organizací (např. domy dětí a mládeže) a mají na starosti jen přípravu samotného programu a přihláškami a platbami se nemusejí zabývat.

Naše skupina se nacházela v takovém zlatém středu. Našli jsme si majitele několik rekreačních středisek, který také pořádá vlastní tábory, a poprosili jsme ho o spolupráci, jestli by si nás nevzal pod tzv. „ochranná křídla“. On tuto skutečnost přijal, takže se stal naším jakoby zaměstnavatelem, ale i pronajímatelem. Veškerá odpovědnost za tábor byla tedy na nás. Jeho agentura se postarala pouze o platby za tábor, zdravotnické potřeby, materiální zajištění, stravu a ubytování a menší odměny pro vedoucí. Naším úkolem tedy bylo obstarat propagaci, přihlášky, jejich posílání, ohlídání typů plateb, prohlášení rodičů (bezinfekčnost), prohlášení lékaře, vymýšlení táborové programu apod. Mezi přílohami v této kvalifikační práci nejdůležitější dokumentaci najdete.

A nyní příprava táborového programu. Ujasníme si **cíl**, jakého chceme dosáhnout, uvědomíme si, **pro jakou skupinu** program připravujeme (počet účastníků, jejich věk, zkušenosti, sebranost skupiny). Dále bychom si měli uvědomit, jaké máme **možnosti** (roční doba, prostředí, finanční možnosti na případné rekvizity, naše časové možnosti, počet lidí v přípravném týmu apod.). Pokusíme se také vytipovat, jakou hru chceme zařadit (pohybovou, venku, uvnitř, tvořivou, přemýšleci atd.) – dbáme při tom na

určitou dynamiku programu (budou-li účastníci celý den sedět, budou unavení, budou – li mít celý den nějaké rušné aktivity, uvítají zase něco klidnějšího apod.). Nyní víme, co chceme a můžeme se pustit do hledání a tvorby těch správných her na míru.

3.4.1 ZROD NOVÉ HRY

Určitě první, co každý udělá, je zapátrání v paměti – to se tenkrát povedlo, to se líbilo, to jsme již dlouho nehráli, ale pozor, abychom neupadli do stereotypu. Naše zkušenosti nestačí, tudíž se nebojme hledat inspiraci nebo samotné hry v knihách (nemusíte mít knihovničku her doma, stačí navštívit knihovnu), na internetu, ale sbírejte i zážitky a nové hry od svých kamarádů a známých, kteří také jezdí na tábory. Nemusíte se bát nějakou novou hru sami vymyslet, anebo předělat k obrazu svému nějakou, kterou jste již někde přečetli.

Tento proces snad nejlépe vystihl Miloš Zapletal (1987) a jeho vzorec platí i pro jednotlivé etapy dlouhodobých her:

NÁPAD + VÝBĚR VHODNÝCH STAVEBNÍCH PRVKŮ + PRAVIDLA = NOVÁ HRA

Jedna z možností jak konstruovat hru je opsat ji z nějakého portálu, webové stránky či knížky. K této možnosti sahám jen u drobných her, kterými potřebuji vyplnit několik volných minut s dětmi. Nejčastější moje varianta je, vymyslet si všechno sama, zmodifikovat již oblíbené hry nebo jen použít jejich princip. Hry pak nejsou stejné a okoukané.

Dnes již existuje mnoho zpracovaných tematicky zaměřených dlouhodobých her, jak na internetu, tak v knižní podobě (např. nakladatelství MRAVENEK). Takže pokud už je nouze, lze nahlédnout do některých těchto publikací, kde jsou podrobně popsány etapy, pomůcky i náročnost her.

Zdroje nápadů podle Choura (2000) může spočívat v prostředí, materiálech, zvětšování, českém jazyce, v technice, stavebních prvcích nebo v pravidlech hry.

Prostředí je po inspiraci literaturou druhým nejčastějším dolem nápadů a důvěrně známá krajina dovede i na dálku sugestivně navodit příslib budoucího dobrodružství.

Jakmile vám někdo řekne: „Nechcete pro oddíl ...?“ a pokračuje čímkoli, zbystřete sluch. Je-li něčeho značné množství a k tomu zadarmo, to by v tom byl čert, aby se

nedala vymyslet nějaká etapa, v níž by onen *materiál* hrál hlavní roli. Když vás hned nenapadne nic přiměřeně epochálního a odmítnete, později budete určitě hořce litovat.

Je spousta důvtipných her, které jsou velmi poutavé, zábavné, jsou však vymyšleny jako stolní hry. Co však, když princip použijeme *venku ve velkém*?

Může se to zdát podivné, ale i *mateřská řeč* může být u zrodu etap. Zvukomalebnost navozuje různé představy. Zapřáhneme slova do služeb etapové hry. Také obřady a rituály jsou velice závislé na tom, jak nápadité texty se podaří vykresat z osvícených hlav.

Vzdalejeme se přírodě? Je řada příkladů toho, že jedině použitím *technického prvku* mohl vzniknout velmi romantický příběh. Jindy zajímavým způsobem zpestří obvyklou zásobnici nápadů (červená blikátka z kol), nebo usnadňují organizaci hry, chod tábora. Záleží na nás, zda dokážeme takové věcičky použít nenásilným způsobem, nebo zůstanou nefunkčními zbytečnostmi.

Stavebními prvky rozumíme některé opakující se činnosti. Jsou obsaženy v každé hře, jejich různou obměnou vzniká dojem novosti. Může jít o fyzický pohyb, jako je chůze, běh, šplh, plížení, házení apod., nebo o některé složitější činnosti – schovávání se, pátrání, signalizace, luštění šifer, náznakový boj. Přidáním pravidel a nečekanou kombinací několika prvků docílíme dojmu, že se jedná o světovou premiéru něčeho, co tu ještě nebylo.

Pravidla hry určují počet a úkoly hráčů, signály, způsoby vedení boje, hranice herního území, rozlišení bojujících stran, časové údaje, podmínky vítězství a porážky i další potřebné údaje. Základními požadavky jsou promyšlenost, jasný a jednoduchý výklad. Nesmíme vynechat žádnou část pravidel, výsledek hry by byl ohrožen. Herní zkušenost rozhoduje o tom, jak obtížná a složitá pravidla si můžeme dovolit použít. Velmi podrobně rozpracované podmínky hry vylučují příliš mnoho možností řešení. V otevřeném systému jsou naopak záměrně v pravidlech ponechány mezery a je na hráčích, zda je vůbec postřehnou, v případě jak je překlenou. Co není zakázáno, je dovoleno.

Není na škodu, když úplnost našeho výkladu kontroluje další spoluvůrce, doplní to, co se mu nezdá zcela zřejmé. Pečlivost je na místě. Na rozdíl od běžných her, které

bude možné častěji opakovat, je jakákoli naše chyba fatální a může etapu nenapravitelně znehodnotit. **Viníkem neúspěchu je vždy autor, dramaturg, režisér, nikoli hráči.**

3.4.2 PERSONÁLNÍ ZÁZEMÍ

Personální zázemí je velmi důležité. Pokud spolu nevychází organizátoři, tvůrci hry i dohled, jsou velmi malé šance na úspěch. Proto je dobré, aby mezi těmito lidmi byl kladný vztah, jen tak se dá utvořit výborný program pro děti.

Vedoucí nemůže být každý. Tito lidé musí být schopni nejen vést skupinu, mít autoritu a respekt, kreativitu, zodpovědnost, musí jít příkladem pro děti a mít kladný vztah k dětem i k přírodě, ale i mít trochu herecké a improvizáční schopnosti.

U jednodušších her si vystačíme s přípravami sami, u složitějších je nutné do příprav zapojit více lidí a domluvit se s nimi na předtáborové schůzce týmu. Pod přípravou hry na táboře či kurzu si můžeme představit vše, co nelze připravit doma – např. vyznačení trasy a umístění kontrol u hry v terénu, úprava místnosti pro sehrání motivační scénky, příprava oblečení pro inscenační hru. U několika málo her je třeba i více krátkých schůzek v průběhu denního programu, kdy jeden člen týmu vede program pro všechny účastníky, a ostatní domlouvají přesné postupy pro uvedení další hry náročné na spolupráci organizátorů. (HRKAL, HANUŠ 1998)

3.4.3 ČASOVÁ PŘÍPRAVA

Pro kvalitní program je potřeba mít dostatek času na přípravu. Pořádně si rozmyslet, jak hry budou zaměřeny, aby nepřevládaly jen hry logické, ale aby měli děti i dostatek pohybu, zábavy a kultury.

Nejčastější chybou při přípravě hry na samotné akci bývá nedocenění časových nároků na přípravu. Všechno nelze samozřejmě připravit doma, ale například není únosné začít stavět desítky kontrol v lese nebo natahovat lanové překážky půl hodiny před vlastním závodem. Místo radost ze zorganizování skvělé hry pak bývá výsledkem nervozita celého týmu a nezdědka i ostuda před účastníky z neustálých časových skluzů. (HRKAL, HANUŠ 1998)

3.4.4 MATERIÁLNÍ ZÁZEMÍ

Materiál a pomůcky také souvisí s časovou přípravou, jelikož některé věci si musíme připravit s dostatečným časovým odstupem. Řádně domyslet veškeré maličkosti, které se nám po dobu etapové hry budou hodit. Nedílnou součástí jsou kostýmy, na kterých se člověk může vyřádit. Fantazii se meze nekladou, a pokud máme dlouhodobou etapovou hru, která není zfilmována, tolik známá nebo lidově řečeno „profláklá“, můžeme si vymyslet takřka, co chceme.

4 PRAKTICKÁ ČÁST

4.1 REALIZACE TÁBOROVÉHO PROGRAMU

Letní dětský tábor se konal 3. – 16. 8. 2014 v místě zvaném rekreační středisko Máj v Plasích. Celotáborovou hru, která děti ve věku 6 - 17 let provázela celých 14 dní, jsme nazvali **Alvarezova dobrodružství**.

4.1.1 LIBRETO

Na vědomost se dává, že byl nalezen deník legendárního dobrodruha Alvareze. Jedná se o popis jeho poslední výpravy do míst, kde kdysi bývalo území mocných Aztéků. Povídá se, že se na tomto území skrývá tolik bohatství, že je to pro jednoho člověka až příliš. Jen nejschopnější z nejschopnějších a nejrychlejší z nejrychlejších mohou tento deník rozluštit. Proto vydej se i TY s námi na dobrodružnou a nelehkou cestu za nesmírným bohatstvím.

4.1.2 POPIS HRY

Jak již bylo řečeno, naší velkou inspirací pro tuto celotáborovou hru se stala kniha od J. Foglara – Devadesátka pokračuje.

Níže popsaná první hra nám pomůže rozdělit si děti do 4 vyrovnaných týmů - lišky (červená), krahujci (modrá), vydry (žlutá), jeleni (zelená). Určitě ale nemáme na táboře všechny nové děti, a tak nám pomůže zapátrání v paměti, jak byly některé děti schopné v minulých letech. Kvůli dobrému rozlišení hráčů, potřebnému i k budoucím hrám, jsme letos dětem pořídili barevné papírové pásky na zápěstí (stejně např. jako na festivalech).

První týden hráči získávali Alvarezovy karty vždy za nějaký úkol či hru. Pokud hráč kartu získal, získal pro své družstvo i bod do celkového hodnocení. S kartami hráči mohli naložit podle vlastního uvážení, např. si ji nalepit do svého deníčku, který dostalo každé dítě na táboře. Tyto karty měly napovědět svým vzhledem i nápisem, co se bude dít do budoucna, konkrétně v dalším týdnu tábora, ale to děti netušily. Tento týden jsme je chtěli pouze napínat a tajemství Alvareze držet pod pokličkou.

Druhý týden už jsme odkryli Alvarezovo tajemství. Dětem došlo při prvním úryvku z Alvarezova deníku, k čemu karty sloužily. Před každou etapou nesmíme

zapomenout přečíst úryvek z deníku nebo jinou motivaci, abychom děti dostatečně vtáhli do děje.

Po každé hře zařazené do „celotáborovky“ následně vyhodnotíme a zapíšeme příslušné body (1. místo – 4 body, 2. místo – 3 body, 3. místo – 2 body, 4. místo – 1 bod) do výsledné tabulky.

4.1.3 JEDNOTLIVÉ ETAPY

NEDĚLE 3. 8. 2014

V odpoledních hodinách rodiče přivázejí své ratolesti na tábor. Jelikož je většina účastníků z Plzeňského kraje a RS Máj Plasy je vzdálen od Plzně jen 24 km, zvolili jsme tuto formu dopravy. Mezitím co děti přijíždějí, některé z nich už vybalují své „lodní“ kufry. Vedoucí, kteří nejsou potřeba u předání dětí a jejich dokumentace, se podílejí na přípravě první hry, která nám pootevře možnosti rozřazení dětí do soutěžních barevných týmů.

Odpolední hra: Rozřazovací hra KAMENY

Najdeme si nebo naaranžujeme 10 kamenů ve vzdálenosti asi 3 m od sebe. Pod každým kamenem se nachází papírek s dvoumístným číslem a na konci trasy umístíme blok s tužkou. Dětem pouze sdělíme: „Zapiš u konce na papír všechna čísla, která sis zapamatoval, a to pokud možno v tom pořadí, jak šla za sebou!“

Za každé číslo dostává hráč bod, za správné číslo 1 bod; číslo, v němž je první číslice správná a druhá ne půl bodu.

Pomůcky: tužky a papíry, 10x kartička s dvojmístným číslem, 10x kámen

Po této hře, jsme děti rozdělili variabilně podle věku do barevných týmů tak, aby byly v týmu zastoupeny všechny věkové kategorie. Na večerním programu jsme dětem tuto skutečnost oznámili a námi zvolení kapitáni (většinou nejlepší či nejstarší hráči) si vylosovali název týmu – lišky (červená), krahujci (modrá), vydry (žlutá), jeleni (zelená) a na zápěstí jsme jim připevnili pásky jejich příslušné barvy.

Nejlepší 4 hráči (shodou okolností kapitáni týmů) z rozřazovací hry dostali první kartu Alvareze. Tyto karty nás provázely celý první týden. Děti za ně sbíraly body, avšak zatím netušily, k čemu dalšímu slouží.

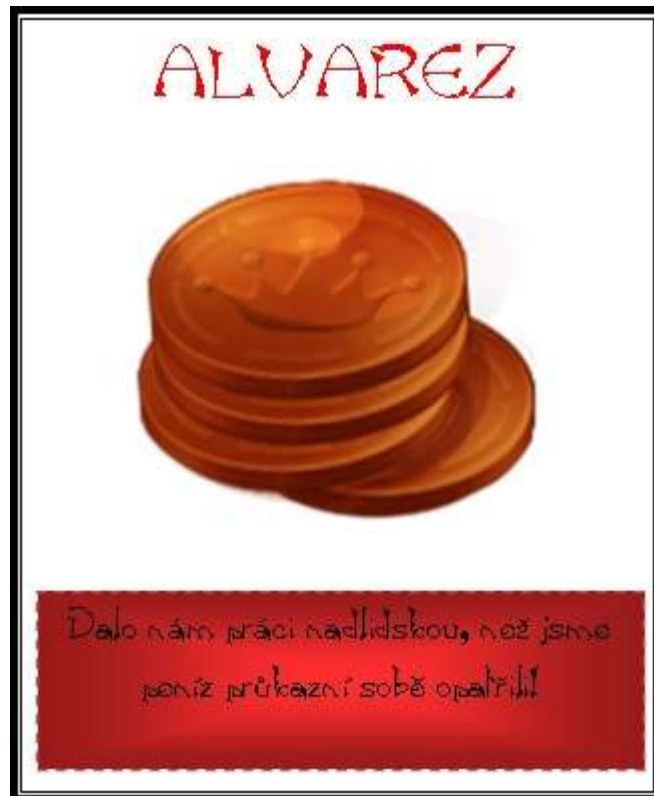


Obrázek 1 Alvarezova karta 1

Ve zbývajícím čase, do ohlášení večerky, si každý tým vyráběl svojí družinovou vlajku, kterou později museli nosit na každý večerní nástup.

PONDĚLÍ 4. 8. 2014

Dopolední program začal jako každý den nástupem a pro děti bylo připraveno menší překvapení. Prvních 16 příchozích bylo odměněno Alvarezovou kartou.



Obrázek 2 Alvarezova karta 2

Dopolední program - ALVAREZOVO PEXESO

Na začátku se rozdělí barevné týmy do dvojic až trojic. Každá dvojice/trojice dostane na začátku jednu kartu pexesa. Aby získal druhou kartu do páru, musí jít do některé ze zásobáren. Ty jsou rozmístěné na sedmi (podle počtu vedoucích) místech po tábořišti (lese) a jsou v nich další pexeso kartičky. Jakmile dorazí dvojice k zásobárně, prohlídne si karty a má tři možnosti:

- vezme si kartičku, která jim pasuje do dvojice a poté si vybere další libovolnou kartu, kterou budou dál hledat
- vymění si svojí kartičku za jinou (protože si např. pamatuje jinou kartu z jiné zásobárny)
- prohlédne si kartičky a neudělá nic.

Během hry se ještě mohou dvojice navzájem chytat. Jakmile dvojice chytí jinou, dají si kámen – nůžky - papír a kdo vyhraje, má možnost si kartičku soupeřů vzít, pokud se mu hodí. Pak postupuje stejně jako v zásobárně. Ten komu po souboji bude chybět kartička, doplní si jí v libovolné zásobárně. Pokud spojí dvě stejné kartičky pexesa, dostanou v příslušné zásobárně razítko na svoji kartičku. Hra končí tehdy, když jsou

zásobárny prázdné nebo už dál nelze pokračovat. Vítězí družstvo s největším množstvím nasbíraných dvojic.

Pomůcky: různá razítka, nejméně 2 sady pexesa, kartičky pro každou dvojici/trojici

Které družstvo první nasbíralo 15 dvojic dohromady, ihned muselo vyhledat hlavního vedoucího, který danému družstvu poskytl indicii. Tato indicie je měla zavést na místo, kde měly schované týmové barevné placky.



Obrázek 3 Týmové barevné placky - žluté vydry

Odpolední program - MÁŠ MINUTU

Tato hra se hraje na principu stanovišť. Hráči chodí po stanovištích, na kterých plní minutový úkol a mohou si na sebe vsadit žetony. Na začátku všichni hráči začínají bez žetonu. Pokud disciplínu absolvuje do jedné minuty, získává žetony. Pokud však poruší pravidla disciplíny nebo nestihne úkol do minuty, žetony (vsazené) ztrácí.

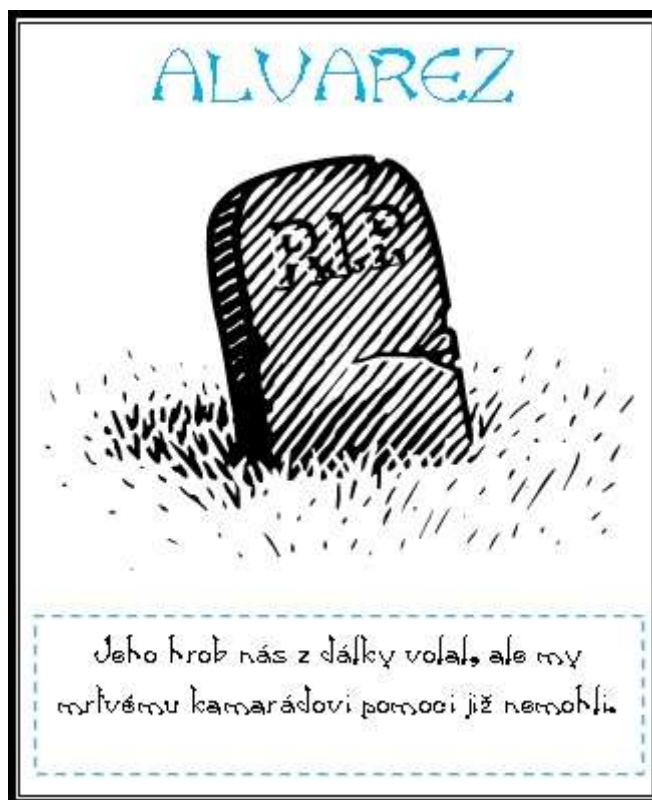
Disciplíny:

- BALONKY – hráč musí minutu udržet pouze pinkáním 2 balonky ve vzduchu
- KOP PANTOFLÍ – hráč si nasadí pantofle a snaží se je kopnout na židli tak, aby tam zůstaly ležet

- KARTÁČEK NA KŠILTOVCE – hráč si musí nasadit kšiltovku na hlavu, nabrat ležící kartáček z konce stolu a přenést ho na určené místo, též do jedné minuty
- VÁLENÍ SUDŮ – hráč po odstartování musí tzv. válet sudy přes celou plachtu až na konec
- BIMBAS – hráč si nasadí pásek, na kterém je zavěšená vypoilstrovaná těžká papírová koule a jeho úkolem je rozhoupat kouli bez pomoci rukou a shodit 8 do slalomu rozložených pet lahví (ze čtvrtiny naplněné vodou)
- MATIČKY – postavit 5 maticek na sebe pouze pomocí šroubováku nebo jiné pomocné věci
- FOUKANÉ VEJCE – úkolem hráčů je vytvořit nějakou věcí (u nás velkým kartonem) takový vítr, aby tak dostal kinder vejce přes celou jeho dráhu do cíle, aniž by se ho dotkl
- KELÍMKY – do jedné minuty musí hráč sestřelit gumičkou 5 plastových kelímků
- PING PONG – cílem hráče je jednu minutu udržet pingpongový míček na pálce
- TĚSTOVINY – v této disciplíně má hráč za úkol do jedné minuty navléct na špejli, drženou mezi zuby, 3 syrová potrubí (těstoviny)
- CD – v této disciplíně hráči musí hodit (spustit) cd disk tak, aby byl středem navlečen na připravenou špejli

Pomůcky: nafukovací balonky (min. 4 kusy), pantofle (nebo děti mohou mít svoje), židle, křída nebo něco na označení startovních a cílových čar, starý kartáček, kšiltovka, velká plachta, 8x pet lahev z jedné čtvrtiny naplněná, zavěšená koule na pásku, 5x větší maticka, šroubovák nebo nástroj na přenášení maticek, plastový obal od kinder vejce, karton, plastové kelímky, sadu gumiček, pingpongový míček, pálka na pingpong/tenis, těstoviny (potrubí), špejle, staré CD disky

Nejlepších 7 hráčů z mladší i starší kategorie (celkem 14) získali Alvarezovu kartu.



Obrázek 4 Alvarezova karta 3

Po večeri následovala úvodní diskotéka.

ÚTERÝ 5. 8. 2014

Dopolední program: PŘÍSLOVÍ

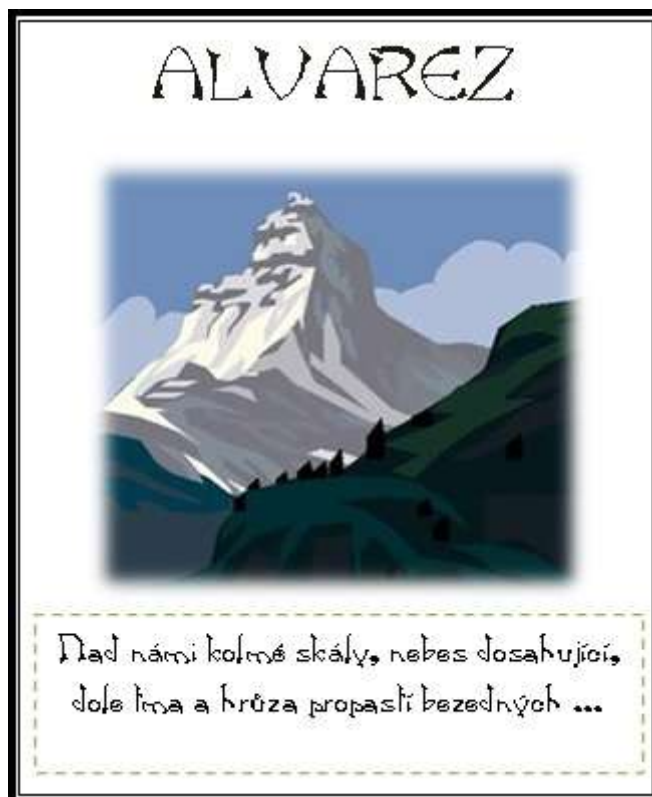
Při této hře hráči běhali k rozevíracím kartičkám označeným symboly. Uvnitř kartiček byla nakreslená nebo napsaná polovina přísloví. Úkolem hráčů bylo pospojovat poloviny přísloví a napsat celá všem známá přísloví na papír. Ze soutěžních družstev nejdříve vyběhala jedna dvojice, poté více dvojic kvůli většímu spádu hry. Vítězí tým, který má jako první napsaná všechna přísloví.

Pomůcky: rozevírací karty s půlkami přísloví, připínáčky na upevnění ke stromu, papír a tužka pro každý tým



Obrázek 5 Přísloví

Čtvrtého Alvarezze dostali všichni ti, co snědli k obědu polévku i hlavní jídlo beze zbytku.



Obrázek 6 Alvarezova karta 4

Odpolední program se měl odehrávat v duchu orientačního běhu, bohužel nám však nepřálo počasí a tak jsme zvolili náhradní program v podobě promítání filmu Madagaskar 3.

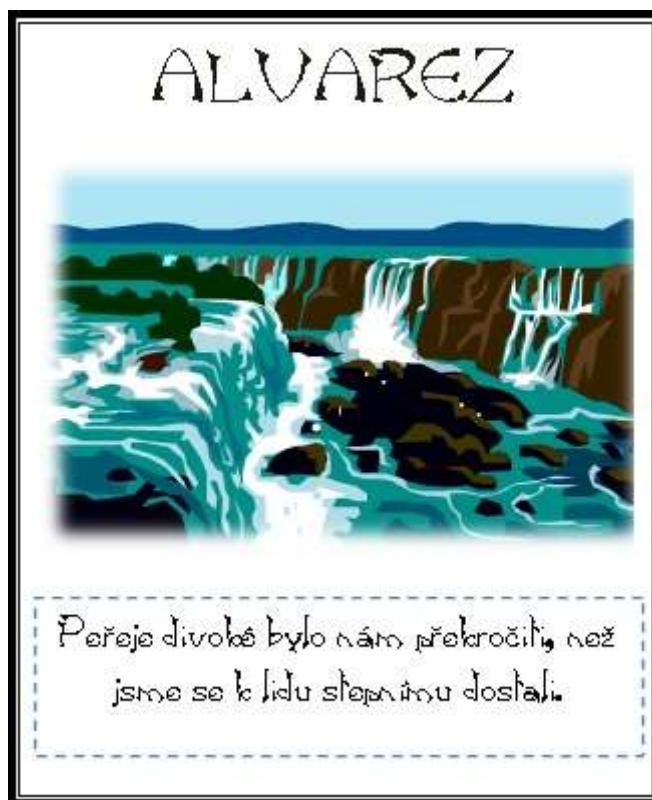
Večer se počasí umoudřilo a tak jsme si zahráli hru Chobotnice.

Večerní program: CHOBOTNICE

Každý tým dostane tabulku, kde jsou v hlavičce možnosti A, B, C, D a v prvním sloupci čísla 1-9. Tým symbolizuje hlavu chobotnice a jejich úkolem je dostat se z prvního chapadla na poslední deváté. Na počátku z týmu vybíhá dvojice k prvnímu chapadlu (1. stanoviště, kde sedí vedoucí, který má 4 kartičky označené A, B, C, D, v nichž je číslo dalšího postupu). U chapadla si vybere z možností kartiček. Vedoucí ukáže číslo uvnitř kartičky a dvojice se vrací zpět do týmu. Zde si zapíše do tabulky pod správnou souřadnici získané číslo a k tomuto číslu chapadlu běží další dvojice. Takto postupují až do devítky, kde je jednou z možností CÍL. Hodnotícím kritériem je čas.

Pomůcky: tabulka pro každý tým, kartičky s možnostmi pro každé stanoviště, psací potřeby

Po této běhací hře už následovala pouze večerní hygiena. Komu se však ještě tolik nezavíraly oči, mohl zbystřit vzkaz na nástěnce. „Další Alvarezovu kartu získá prvních 10 přejících krásnou dobrou noc hlavnímu vedoucímu. ALVAREZ POTŘEBUJE JEN STATEČNÉ A SILNÉ!“



Obrázek 7 Alvarezova karta 5

STŘEDA 6. 8. 2014

Na středeční dopoledne jsme si pozvali, jako každý rok, firmu propagující ekologii TONDA OBAL NA CESTÁCH (EKO-KOM, a. s.). Tato firma má pro děti připravený ekologický výukový program ve stylu několika stanovišť, tentokrát na téma PEVNOST BOYARD. Děti například jezdily slalom s plastovou popelnicí, dále správně třídily odpad apod. a to vše zábavnou formou. Na konci tohoto odpoledne děti dostaly i menší odměnu.



Obrázek 8 Tonda obal



Obrázek 9 Tonda obal - slalom s popelnicí



Obrázek 10 Tonda obal - trasa na čas

Odpoledne byl na programu ze včera odložený orientační běh.

Odpolední program: ORIENTAČNÍ BĚH

Děti vyrážely postupně po dvojicích z každého týmu. Trasa byla označena fáborky (tudíž děti nepotřebovaly žádnou mapu) a také obrázky na procvičení paměti. První část trasy lemovaly obrázky různých živočichů převážně lesních zvířat, druhá část byla zaměřena na „Co do lesa nepatří“. Jelikož nám někdo tyto věci odcizil nebo z dobré ekologické vůle sebral, kritériem hodnocení byl pouze čas a správnost a posloupnost živočichů, které dvojice sepisovaly v cíli na papír. Nejlepších 5 dvojic bylo odměněno další Alvarezovou kartou, v pořadí šestou.



Obrázek 11 Alvarezova karta 6

Ačkoli byl orientační běh rychle za námi a zbýval nějaký ten čas do večere, stihli jsme si zahrát ještě jednu kratší hru s názvem Kvarteto.

Pomůcky: obrázky či fotografie živočichů, věci „Co do lesa nepatří“, tužky a papíry

KVARTETO

Tato hra se hraje na stejném principu jako klasické karetní kvarteto. Týmy jsou rozmístěny do pomyslného čtverce tak, že každé družstvo se nachází v jednom vrcholu. Každý tým na začátku dostane několik papírků s různými symboly. Jejich úkolem je po jednom (později po více hráčích) běhat do ostatních týmů, ptát se na hledané symboly a nasbírat vždy 4 stejné symboly, ale různé barvy. Vítězí družstvo, které má nejvíce čtveřic (kvartet) od různých symbolů.

Pomůcky: několik čtveřic různých symbolů, 4x meta na označení vrcholů čtverce



Obrázek 12 Kvarteto

Večerní program nás provázel v duchu hazardní hry Bingo.

Večerní program: BINGO

Při této hře by každý hráč měl disponovat tužkou a papírem, kam si namaluje mřížku 5x5 (tzn. 5 sloupců, 5 řádků). Pro zrychlení přípravy hry si můžeme hrací pole pro každého hráče vytisknout. Poté si každý hráč do vzniklé mřížky napíše libovolná čísla 1 – 50. A můžeme začít. Postupně se z klobouku losují čísla. Kdo má číslo napsané ve své mřížce, škrtná si ho křížkem (jediný možný způsob). Vítězí hráči, kteří budou mít

jako první vyškrtaný jakýkoliv sloupec, jakýkoliv řádek, jednu úhlopříčku, druhou úhlopříčku nebo celé pole (tzn. min. 6 vítězů). Vítězové dostávají Alvarezovu kartu a úplně všichni hráči sladkou odměnu za snahu.

Pomůcky: papír nebo mřížka 5x5 pro každého hráče, psací potřeby



Obrázek 13 Alvarezova karta 7

ČTVRTEK 7. 8. 2014

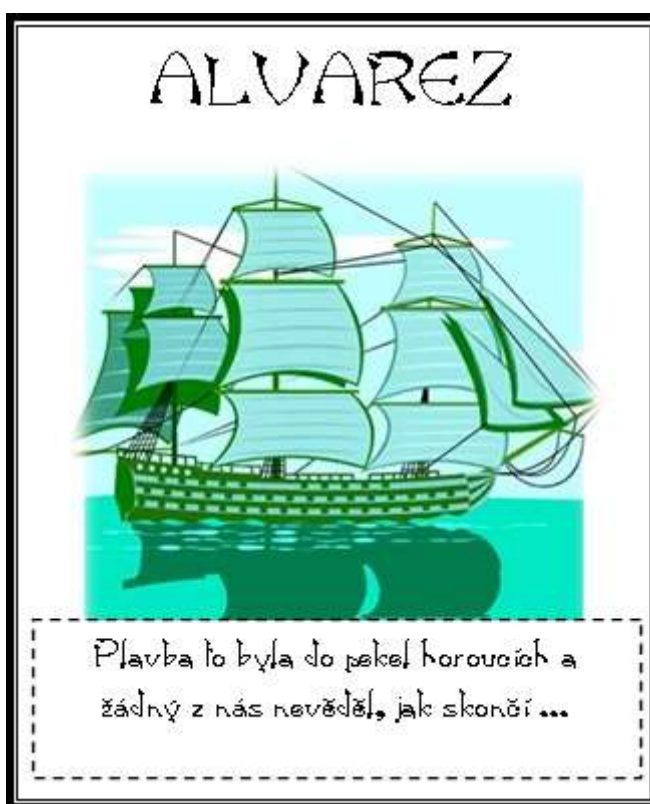
Dopolední program: LATRÍNA

Ve vymezeném území je skryta latrína (= ešus s cedulkou Latrína), v níž jsou papírky s obrázkem dřevěné kadibudky. Úkolem hráčů je najít latrínu, vzít jeden lísteček, dojít za latringirl, která sedí někde na kraji území a nechat si lísteček potvrdit. Tento proces můžou opakovat znovu a znovu až do konce hry. Aby to nebylo tak jednoduché, pobíhají v území průjmy. Průjmů je asi 5 a mají svá jména (cedulky na zádech - např. řídký, nekonečný...). Každý hráč má na počátku hry 3 čtverečky toaletního papíru (= životy). Pokud hráče chytne průjem, sebere mu 1 kousek toaletního papíru. Průjmy nesmí příliš blízko k latríně a k latringirl. Pokud někoho chytne průjem a on nemá toaletní papír, musí neprodleně vyhledat zácpu (jeden hráč označen nápisem *zácpa*). Pokud hráč chytne zácpu, dostane 1 čtvereček toaletního papíru.

Hru můžeme ztížit tím, že průjmy nebudou odebírat pouze toaletní papír, ale i nepotvrzené lístečky s obrázkem kadibudky.

Hraje se po určitou dobu (cca 45 min.) a větším území v terénu. Vítězí hráč, který nasbíral nejvíce potvrzených papírků. Nejlepších 10 hráčů ze starší a mladší kategorie získaly 6. Alvareze.

Pomůcky: cedule s nápisy průjmů, zácpy a latringirl, dostatek papírků s obrázky kadibudky, razítko nebo cokoliv na potvrzení, ešus nebo nádoba, role toaletního papíru (životy)



Obrázek 14 Alvarezova karta 8

Celé odpoledne bylo ve znamení zábavných a občas šílených her. Odpolední program jsme tak nazvali HECŇYŤ.

Odpolední program: HECŇYŤ

Tento program se skládal z drobných samostatných her, kdy soutěžila všechna čtyři družstva mezi sebou. Podle umístění v jednotlivých soutěžích, družstva dostávala bodová ohodnocení 4 body – 1. místo, 3 body – 2. místo, 2 body – 3. místo, 1 bod – 4. místo.

1) OBLEVA

Týmy měly za úkol obléct své dva jedince do co nejvíce vrstev oblečení. Které družstvo mělo v součtu více vrstev oblečení, vyhrálo.



Obrázek 15 HECŇYŤ - Obleva

2) MINCE

Všichni členové týmu si lehnou na záda vedle sebe. Jejich úkolem je dostat minci od prvního (zahajuje položením mince na sebe) až k poslednímu členovi bez pomoci rukou a pádu mince na zem. Pokud mince hráčům na zem spadne, začínají znovu od prvního hráče.



Obrázek 16 HECŇYŤ - mince

3) PROVLÉKÁNÍ PROVÁZKU

Celý tým musí být spojen provázkem tak, že každý člen si musí provázek provléknout oběma rukávy a jednou nohavicí.



Obrázek 17 HECŇYŤ - provlékání provázku

4) PUTOVÁNÍ POMERANČE

Tým si předává pomeranč pod bradou postupně od prvního až k poslednímu členovi.

5) PROVAZ

Tým má za úkol vytvořit co nejdelší provaz z oblečení, které mají na sobě.



Obrázek 18 HECŇYŤ - provaz

6) PROLÉZÁNÍ

Každé družstvo musí urazit úsek tím způsobem, že vždy poslední hráč prolézá pod roztaženýma nohama všech hráčů až na začátek zástupu, kde si také stoupne.

7) MONSTRUM

Každý tým má za úkol vytvořit na zemi co nejhrůznější pravěké monstrum.



Obrázek 19 HECŇYŤ - monstrum

8) ŇYŤ

Úkolem družstev je přinést za určitý časový limit co nejvíce věcí začínající na dané písmeno.

Pomůcky: mince, provázek a pomeranč (míček velikosti pomeranče) pro každý tým, tabulka a tužka na zapisování výsledků

Po takto vydařeném a oblečením náročném odpoledni jsme vyhlásili, že skvěle uklizené chatky dostanou další kartu Alvareze.



Obrázek 20 Alvarezova karta 9

Večerní program vyplnila kulturní vložka v podobě karaoke. Každý tým zapěl alespoň jednu píseň a nejodhodlanější zpěváky jsme opět odměnili kartou Alvarez.



Obrázek 21 Alvarezova karta 10

PÁTEK 8. 8. 2014

Dnešní celý den je věnován tradičním olympijským hrám.

Dopolední program byl zahájen rozstříhaným vzkazem pro každé družstvo, díky kterému měli děti pochopit, co se tento den bude dít.

„I dávejte pozor přebedlivý a rozkažte smyslům svým, aby připraveny byly. Neboť vězte vy, kteří jste nikdy v zemi Montezumově nebyli a jen tyto útržky roucha královského v prachu shledáváte, že boj veliký dnes do západu slunce o další stopy po osudu ALVAREZE bude vybojován! A dostanou Alvarezze jen nejschopnější z nejschopnějších, nejrychlejší z nejrychlejších a nejdovednější z nejdovednějších. A uvidíte pak vody veliké, jak pod žlutými oblaky z výšek závratných v propast padají a nebe fialové zhlíží se v hladině, jdete-li pořád po stopách ALVAREZE.“

Po složení vzkazu jsme se sešli u ohně, kde děti čekalo překvapení. Za zvuku hudby přicházeli vedoucí v bílém rouchu oděni přinášejíc v rukou olympijský oheň a vlajku na počest této události. „Nechť je plamen zažehnut a olympiáda zahájena.“

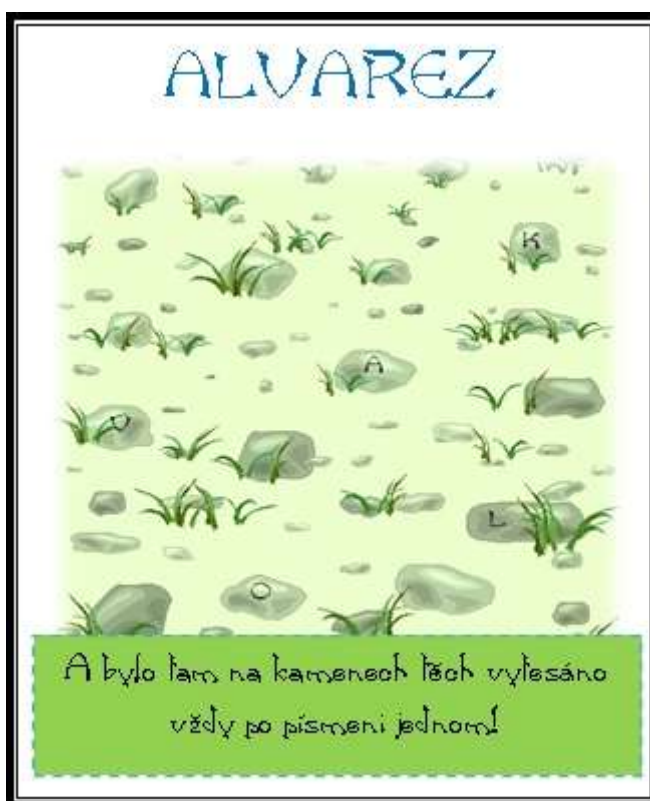
Odpoledne se plnily již samotné disciplíny. Každý účastník dostal vlastní kartičku, kam se zapisovaly jeho výsledky.

- 1) Vytrvalostní běh
- 2) Sprint
- 3) Hod ringem
- 4) Skok z místa
- 5) Skok daleký
- 6) Opičí dráha
- 7) Krokot dráha



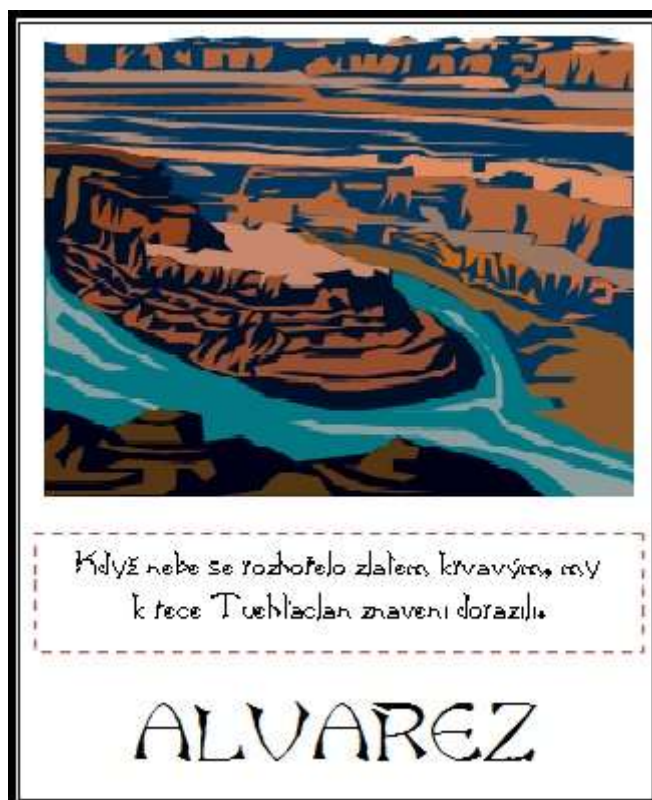
Obrázek 22 Olympiáda - zahajovací ceremoniál

Opět prvních 5 příchozích na nástup bylo odměněno jedenáctou kartou Alvareze.



Obrázek 23 Alvarezova karta 11

Večerní program se odehrával u táborového ohně a byl věnovaný vyhlášení výsledků olympiády, rozdání medailí a slavnostnímu ukončení této slavnostní události. Nejlepší z nejlepších dostali kromě medaile i posledního dvanáctého Alvareze.



Obrázek 24 Alvarezova karta 12

Dále jsme si opekli buřty, zazpívali pár písniček a na závěr jsme si vyslechli příběh o tom, kdo byl Alvarez, co prožil během své výpravy a co nám, prostřednictvím potomka svého přítele, zanechal. Od teď se stáváme Alvarezovými pomocníky a budeme ho doprovázet po celou strastiplnou cestu za pokladem Aztéků.

SOBOTA 9. 8. 2014

Toto dopoledne nás provázela první Alvarezova etapa. Na nástupu před samotnou etapou jsme dětem vyprávěli motivační příběh, abychom je tímto vtáhli do děje.

Dopolední program – 1. ALVAREZOVA ETAPA – STŘELBA NA PÍSMENA

„Alvarez velmi nedůvěřoval svému okolí, a tak před odjezdem své výpravy do země Aztéků zavěsil tabulky s jednotlivými písmeny na vysokou skalní stěnu, k níž vedla tajná stezka. Když pak Rodrigovi potomci prodali opisy Alvarezova deníku 4 skupinám dobrodruhů, museli si muži tabulky ze skály sestřelovat.“

Ze všeho nejdříve jsme si připravili sadu karet formátu A6. Tyto karty byly z každé strany popsané vždy jedním písmenem a zapíchnuté na špejli v zemi. Jedno však bylo napsáno červenou barvou, což znamenalo překlad do naší abecedy. To děti nevěděly a na tuto skutečnost musely přijít samy při luštění části Alvarezova deníku.

Z každého týmu vybíhal vždy jeden člen, vzal si kamínek, běžel ke kartičkám a musel se trefit do jednoho písmena. Pokud tak neučinil, musel zpět s nepořízenou a běžel další hráč. Naopak když písmeno sestřelil, mohl si ho vzít s sebou ke svému týmu a tím pádem mělo výhodu, jelikož každé písmeno bylo v sadě obsaženo jednou, více používaná písmena maximálně třikrát. Teprve, když byla sestřelena všechna písmena, družstva se plně mohla věnovat zašifrované části Alvarezova deníku, který dostala před začátkem samotné etapy.

Úryvek z Alvarezova deníku:

„ ... a pravil ten Azték umírající, že do rozbořeného chrámu Boha ohně rozměrů gigantických jíti musíme a tam abychom kopali. Učinili jsme tak a našli jsme šťastně na desce z kamene fialového ležeti peníz průkazní.“

Pomůcky: sada karet s českou (na jedné straně) a Alvarezovou abecedou (na straně druhé), zašifrovaný vzkaz pro každý tým, psací potřeba pro každý tým, špejle, kamínky (najdeme většinou po cestě na hru)



Obrázek 25 1. Alvarezova etapa - střelba na písmena

Odpolední program – MONTEZUMOVI OBCHODNÍCI

V této hře bylo cílem převážet suroviny mezi jednotlivými stanovišti a získávat za to peníze.

Nejlépe do lesa umístíme 5 alchymistických dílen (s názvem) + dostatečný počet lístečků (viz Příloha 10) vedoucímu, který na daném stanovišti bude. Na lístečcích je vždy uveden druh zásilky, místo určení, ohodnocení a případně nějaké speciální informace. „Zásobovači“ dojdou do dílny, kde si vyberou potřebnou zásilku a poté co ji doručí do cílové dílny, vydělají peníze. Cílová dílna je na zásilce vždy pevně dána, na počátku hry musí zásobovači nejprve zjistit, kde která dílna je. Vydělané peníze se zapisují na osobní karty. Obchodníci mohli převážet tyto druhy zásilek: síra, rtuť, zlato.

Síra a rtuť jsou základní druhy, to znamená, že když si je hráči vezmou a doručí zásilku na místo určení, dostanou peníze. Zatímco na zlato se musí zaplatit záloha, ale když ji doručí, dostanou více peněz než za síru a rtuť.

Množství peněz, které za zásilku hráč dostane, je stanoven výkupní listinou dílny. Hráč, který do dílny dorazí, si vždy jednu ze zásilek vybere a pokusí se ji doručit.

Situaci zásobovačům ovšem komplikují biřicové, kteří dozírají na nekalé obchody ve městě a je třeba je uplatit částkou ze svého konta (osobní karty). Dále je ohrožují žebráci, kteří kradou zásilky, aby je mohli zpeněžit. Když chytnou obchodníka, který něco veze, zásilku mu seberou (což je nepříjemné zvláště u zlata). Biřicové a žebráci nesmí na pole alchymistické dílny.

Nikdo se nesmí zadlužit, to znamená, že nemůže vozit zlato, dokud na něj nemá peníze. Každý u sebe může mít max. jednu zásilku.

Pomůcky: názvy alchymistických dílen, osobní karty pro každého hráče, suroviny - lístečky, poptávkové listiny



Obrázek 26 Montezumovi obchodníci

Večerní program – VELKÁ SÁZKA aneb 1. táborová reality show

V této hře si vedoucí s dětmi trochu vymění role. Soutěží vedoucí v jednotlivých a děti si na ně vsázejí předem rozdanými žetony. Nejprve je vyhlášena soutěž, pak si děti chodí vsázet k jednotlivým vedoucím, kde do jejich herní karty napíšíou počet žetonů a na koho si vsadily. Pokud si vsadí na prvního vítěze, vyhrávají dvojnásobek sázky, na druhého – svoji sázku dostávají zpět, třetí – dostávají polovinu sázky zpět.

SOUTĚŽE

- PRASKÁNÍ NAFUKOVACÍHO BALONKU – vedoucí nafukují balonek do té doby, dokud nepraskne
- VAJÍČKOVÁ RULETA – vedoucí si z 8 vajec vyberou jedno, na povel organizátora si vedoucí rozbijou vajíčko o své čelo, komu zůstane syrové vejce na čele, vyhrává; v platě by mělo být pouze jedno syrové vejce, ostatní uvařená
- JAZYKOLAM – vedoucí běží k místu, kde jsou vyvěšeny jazykolamy; cizojazyčné jazykolamy se museli pak naučit a říct bez chyby pouze jednou, český jazykolam též bez chyby, ale třikrát za sebou; opět šlo o rychlost
- OTESÁNEK – vyhrává ten, kdo první sní miskou s pudínkem

- VEČERNÍ HYGIENA – úkolem vedoucích po odstartování je převléknout se do pyžama, vzít zubní kartáček s pastou a ručníkem, běžet si vyčistit zuby, vrátit se, rozložit spacák a lehnout si do něj, vítězí nejrychlejší hráč
- SMS – vítězí ten hráč, kterému první přijde textová zpráva pouze s textem „MILUJI TĚ“, bohužel však ten člověk se nesmí nacházet v táboře
- ZÁVĚREČNÉ SVLÉKÁNÍ – vítězí hráč, který ze sebe svlékne všechno oblečení, kromě spodního prádla, ale bez pomoci rukou

Pomůcky: nafukovací balonky, vejce, lístky s jazykolamy, misky s pudinkem, kartáček, pasta, ručník, pyžamo, spacák, mobil

NEDĚLE 10. 8. 2014

2. ALVAREZOVA ETAPA – ZA PENÍZEM PRŮKAZNÍM

Tato etapa nás provázela po celý den. Nejdříve jsme všem družinám, ještě před nástupem, nechali na viditelném místě motivační úryvek z deníku.

A bylo psáno na desce kamene fialového v troskách chrámu Boha ohně vykopané, že jedině s tímto penízem my úctu strážců, jako i jejich pomoci dosáhneme. A peníz ten kdesi v pohoří Puehepelan abychom ohněm posvátným jakýmsi poznamenali, aby se na penízi objevila kresba, jinak tam neviděná. I dalo nám práci nadlidskou, než jsme peníz průkazní sobě opatřili. Moji věrní přátelé Rodrigo a Fernandez pak dobrými mně byli při hledání tom pomocníky. Bože veliký, neopust' nás a veď kroky naše až k cíli bezpečnému a my Ti slibujeme za to postavit kříže všude tam, kde v kraji tomto ztraceném ještě spatřeny nebyly, a skáceti modly ohavné.

Dopolední program jsme tedy věnovali **HLEDÁNÍ PRŮKAZNÍHO PENÍZU**. Každý tým dostal zašifrovaný text (v Alvarezově abecedě), který jim napověděl místo schované mapy. Po vyzvednutí mapy se družstva mohla dát na cestu za penízem průkazním. Peníz průkazní družstva mohla najít v podobě táborové placky (podobné týmovým plackám). Podle umístění družstev v dopolední etapě odcházela v tomto pořadí i na etapu odpolední.

Odpolední část jsme nazvali **POZNAMENÁNÍ OHNĚM**. Cílem týmů bylo dojít do nedalekých Plas, kde bylo nutné získat na kartu 5 jakýchkoliv firemních razítek

(schválně byla vybrána pro tento úkol neděle). Další úkol spočíval ve výměně průkazního peníze za věc darovanou lidmi, které týmy potkaly v Plasích. Takto mělo proběhnout 10 výměn i s řádnou fotodokumentací.

Pomůcky: zašifrovaný text, mapa, táborové placky (průkazní peníz), kartu (čtvrtku), fotoaparát nebo mobil s fotoaparátem – vše pro každý tým

PONDĚLÍ 11. 8. 2014

Tento den jsme měli trávit na výletě, avšak nás zaskočilo špatné počasí a tak jsme se rozhodli dopoledne věnovat výrobě woodoo panenek.

Dopolední program - WOODOO PANENKY

Nejdříve si utrheme kus toaletního papíru, cca 6 čtverečků. 2 čtverečky sežmouláme do kuličky na hlavu panenky, 2 podélně srolujeme na ruce a 2 čtverečky na nohy. Nožičky poté v půlce přehneme přes ruce a máme kostru panenky. Nyní si už vezmeme barevné klubko vlny a kostru z toaletního papíru obmotáváme dokola, dokud nám nekouká toaletní papír. Barvy vlny volíme podle naší i dětí fantazie. Obličej můžeme dodělat fixami nebo knoflíky. Toto vyrábění velmi bavilo všechny děti i vedoucí, takže doporučuji jako náplň na „dešťový program“.

Pomůcky: hodně vlny, nůžky, toaletní papír, knoflíky



Obrázek 27 Woodoo panenka

Odpoledne nám počasí umožnilo jít na výlet. Navštívili jsme zajímavé muzeum borové smoly v Lomanech u Plas. Při této cestě jsme zvolili další etapu – KLÁŠTER NĚMÝCH, která vyžadovala umění nemluvit. Výjimku mluvit jsme dětem udělili při kladení otázek v muzeu smoly.



Obrázek 28 Muzeum borové smoly v Lomanech

Odpolední program - KLÁŠTER NĚMÝCH

Úkolem družstev bylo co nejdéle vydržet nemluvit. Hra se zahájí zmáčknutím stopek v okamžiku, kdy se dětem dovypráví motivace před začátkem výletu. Je dobré s sebou mít seznam dětí, abychom si k nim po porušení mlčení mohli napsat jejich čas. Před večeří jsme tuto etapu zastavili, jelikož u večerního programu děti museli mluvit. Poté sečteme časy všech hráčů v družstvech. Podle výsledných časů určíme umístění týmů v této etapě a tak i rozdělení bodů.

Večerní program - MÁME RÁDI ČESKO

V této hře jsme se nechali inspirovat stejnojmennou televizní soutěží. Týmy soutěžili v těchto disciplínách:

- Scénky z filmů / pohádek (hrané vedoucími)
- Citáty z filmů / pohádek
- Hádání hudebních skladatelů
- Vědomostní soutěž

Opět v této hře se meze nekladou a každý organizátor nebo vedoucí si tuto hru přizpůsobí a vymyslí podle chodu tábora, jeho tradic i podle věkových kategorií obsažených na táboře.

ÚTERÝ 12. 8. 2014

Tento den jsme celý věnovali další etapě – HLEDÁNÍ POUZDRA VE VODÁCH HLUBOKÝCH.

3. ALVAREZOVA ETAPA - HLEDÁNÍ POUZDRA VE VODÁCH HLUBOKÝCH

A pravil nám strážce, poblíže naleziště penězů průkazných bydlící, abychom šli na cestu opuštěnou v pustinách k severu se vinoucí a tam abychom hledali kameny, roztroušené po ní a různými písmeny označené. A písmena ta, vhodně sestavená, dají název místa, kde se nám dostane pomoci další. I šli jsme směrem udaným a Fernandez pak volal, že našel pole kamenů, z nichž některé byly zvláště označeny. A bylo tam na kamenech těch vytesáno vždy po písmeni jednom!

Dopolední část etapy jsme zahájili motivací, a jak již text napovídá, družstva se dala na jim známou cestu. Po této cestě si měli všimnout 15stromů. Na konkrétních stromech bylo jedno písmeno, které si museli zapamatovat. V táboře pak z těchto

písmen museli utvořit dvě slova, která je navedly na odpolední část etapy. Hodnotí se rychlost a správnost odpovědi.

Družstva chodila postupně. Ostatní týmy se zatím mezi sebou utkali v souboji ve vybíjené nebo v ringu.

Pomůcky: karty s písmeny, připínáčky, popř. fáborky na označení cesty

... k vodě převeliké a rychle tekoucí nás strážci zavedli a ukazovali, že tam někde v jejích hlubinách panovník Aztéků Montezuma dal skrýt v pouzdru jakémsi znamením k cestě další. Více nevěděli anebo nechtěli vědět, ač jsme je zaklínali a pravost penízu průkazního stále zdůrazňovali. Zoufalství se nás zmocňovalo, a byl to až můj Rodrigo, přítel milý, který nám spásnou myšlenku přinesl. Dle jeho rad dali jsme se do práce, všelijak se s vodou potýkali, jeden z nosičů našich práci smrti zaplatil, až Fernandez hlásil zprávu radostnou.

I bylo pouzdro ve vodě hluboké ukryto velmi, ale my způsobili, že oči naše pouzdro objevily. Proto chvalořečili jsme Rodrigovi a já jej objal přede všemi. Jště též den jsme vyrazili podle pokynů v pouzdře nalezených dále.

Odpoledne se družstva vydala na místo podle dopoledního úkolu, tzn. u nás PRELÁTKOVÝ POTOK³. Jejich úkolem bylo v dlouhém potoce najít plechovou krabičku, z ní odebrat jeden žeton a přinést ho ihned ke kontrole, abychom věděli, že „pouzdro“ našli. Hodnotila se rychlost nalezení.

Při této hře opět družstva chodila jednotlivě, tudíž se dohrávaly dopolední turnaje.

Pomůcky: 4x žeton (nebo cokoliv jiného pro každé družstvo), plechová nebo vodotěsná krabička

³ Vymyšlený název potoka, který tekl kolem tábořiště.



Obrázek 29 3. Alvarezova etapa - hledání pouzdra ve vodách hlubokých

Večerní program se odehrával v duchu královny krásy. Do soutěže MISS NOHA se mohl přihlásit kdokoliv. Stačilo splnit pár disciplín a získat tak titul Miss plaská noha 2014.

Večerní program - MISS NOHA

- módní přehlídka
- přehlídka v plavkách
- volná disciplína
- otázky poroty



Obrázek 30 Miss noha

STŘEDA 13. 8. 2014

Dopolední program - KÓTA 427

Dle počtu hráčů zvolíme přiměřeně velké území, na němž vyznačíme několik kruhů (neměly by být dále než 50 m od sebe). Ty představují jednotlivé kóty, které se snaží jednotlivé armády dobýt a udržet. Pro názornost je dobré je také označit barevným fáborkem. Počet kót musí být menší, než je celkový počet hráčů! Na každé kótě musí být umístěna jedna vysílačka naladěná na samostatný kanál. Vedoucí hry má dále jednu vysílačku pro komunikaci s kótami.

Armády vypustíme do území. Jejich úkolem je dostat se do kruhu (kóty) a tam čekat na zavolání z vysílačky. Ten, kdo je právě na kótě, má právo zavolat vysílačkou zpět a nahlásit, který tým kótu takto drží. Pokud je kóta prázdná (neobsazená), stačí vejít do kruhu. V případě, že je zde člen jiné armády, je nutné ho porazit v souboji kámen-nůžky-papír. Poražený hráč se musí jít vyléčit na k tomu určené místo, popřípadě můžeme ustanovit vedoucího, který se pohybuje územím a léčí jednotlivé hráče. Vítěz obsazuje kótu. Vedoucí hry s vysílačkou v pravidelných intervalech obvolává jednotlivé kóty a zapisuje si do tabulky, který tým ji právě ovládá.

Hra končí uplynutím sjednaného časového limitu. Vítězí družstvo, které se nejvícekrát ohlásilo na zavolání vysílačky.

Pomůcky: fáborky, vysílačky (mobily), tabulka na zápis bodů

Odpolední program – 4. ALVAREZOVA ETAPA – LOV RYB ZLATÝCH

Strážci úseku tohoto byli neústupní a pravili nám: Jste-li ti, kteří přijítí mají, jděte a nachytejte ryb zlatých nám! Neboť jen ten, kdo jest očekáván strážci pokladů Montezumových, ví, kde a jak má ryby zlaté nalákat. A jestliže ryb těchto my u vás uvidíme, uvěříme vám, že peníz průkazní vy pravoplatně ve své moci máte, a my cestu ukážeme vám pak další.

Odešli jsme tehdy, obveselováni zpěvem Fernandezze a úkol nám daný jsme podstoupili. Lov to byl perný a nepomáhalo v něm Boha vzývání, ani d'asa proklínání. Několik zoufalých dnů jsme jím tak strávili.

Týmy se rozdělily na půlky a představovaly posádku lodě. Ta poté na louce sbírala různě barevné "ryby" (kamínky) a snažila se je prodat trhovcům na několika tržištích podle aktuálních kurzů a tak mít co největší zisk. Všechny transakce se zapisovaly do rybářského lístku (viz Příloha 9), který vlastnil každý půltým. Každá ryba se vykupovala za jinou cenu, včetně hybridních ryb, které byly nelegální a proto jejich prodej byl za dvojnásobnou cenu. Pro změnu na lovení úhořů družstva musela mít povolení. Povolení také musela mít na samotný lov, které trvalo omezenou dobu (20 minut). Družstva si také mohla koupit větší nosnost člunu, které činilo 12 ryb. Normální nosnost člunu byla 5 ryb. Na území se také pohybovala říční policie, která kontrolovala správnost transakcí, platnost povolení rybařit a také nelegální obchody. Zhruba po 10 minutách se ohlašovalo trubkou změny kurzu ryb na každém stanovišti. Vítězí družstvo, které má po výsledném sečtení nejvyšší zisk.

Pomůcky: mnoho druhů barev kamínek, rybářský lístek pro každou skupinu, kurzovní lístek podle počtu stanovišť, trubka na ohlašování změny kurzu

5. ALVAREZOVA ETAPA – FERNANDÉZŮV HROB

Rozechvěn na míru nejvyšší zapisuji sem do tebe, deníku můj, který jsi nás až sem věrně jako mlčenlivý zpovědník provázel, tyto řádky, nejhroznější snad ze všech.

Dnes o hodinách poledních my zfanatizovanými Aztéky přepadeni a pronásledováni byli. Tři z nosičů při zápasu zabiti byli, ale co hroznějšího, náš přítel, dobrý Fernandez, byl jak a odvléčen.

Sledovali jsme až do večera Aztéky s jejich knězi a srdce se nám pak zastavilo hrůzou. Neboť cesta vedla do hor divokých a lesy zarostlých – a tam nahoře mezi stromy v záři zapadajícího slunce žhnul a svítil kámen obětní.

Kněží počali kolem své tance obětní a Fernandez nešťastný byl mučen a pálen, srdce jeho statečně za živa nožem obsidiánovým vyříznuto mu bylo z těla a hlava poté od těla oddělena.

V noci jsme oka nezamhouřili. Náš oheň do tmy svítil a stíny noci plašil. Však stíny v srdcích našich zaplašiti nemohl.

Druhý den jsme u opuštěného již kamene obětního hlavu přítele našeho nešťastného sebrali a pochovali tuto jedinou součást jeho těla, která se po hrůzných obřadech dochovala, jak nejdůstojněji jsme uměli, a hrob jeho znamením kříže svatého označili.

I přijdete-li někdy v kraj ten, vezměte s sebou pochodní či světla jakéhokoliv a jděte o hodině půlnoční na místo takto označené. Tam kopejte tak dlouho, až na truhlici kovovou narazíte. V ní najdete pozůstatky nešťastného Fernandezze. Těm se pokloňte, neboť byl to muž veliký a ducha přebystrého!

Týmy chodí na stezku jednotlivě. Každému týmu přečteme příběh z deníku a z něj mají odvodit, kam se dají na cestu. Týmy si smí svítit pouze loučí, kterou dostanou. Pokud najdou znamení kříže, najdou i hrob, který musí vykopat. Měli by najít dřevěnou truhlu, v níž je ukryta lidská lebka. Úkolem družstev bylo se podívat do truhly, zjistit, co tam je a hrob s truhlou opět zakopat. Louč při tom musí být vzdálena minimálně 5 kroků od hrobu. Pro jistotu na místo schováme i vedoucího. Hodnotí se čas a odpověď na kontrolní otázku: „Z čeho byla lebka v truhle vyrobena?“

Pomůcky: louče, truhla nebo nádoba, lebka (keramická/jiná), kříž ze dřeva

ČTVRTEK 14. 8. 2014

Dopolední program - TAJEMSTVÍ MĚSÍČNÍHO KAMENE

Tento dopolední program byl trochu náročnější na běhání, ale nejen to. Každý tým dostal nevyplněnou mřížku. Jen v prvním sloupci a prvním řádku byly nakreslené symboly. Princip hry byl následující. Z každého týmu vybíhal nejdříve jeden člověk, poté dva atd. (podle spádu hry a množství symbolů). Po hracím poli byly umístěny

lístečky vždy s jedním symbolem z řádku, jedním ze sloupce a těmto symbolům odpovídajícím písmenem, které si hráči museli zapamatovat a zanést do své mřížky. Takto hra probíhá do té doby, dokud týmy nebudou mít vyplněnou celou mřížku a nezjistí tajenku, která se jim objeví, pokud budou číst písmena postupně po řádcích.

„Po strmých skalních cestách v pohoří Orizaba jsme se ubírali. Nad námi kolmé skály, nebes dosahující, dole tma a hrůza propastí bezedných. A přece jsme se do jedné z nich spustiti museli, abychom z ní vynesli měsíční kámen. Neboť potřebovali jsme kámen ten pro oklamání strážců v chrámu Boha měsíce, před které jsme jako poslové od modly jejich ohavné s měsíčním kamenem v ruce předstoupiti měli.

Dva z nosičů nespátřili již světlo denní a několik jich bylo poraněno, neboť stěny propasti příkré byly a my stále zpět padali přes kameny ostré co špičky kordů našich. I přítel můj Rodrigo utrpěl ránu, plnou ušlechtilé krve jeho!“

Pomůcky: mřížka se symboly pro každý tým, lístečky vždy se dvěma symboly a písmenem, psací potřeby, napínáčky

Odpolední program – 6. ALVAREZOVA ETAPA – MĚSÍČNÍ KÁMEN

V této etapě museli týmy velmi přemýšlet. Na začátku, ještě v táboře, družstva dostala první indicii, která je měla nasměrovat na další místo, kde měli další indicii atd. Indicie však měly družstva proházené. Takhle týmy postupovaly dále, než získaly na finálním místě tajemný měsíční kámen.

1. indicie

Čeká vás strastiplná cesta za Měsíčním kamenem. Vydejte se nyní pospolu po svých družinách, oblečení dle počasí s věcmi, které uznáte za vhodné. Je možné, že člověka i rybičku potkáte, proto nenechte nic náhodě. Nyní se vydejte na místo, kde schází se cesta od Prelátky, cesta z tábora a cesta z Plas. Pospěšte si ale, jelikož ve čtyři hodiny propadne Měsíční kámen mlčenlivým.

2. indicie

/ / -.-. / . / ... / - / --- / ..- / / -.- / / -- / . / ... / .. / -.-. / -.- / .. / -- / ..- / / -.- / .- / -- /
 .- / . / .. / / ... / . / / .-.-. / .- / --- / .-.-. / . / ...- / - / . / / .-.-. / .- / -.- / --- / / ... / --- / ..- / ..- /
 ..- / ---. / -.- / -.-.- / / - / -.-.- / -- / / .- / / --.. / -.- / ..- / ... / - / . / / ...- / -.-. / -- / -.-. / ... / .-.. /
 .- / - / / .- / -.-. / -- / --- / ...- / .- / -.- / --- / ..- / / -... / .- / ... / -.- / ..- / -.-. / -.- / ..- / / -.- / -.- /
 . / / ... / . / / -... / ..- / -.- / --- / ..- / / ...- / -.-. / ... / -.- / -.-.- / - / --- / ...- / .- / - / / .-.-. / -- / .
 / -.-. / .- / / ...- / ... / . / --- / / -.-. / .-.. / .- / -.- / ..- / / ...- / .- / ... / .. / / ... / -.- / ..- / .-.-. / ..- /
 / -.-. / / .- / / ...- / .- / ... / . / / -.-. / .-.-. / .-.-. / ... / .. / / ...- / .-.. / .- / ... / - / -.-. / ---
 / ... / - / .. / / -.-. / .. / / ..- / -.-. / .-.. / .- / - / -.-. / .- / .. / / -.-. / .- / / ...- / .- / ... / . / -- / / - /
 .- / -... / --- / .- / . / / -.-. / .- / .-.. / ... / .. / / ..- / -.-. / .. / -.-. / .. / .. / / -.-. / .- / .-.-. / -.-. / .- /
 / . / / -.-. / .- / / -- / .. / ... / - / . / / -.-. / -.-. / . / / .-.-. / -.-. / ... / .. / -.-. / -.-. / -.-. / / ---. / / -.-. /
 .- / .- / ... / --- / -.- / .- / -.-. / ..- / / .-.-. / .-.. / .- / ...- / --- / ..- / / .- / / -.-. / -.-. / . / / - / .- /
 ... / --- / ...- / -.- / -.-. / -.-. / . / / -... / .- / --.. / .- / / .-.-. / . / / ...- / -.-. / -.- / ..- / .-.-. / --- /
 ...- / .- / -.-. / .- / / / /

(Cestou k měsíčnímu kameni se projevte jako soudržný tým a zkuste vymyslet rymovanou básničku, kde se budou vyskytovat jména všech členů vaší skupiny a vaše nejlepší vlastnosti či uplatnění na vašem táboře. Další indicii najdete na místě, kde rybicky z drahokamu plavou a kde trhovkyne Baza je vykupovala.)

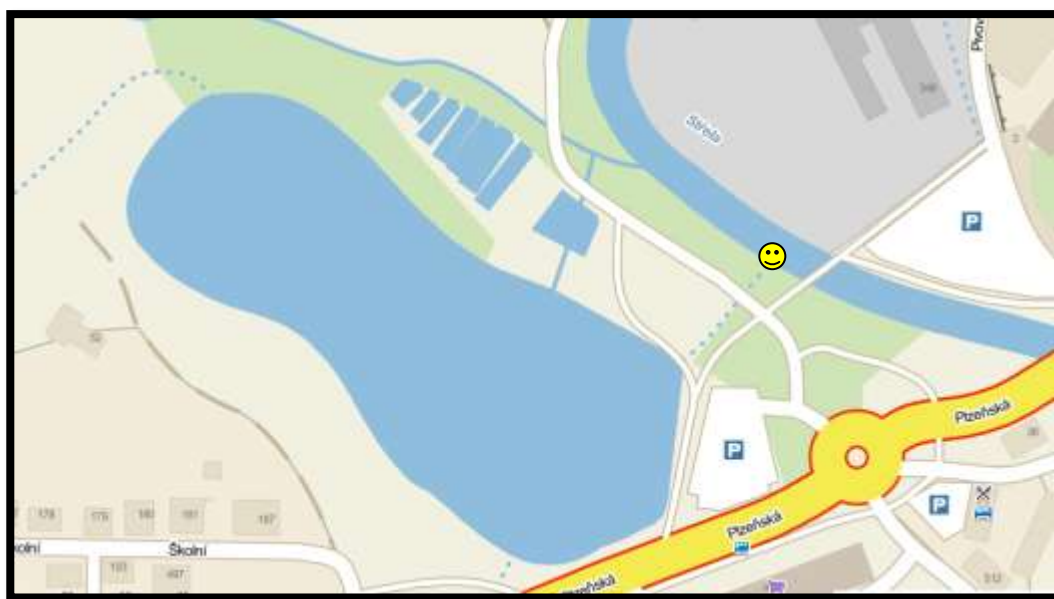
3. indicie

Vydejte se k další indicii, jež je ukryta tam, kde altánek nedaleko vod koupacích jest. Tam hledejte!

4. indicie

LEVDXGQ NDH PDHQR NLDP RQDFKD
XDKDVHY TVYFY YJQEURI TVY RQW TY
GQLEQ LQXQREQ.

(Strazce vam kamen vsak nevyda zadarmo proto obetinu pro nej po ceste sezente.)



Obrázek 31 Měsíční kámen - 4. indicie

5. indicie

Kámen Měsíční se ukrývá tam, kde hvězdy nikdy nezhasínají. Pod širým nebem ho nehledejte, možná na mlčenlivou cestu si vzpomeňte. A však do Loman se nevydávejte, je to blízko, přemýšlejte. Strážci kamene pak vaši obětinu předejte!

Pomůcky: indicie pro každý tým

Večerní program - CARCASSONNE

Inspirací pro tuto hru se nám stala stejnojmenná desková společenská hra. Týmy běhali vždy po trojicích k území, kde vzali jednu hrací kartu a odnesli ji na místo tvorby hracího plánu. Ten se ze všeho nejdříve začal tvořit tím, že trojice pokládali hrací kartičky vedle sebe. Takto vznikal herní plán a během jeho sestavování měli týmy možnost obsadit cestu, kostel nebo louku. Obsadit ho mohli ale pouze figurkami se jmény svých spoluhráčů. Pokud na herní plán umístili jednu z figurek, člověk, jehož jméno bylo na figurce, nemohl hrát do té doby, dokud nebylo pravidelné počítání bodů a vrácení figurek týmům. Je potřeba, aby hrací plán obsluhoval jeden z vedoucích, kvůli redukci zmatku a správnému a „férovému“ obsazování objektů.

Pomůcky: barevné figurky se jmény hráčů, hrací karty na sestavení hracího plánu (možnost okopírovat z deskové hry), papír a tužka na zápis bodů

PÁTEK 15. 8. 2014

Poslední den nás čekala i poslední Alvarezova etapa a vrchol celé celotáborové hry – Rodrigo chytá klíč. Jako vždy nesmíme opomenout motivaci.

Dopolední program – 7. ALVAREZOVA ETAPA – RODRIGO CHYTÁ KLÍČ

Zatímco venku nebe hoří jasem, my zmíráme v žaláři nejtemnějším. Kněz Tuehezel prohlédl, že nejsme OČEKÁVANÝMI, a radí se právě teď se svými stvůrami o pořadu slavnosti obětí, a my máme být obětmi živými a mučenými. Bolest šílená a smrt věčná mají nám být dány místo pokladů nepřeborných – a to ještě z rukou těch, pro které jsme je chtěli vyzvednout! Pomoc může přijít jedině zvenčí, od Rodriga, druha našeho věrného, ketrý na ochozu pod oknem čeká. Nevěřím v ni však příliš! Ochoz je tak úzký a okno vysoko. Chytí Rodrigo klíč? Bože milosrdný, Maria Panno, Ježíši Kriste ukřižovaný, vdechnětež dovednost veškerou do jeho rukou! Psáno v kobce staré tvrže aztécké, v záři slunce zapadajícího.

Naše družstva se vžijí do role Rodriga a Alvareze, takže si mezi svými členy zvolí dva nejstatečnější. „Alvarez“ má 5 tenisáků a hází je, v našem případě přes chatku, „Rodrigovi“, který se je snaží chytat. 4 míče mají týmy na vyzkoušení, 5. hod je „na ostro“ neboli „Chytí Rodrigo klíč?“ V této poslední etapě jde o všechno, protože se hraje o 15 bodů (nebo podle vaší situace).

Po poslední etapě rovnou vyhodnotíme celotáborovou hru, předáme diplomy, pamětní listy a podobná ocenění.

Pomůcky: několik tenisáků (minimálně 2)

Odpolední program jsme zvolili kratší, kvůli dobalení věcí domů, které jsme začali balit již dopoledne po poslední etapě.

JARMARK

Podle umístění v celotáborové hře týmům rozdáme příslušný „žold“. Tyto peníze si děti mohou zhodnocovat tím, že budou na několika stanovištích na sebe vsázet proti vedoucím nebo pouze mince vyhrávat. Za tyto táborové peníze si pak mohou kupovat nějakou maličkost z odměn, kterou si odvezou domů.

- ODEBÍRÁNÍ KAMÍNKŮ (hráči postupně odebírají 1, 2 nebo 3 kamínky, kdo vezme poslední kamínek, prohrává)
- HÁZENÍ PINGPONGOVÝCH MÍČKŮ DO PLATA (plato od vajec je různě vybarveno podle jeho výhry)
- KÁMEN – NŮŽKY – PAPÍR
- BLACK JACK (neboli oko bere)
- DÁVÁNÍ MINCÍ DO KELÍMKU NA VODĚ (v kbelíku s vodou máme napůl ponořenou skleničku a postupně se střídají hráči v pokládání mince do skleničky, komu se sklenička ponoří – prohrává)
- PEXESO (jde o klasické postupné obracení stejných obrázků, vyhrává ten, kdo má více dvojic)
- POSTAVENÍ DOMEČKU Z KARET (mince hráči získají za postavení dvojpatrového domečku)

Pomůcky: cca 24 kamínků, pingpongové míčky, plato od vajec, karty prší, kbelík s vodou, sklenička/hrneček, další nějaké karty (prší/žolíky), pexeso (cca 8 dvojic)

4.1.4 ZÁVĚR HRÝ

První týden tábora jsme odhalili jen část tajemství Alvarezze díky Alvarezovým kartám. Tento krok jsme udělali poprvé a vůbec toho nelitujeme, i když nás občas zaplavovaly obavy, zda děti opravdu budou napnuté a motivované celý týden, než bude

na pořadu programu odhalení celého Alvarezova dobrodružství a jeho příběhu. Nakonec vše dopadlo, tak jak jsme si naplánovali a připravili.

Až do poslední etapy „Rodrigo chytá klíč“ se nevědělo, kdo bude vítězem této celotáborové hry. Hrál se o 15 bodů a tak nás napětí obklopovalo až opravdu do poslední minuty. Tento princip zakončení celotáborové hry se někomu může zdát ošidný a nespravedlivý. Týmy se snaží sbírat po celý tábor co největší počet bodů, vyhrávají a jedna etapa jejich vítězství může náhle změnit. Ale co se týče spokojenosti dětí, tak nám mnoho vyčteno nebylo a převládaly ryze pozitivní pocity a emoce nejen po poslední etapě.

Naše skupina vedoucích propaguje spíš filozofii: „Nový rok, nové hry.“ Málokdy se nám v programu objeví hry, které jsme již v minulosti hráli. Pokud se však v programu opakují, většinou je to na přání našich táborových dětí, které nesmíme zklamat. Jsme to právě my, kteří věnujeme svůj volný drahocenný čas k tvorbě kvalitního programu pro děti tak, aby byly co nejvíce spokojené, abychom jim vykouzlili úsměv na tváři, aby se něco naučili a hlavně, aby se k nám vracely zpět. Myslím si, že to je ten důvod, proč takové akce pořádáme.

4.2 REFLEXE TÁBOROVÉHO PROGRAMU

V této kapitole je podrobně popsána reflexe táborového programu, která probíhala formou dotazníku vždy po odehrané hře. V následujících tabulkách jsou uveřejněna souhrnná fakta ke každé hře zvlášť, která děti napsala do dotazníku. Pro názornost je přiložen i samotný dotazník s otázkami.

DOTAZNÍK						
Jméno a příjmení:						
Věk:						
Název hry:						
1) Co se ti na hře líbilo?						
2) Co se ti na hře NElíbilo?						
3) Jakou funkci (rolí) si při hře měl/a?						
4) Jak silný byl tvůj zážitek při této hře? (zakroužkuj; čím blíže 1, tím menší zážitek; čím blíže 5, tím silnější zážitek)						
málo	1	2	3	4	5	hodně
další poznámky:						

Obrázek 32 Šablona dotazníku

<u>MÁŠ MINUTU</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>špagety, válení v plachtě, prut se sponkou, nafouknout balonek, shazování kelímků, hod botou, kartáček na kšiltovce</i>
	10-12 let	<i>hra s CD, přenášení kartáčku, porážení PET lahví, špagety, válení vejce 2x, skládání maticek</i>
	13-17 let	<i>procvičení všeho (zručnost, rychlost, trpělivost), výzva, stavění domečků z karet</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>míček na pálce, jenom tři pokusy s ping pong míčkem</i>
	10-12 let	<i>balonky 2x, házení botou 2x, válení sudů v plachtě, míček na pálce, šroubky, přenášení kartáčku</i>
	13-17 let	<i>moc dlouhá (např. o půl hodky kratší), posouvání vajíčka</i>
funkce	6-9 let	<i>každý sám za sebe</i>
	10-12 let	
	13-17 let	
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	5, 3, 4, 4, 4, 5, 5, 4, 4, 5	

Tabulka 1 Reflexe - máš minutu

Jak je již výše popsáno, hra byla konstruována na stanoviště. Podle hodnocení zážitku usuzuji, že se tato hra líbila a každý si našel stanoviště, ve kterém vynikal, nebo naopak pro něj bylo třeba příliš těžké, ačkoliv jsme se snažili zvolit jak lehká, tak i těžší stanoviště, aby si každý našel „to svoje“. Tuto hru jsme v minulosti už hráli a i tehdy byla celkem úspěšná.

<u>PŘÍSLOVÍ</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>běhání, skládání přísloví, obrázky</i>
	10-12 let	<i>běhání, originalita, hledání kartiček</i>
	13-17 let	<i>běhání do kopce</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>běhání do kopce</i>
	10-12 let	-
	13-17 let	<i>hádání v týmu</i>
funkce	6-9 let	<i>hádání kartiček, skládání přísloví, běhání</i>
	10-12 let	<i>běh pro symboly, spojování přísloví</i>
	13-17 let	<i>sbírání symbolů, skládání přísloví</i>
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	5, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 5	

Tabulka 2 Reflexe – přísloví

V minulosti jsme již hráli hry na přísloví a letos jsme to pojali zase trochu jinak. Vzhledem k tomu, že hra byla letos nová, dětem se líbila. Hlavně bych chtěla vyzdvihnout to, že díky většině obrázků na kartičkách se mohly plně zapojit i děti, které ještě neuměly tolik číst. V této hře měli vesměs všichni stejnou funkci, kromě nejstarších dětí v týmu, které většinou zapisovaly daná přísloví.

<u>CHOBOTNICE</u>	Věková kategorie	Konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>běhání, hledání čísel, princip hry</i>
	10-12 let	<i>nevěděli, co na kartě bude; běh; práce s týmem</i>
	13-17 let	<i>zábavnost, spolupráce týmu, běhání pokaždé jinak</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>ke konci už došly síly, běhání pro čísla</i>
	10-12 let	<i>některá stanoviště moc daleko</i>
	13-17 let	<i>z 8 a 9 posunutí zpátky na číslo 6</i>
funkce	6-9 let	<i>běh na stanoviště pro čísla</i>
	10-12 let	<i>běh na stanoviště pro čísla</i>
	13-17 let	<i>běh na stanoviště pro čísla, zapisování čísel do tabulky</i>
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 5	

Tabulka 3 Reflexe – chobotnice

S těmito dětmi jsme Chobotnici hráli také poprvé, ačkoliv v minulosti jsme ji v jiném táborovém programu již použili a troufám si tvrdit, že měla větší úspěch než letos. Možná to bylo způsobeno situováním stanovišť dál od sebe a děti tak musely více běhat, ale vzhledem k tomu, že jsme ji hráli na začátku tábora, tak se běh neobjevil v kolonce se zápory oproti některým dalším hrám.

<u>ORIENTAČNÍ BĚH</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	-
	10-12 let	<i>konec, rychlost a paměť, pamatování zvířat na obrázcích, hledat věci co do lesa nepatří</i>
	13-17 let	<i>běh, ve dvojicích</i>
- (zápory)	6-9 let	-
	10-12 let	<i>začátek, moc krátká trasa, běh, ve dvojicích, běh do kopce</i>
	13-17 let	<i>neočekávaný konec (úbytek věci v úseku „co do lesa nepatří“)</i>
funkce	6-9 let	<i>pamatování zvířat, běh</i>
	10-12 let	<i>běh, pamatování věci</i>
	13-17 let	<i>zapamatování věcí, běh s mladším členem týmu</i>
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	3, 4, 4, 4, 4, 4, 5, 5, 4, 4	

Tabulka 4 Reflexe - orientační běh

V této hře se nám vyskytly komplikace, které nám narušily průběh hry a později i vyhodnocení. Druhou část trasy „co do lesa nepatří“ nám někdo možná z dobré vůle uklidil, a tak jsme museli částečně improvizovat u zbývajících dvojic, které bohužel byly ochuzené o část trasy. Nakonec jsme museli zhodnotit jen první část trasy (obrázky zvířat), aby konečné vyhodnocení bylo spravedlivé. Mezi klady této hry patří opět adekvátní obtížnost pro všechny věkové kategorie, kdy ještě měli možnost si vhodně sestavit dvojice, ve kterých pak trasu absolvovaly.

<u>KVARTETO</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>okamžik, kdy měl tým celé kvarteto, běh, hledání kvarteta</i>
	10-12 let	<i>dobře udělané, napínavé, spolupráce s týmem</i>
	13-17 let	<i>něco jiného oproti ostatním hrám, přetahování o kartičky, museli se zapojit všichni</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>kradení kartiček, běhání</i>
	10-12 let	<i>mohlo být více druhů kartiček, kradení kartiček</i>
	13-17 let	<i>hodně běhání, občas zmatek, koukání soupeře do karet</i>
funkce	6-9 let	<i>běh</i>
	10-12 let	<i>běh</i>
	13-17 let	<i>běh pro kartičky, určovat kdo kam má běžat</i>
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	5, 1, 5, 4, 3, 4, 5, 4, 4	

Tabulka 5 Reflexe – kvarteto

Další karetní či stolní hra, kterou jsme převedli ven do přírody. U této hry hlavně platí: „V jednoduchosti je krása.“ Není potřeba ani zdoluhavá příprava, jen kartičky se symboly. Z reflexe je patrné, že se hra líbila, ale mohlo být použito ještě více druhů symbolů za předpokladu, kdybychom chtěli hru udělat delší. V našem případě jsme potřebovali ještě zaplnit časový prostor menší hrou.

<u>BINGO</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>všechno, říkání čísel, škrtní čísel</i>
	10-12 let	<i>zaškrtnutí čísel, losování čísel, vyplňování tabulky</i>
	13-17 let	<i>napětí, pocit z výhry, moderátorka, vždycky mi někdo vyfouknul bingo</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>nic, prohra, ostatní křičeli a bouchali do stolů</i>
	10-12 let	<i>vyhlašování čísel hráče, nevyhrála ani jednou</i>
	13-17 let	<i>čekání na čísla</i>
funkce	6-9 let	<i>každý sám za sebe</i>
	10-12 let	
	13-17 let	
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	4, 5, 3, 4, 3, 2, 4, 3, 5, 5	

Tabulka 6 Reflexe – bingo

Další v řadě jednoduchých her. U této hry je potřeba udělat atmosféru a strhnout děti ke hře, jinak si troufám tvrdit, že hra je trochu nudná a chybí její spád. V našem případě jsme si zahráli na moderátory a udělali tak celovečerní soutěž. Výhodou této hry je, že si každý vyškrtává svoji tabulku čísel, naopak nevýhodou můžou být později negativní emoce z nevyškrtaných čísel a nedostatku štěstí.

<u>LATRÍNA</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>běhání za hajzl bábou, honili nás průjmy, běh</i>
	10-12 let	<i>zábavná hra, název a běhání za latrínou, potvrdit co nejvíce papírků</i>
	13-17 let	<i>běhání pro lístečky, získávat životy, vtipná hra, hrála sama za sebe, hráli i vedoucí</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>běhání, les</i>
	10-12 let	<i>papírky a hajzl bába byly daleko od sebe</i>
	13-17 let	<i>nerovný terén, občasné pády</i>
funkce	6-9 let	<i>každý sám za sebe</i>
	10-12 let	
	13-17 let	
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	5, 3, 5, 4, 5, 5, 5, 4, 5	

Tabulka 7 Reflexe – latrína

Dle mého názoru patřila tato hra mezi vůbec nejoblíbenější na táboře. Podle reflexe byla zábavná, vtipná, děti si zaběhali v lese v terénu a velkou motivací pro ně bylo i zásadní zapojení vedoucích do hry. Úspěšnost hry korunuje její umístění do terénu, avšak si musíme dát velký pozor na bezpečnost, protože děti i vedoucí při Latríně odhazují pud sebezáchovy a můžou se stát závažné úrazy.

<u>HECŇYŤ</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>živá zvířata, mince, provázek, řetěz z oblečení</i>
	10-12 let	<i>přendávání mince, živá zvířata, obleva, přinášet a svazovat věci, provázek skrz všechny</i>
	13-17 let	<i>přinést co nejvíce věci na P, provázek, mince</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>uklízet vše po hře</i>
	10-12 let	<i>provlákání provázku, přendávání mince, svlékání, obleva</i>
	13-17 let	<i>nošení věcí na P</i>
funkce	6-9 let	<i>v dotazníku děti nevedly svoji funkci, byť jsou hry zaměřené na spolupráci</i>
	10-12 let	
	13-17 let	
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	5, 5, 4, 3, 5, 4, 4, 5, 5, 5	

Tabulka 8 Reflexe – hecňyt'

Tato hra nabídla několik dílčích soutěží, které byly převážně zaměřeny na kooperaci v týmu. Nejoblíbenějšími soutěžemi byly podle reflexe předávání mince, provlákání provázku skrz všechny členy týmu. Menším členům se líbila tvorba monstra, starším například přinést co nejvíce věcí na jedno písmeno.

OLYMPIÁDA	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>kroket 2x, ringo, 2x opičí dráha</i>
	10-12 let	<i>2x hod ringem, kroket, opičí dráha; vyzkoušet si skoro všechno, co je na opravdové olympiádě</i>
	13-17 let	<i>hodně stanovišť a na každém něco jiného</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>dlouhý běh, skok daleký</i>
	10-12 let	<i>u skoku dalekého nebyly 3 pokusy, dlouhý běh 2x, kroket</i>
	13-17 let	-
funkce	6-9 let	<i>Každý sám za sebe</i>
	10-12 let	
	13-17 let	
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	5, 4, 5, 4, 3, 3, 4, 5, 4	

Tabulka 9 Reflexe – olympiáda

Olympiáda se též celkem vydařila. Snažili jsme se koncipovat disciplíny stejné jako na pravé olympiádě, ale bohužel jsme nedisponovali k nim některými potřebnými pomůckami. Určitý nedostatek vznikl ve špatné komunikaci mezi vedoucími kvůli počtu řádných a opravných pokusů, takže je potřeba se pořádně před samotným začátkem olympiády domluvit. Nejméně se podle dotazníků líbila disciplína dlouhý běh a nejvíce hod ringem.

<u>STŘELBA NA PÍSMENA</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>střílení kamenem na písmenko, lehká hra</i>
	10-12 let	<i>střílení kamenem na písmenko, nejdříve se házelo z 1m, luštění</i>
	13-17 let	<i>luštění vzkazu, poznání Alvarezovy abecedy</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>běhání, běželo se málokrát</i>
	10-12 let	<i>běhání, těžké se trefit do písmene, házení kamínků</i>
	13-17 let	<i>některá písmena byla jen jednou</i>
funkce	6-9 let	<i>sestřelování písmenek</i>
	10-12 let	<i>sestřelování písmenek</i>
	13-17 let	<i>luštění vzkazu</i>
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	5, 4, 5, 4, 5, 2, 3, 3, 5, 4, 3	

Tabulka 10 Reflexe - střelba na písmena

Tato hra může být konstruována daleko lépe a jinak, ale my jsme se chtěli držet naší knižní předlohy. Přesto, že hra nebyla nijak náročná, myslím, že se líbila. Menší členové týmu spíše běhali sestřelovat písmenka, starší se chopili úlohy luštění vzkazu. Jediný nedostatek se projevil po sestřelení všech písmen. Nastala situace, že dva z týmu luštili vzkaz a ostatní neměli co dělat nebo pro ně luštění bylo obtížné. Bylo by dobré se těmto nedostatkům do budoucna vyvarovat.

<u>MONTEZUMOVI</u> <u>OBCHODNÍCI</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>nošení surovin, běhání</i>
	10-12 let	<i>běhání, výběr libovolné suroviny, padouch, přenášení surovin, bylo těžké body vyhrát, ale lehké ztratit</i>
	13-17 let	<i>běh</i>
- (zápory)	6-9 let	-
	10-12 let	<i>stanoviště moc daleko od sebe, na začátku se pletly obrázky na stromech, běhání do kopce</i>
	13-17 let	<i>nepokryté celé území lovci</i>
funkce	6-9 let	<i>každý sám za sebe</i>
	10-12 let	
	13-17 let	
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	4, 4, 5, 4, 5, 5, 3, 5, 4	

Tabulka 11 Reflexe - Montezumovi obchodníci

Tato hra opět přináší spoustu zážitků, běhání a obchodování ztížená činností vedoucích jako škodičů. Podle dotazníků se hra líbila, jen mezi nedostatky děti uvedly stanoviště dál od sebe, s čímž musím nakonec souhlasit a je dobré do budoucna uvážit vzdálenost mezi stanovišti.

<u>PENÍZ PRŮKAZNÍ</u>	Věková kategorie	Konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>sbírání razítek, hledat průkazní peníz v lese, dobrodružství</i>
	10-12 let	<i>naučení se samostatnosti a oslovit lidi na ulici, hledání penízu, vyměňování</i>
	13-17 let	<i>vyměňování „penízu“ v Plasích, hledání placky</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>nemohli najít placku, dlouhá cesta</i>
	10-12 let	<i>možnost se ztratit a odpoledne – neděle – skoro všude zavřeno, ptát se lidí, mapa – těžké se v ní vyznat</i>
	13-17 let	<i>ne taková úspěšnost týmu, špatná mapa, vyměňování věcí</i>
funkce	6-9 let	<i>chodit a hledat</i>
	10-12 let	<i>rady a ptaní se lidí, práce s mapou</i>
	13-17 let	<i>řízení podle mapy, vyměňování věcí</i>
Zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	4, 1, 4, 4, 3, 5, 4, 5, 4, 3	

Tabulka 12 Reflexe - peníz průkazní

Podle reflexe má tato hra mnoho pozitiv i negativ. Mezi pozitivna určitě patřilo hledání samotného průkazního penízu. Pro některé hráče bylo problematické následné vyměňování penízu a komunikace s místními lidmi. Nepříjemným zjištěním pro nás byla nízká úroveň práce s mapou a orientace v ní.

<u>ALVAREZOVO PEXESO</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>běhání, sbírání dvojic</i>
	10-12 let	<i>sbírání pexesa, náročnost, trénink paměti, zaměření na rychlost, pexeso</i>
	13-17 let	<i>možnost zvýšení fyzické zdatnosti, běhání ve dvojici, procvičení paměti</i>
- (zápory)	6-9 let	-
	10-12 let	<i>stanoviště moc daleko od sebe, hodně běhání</i>
	13-17 let	-
funkce	6-9 let	-
	10-12 let	<i>rozhodování jaký obrázek vzít, sbírání pexesa</i>
	13-17 let	<i>určování směru, rozhodování přenechání druhému z dvojice</i>
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	5, 4, 4, 4, 4, 4, 5, 5, 5, 4	

Tabulka 13 Reflexe - Alvarezovo pexeso

Tuto hru jsme kvůli počasí hráli v tábořišti, ačkoliv by se dala realizovat i v lese. Troufám si tvrdit, že i Alvarezovo pexeso patřilo mezi nejlepší hry na táboře. Dětem se líbilo hlavně sbírání dvojic pexesa, běhání, ale i princip celé hry a následná odměna ve formě družinových placek. Jen si dovoluji nesouhlasit s tvrzením dětí, že stanoviště byla moc daleko od sebe. Je potřeba si také dobře rozmyslet, kolik sad pexesa zvolíme do hry, aby hra nebyla příliš krátká. V minulosti jsme hráli tuto hru pouze s dvěma sadami a hra skončila téměř po 20 minutách a tak jsme počet sad museli zvýšit, alespoň o jednu.

<u>MÁME RÁDI ČESKO</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>scénky, filmové ukázky, hádat lehké otázky</i>
	10-12 let	<i>scénky (ukázky z filmů), snadné otázky, uvádění soutěže, hádání hudby, otázky z kategorie vynálezy, vědomostní soutěž</i>
	13-17 let	<i>filmové a hudební ukázky, scénky</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>těžké otázky, moc otázek, hádat písničky</i>
	10-12 let	<i>těžké otázky, hudební skladby, scénky, mladší členové se nemohli zapojit</i>
	13-17 let	<i>těžké otázky, občas zdlouhavé, mladší členové se nemohli zapojit</i>
funkce	6-9 let	<i>hádání</i>
	10-12 let	<i>odpovídání na otázky, moc se nezapojila (hodně věcí nevěděla), hádání scének</i>
	13-17 let	<i>psaní odpovědí</i>
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	4, 4, 2, 4, 5, 3, 4, 3, 4, 4, 2, 4, 4, 4, 5, 2, 5, 3, 4, 2	

Tabulka 14 Reflexe - máme rádi Česko

Tato vědomostní soutěž nepatřila mezi nejoblíbenější, ale za to prověřila vědomosti z mnoha oblastí. Nejvíce se podle dotazníků líbily ukázky z filmů hrané samotnými vedoucími, což beze sporu okořenilo celou hru. Negativem naopak bylo zařazení těžších otázek, u kterých se nejmladší členové nemohli zapojit.

<u>HLEDÁNÍ POUZDRA VE VODÁCH HLUBOKÝCH</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>lezení ve vodě, v rouře</i>
	10-12 let	<i>procházení potůčku</i>
	13-17 let	<i>skládání slov z písmen, spolupráce v týmu</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>voda byla studená, dlouhé hledání</i>
	10-12 let	<i>voda v gumovkách</i>
	13-17 let	<i>voda v gumovkách</i>
funkce	6-9 let	<i>hledání penízu, hledání písmen</i>
	10-12 let	-
	13-17 let	<i>hledání, luštění</i>
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	5, 3, 5, 5, 3, 3, 3, 4, 4, 2	

Tabulka 15 Reflexe - hledání pouzdra ve vodách hlubokých

Tato etapa pro změnu prověřila Alvarezova slova: „Alvarez potřebuje jen statečné a silné.“ Pouzdro se totiž nacházelo kdesi ve vodě a děti ho museli najít. Jako negativa hráči uvedli vodu v gumovkách, která jim tam pochopitelně natekla při řádném prohledávání vodního toku, ale s těmito fakty bylo při hře počítáno. Pozitivem naopak bylo, že celá hra se odehrávala v neobvyklém prostředí a tak děti zažily další dobrodružství.

<u>KÓTA 427</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>běhání, souboj kámen-nůžky-papír</i>
	10-12 let	<i>kámen-nůžky-papír se soupeřem, běhání do kót a vojenského soudu, hodně běhání</i>
	13-17 let	<i>zábavná a originální hra, souboj kámen-nůžky-papír</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>zazvonění a následné chycení škodiči</i>
	10-12 let	<i>čekání na zazvonění (jen, když trvalo moc dlouho), nespolupráce jednoho z členů skupiny, škodiči, úkoly</i>
	13-17 let	<i>později zdlouhavé</i>
funkce	6-9 let	<i>běhání na kóty</i>
	10-12 let	<i>běhání na kóty, získávání bodů</i>
	13-17 let	<i>běhání na kóty, získávání bodů</i>
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	3, 5, 5, 5, 4, 5, 4, 4	

Tabulka 16 Reflexe - kóta 427

Přestože se tato hra odvíjela téměř jen od souboje kámen-nůžky-papír, dětem se ve finále líbila. V předchozích hrách občas děti vytýkaly neustálé běhání, což v tomto případě není a beru tento fakt jako velké pozitivum.

<u>LOV RYB ZLATÝCH</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>chodit v „lodi“, pašování</i>
	10-12 let	<i>hledání kamínků (ryb), hodně druhů „ryb“, sbírání „ryb“, pašování červených kamínků</i>
	13-17 let	<i>nutnost týmové spolupráce a taktiky, organizace – rozdělení celého týmu do menších skupin</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>kontroly</i>
	10-12 let	<i>zdražování kamínků (ryb), změna cen, občas běh, kontroly</i>
	13-17 let	<i>zdržovací kontroly, změna cen</i>
funkce	6-9 let	<i>sběrač</i>
	10-12 let	<i>sběrač, hledání „ryb“</i>
	13-17 let	<i>sběr a řízení lodi</i>
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	4, 5, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 5	

Tabulka 17 Reflexe - lov ryb zlatých

4. Alvarezova etapa patřila mezi nejlepší hry na táboře. Z mých zkušeností musím uznat, že princip této hry mají děti velmi rády. Sbírají, kupují, prodávají a velké zpestření hry byla říční policie a možnost pašování nelegálního zboží. Dovolím si nesouhlasit s uvedenými zápory, protože bez těchto nezbytností by se hra stala po chvíli fádni.

<u>FERNANDÉZŮV HROB</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>hledání kostry, nalezení lebky, běh ve tmě</i>
	10-12 let	<i>místo pravé rakve kyblík, hledání „hrobu“, napínavá atmosféra, jít v dešti, lebka z keramiky</i>
	13-17 let	<i>hledání tajemného hrobu, napínavá hra</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>běh v dešti, déšť</i>
	10-12 let	<i>otevírání kyblíku (hrobu), pád do bahna, běh v dešti, nešlo se později večer, hrabat v hlíně</i>
	13-17 let	<i>běh v dešti</i>
funkce	6-9 let	<i>hledáč</i>
	10-12 let	<i>kopáč, hledáč</i>
	13-17 let	<i>nesení pochodně, hledání hrobu</i>
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	5, 5, 4, 4, 5, 4, 4, 3, 4, 5	

Tabulka 18 Reflexe - Fernandézův hrob

Etapa Fernandézův hrob se měl celý odehrávat po setmění po večerce, bohužel děti byly tak unavené, že jsme tuto etapu započali už po večeri, kdy nebyla úplná tma. Snad jen dvě poslední skupiny měly to štěstí jít za tmy. Na hře nebylo nic složitého, jen to, že začalo pršet a děti musely vykopat Fernandézův hrob, takže byly trochu špinavé, ale k takovému dobrodružství trochu špíny patří.

CARCASSONNE	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>sběr kartiček, běhání</i>
	10-12 let	<i>skládání, skládání hradů, cest a polí z karet, sběr kartiček, znalost hry</i>
	13-17 let	<i>komunikace se stavitelem karet, společný běh</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>nedokončení hry</i>
	10-12 let	<i>svázání skupiny krátkým provázkem, nedokončení hry, hodně zmatku ve hře, běh</i>
	13-17 let	<i>organizace, pevnost provázku</i>
funkce	6-9 let	<i>běh pro karty</i>
	10-12 let	<i>běh pro karty, sběr karet a stavění hradů</i>
	13-17 let	<i>běhání pro karty s nejmladšími členy týmu, sběrač</i>
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	3, 4, 4, 2, 5, 2, 2, 5, 3, 1	

Tabulka 19 Reflexe – carcassonne

Tato hra je dalším příkladem přesunem „od stolu do přírody“. Carcassonne je samo o sobě poutavou hrou a v minulosti jsme si tento fakt ověřili, proto nerozumím tolika záporům uvedených v reflexi. Možná to bylo způsobené únavou dětí, jelikož jsme hru zařadili do večerního programu ke konci tábora. Hlavní negativem hry bylo její nedokončení kvůli velké nekázní většiny dětí. Přesto si myslím, že tato hra stojí do budoucna znovu o zahrání.

<u>TAJEMSTVÍ MĚSÍČNÍHO KAMENE</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>běh pro písmena</i>
	10-12 let	<i>hledat symbol, luštit křížovku a písmena, běh pro písmena, druhé místo ve hře, pamatování písmen</i>
	13-17 let	<i>zapamatovat si písmena, procvičení paměti</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>málo zapamatování písmen, bolení nohou</i>
	10-12 let	<i>běhání, menší zmatek</i>
	13-17 let	<i>nikdo nechtěl běhat, trochu zmatek ve hře</i>
funkce	6-9 let	<i>běžec</i>
	10-12 let	<i>běžec</i>
	13-17 let	<i>zapisování a běh pro písmena</i>
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	5, 3, 4, 3, 5, 5, 4, 5, 5, 3	

Tabulka 20 Reflexe - tajemství měsíčního kamene

Podle reflexe se tato hra celkem povedla, ale musím uvést hlavní nedostatek hry, který není dětmi uveřejněn. Dle mého názoru jsme do hry vložili hodně kartiček se symboly a hráči neměli prakticky možnost dokončit tajenku za dopoledne. Dalším záparem byl již zmínění běh, kdy děti neměly mnoho energie běhat pro symboly a výsledná písmena, ačkoliv někteří hráči běh zvolili jako pozitivum.

<u>MĚSÍČNÍ KÁMEN</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>návštěva Plas, zašifrované indicie</i>
	10-12 let	<i>originalita hry, hledání papírků, návštěva Plas</i>
	13-17 let	<i>hledání indicií a luštění vzkazu</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>dlouhé hledání i cesta</i>
	10-12 let	<i>družstva šla sama a moc nevěděla kam, mapa, přehlížení značek</i>
	13-17 let	<i>chození, málo času</i>
funkce	6-9 let	<i>hledač indicií a kamene</i>
	10-12 let	<i>trochu rady, běžec, hledač, práce s mapou</i>
	13-17 let	<i>rádce, rozšifrování vzkazů</i>
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	5, 4, 4, 4, 4, 5, 4, 4, 5	

Tabulka 21 Reflexe - měsíční kámen

Etapu Měsíční kámen jsme realizovali na principu indicií a tím byla pro děti tato hra sice dlouhá, ale velmi zajímavá a prověřila tak určitou dávku jejich schopností a dovedností. Dětem se hra líbila hlavně pro hledání indicií a luštění vzkazů.

<u>VELKÁ SÁZKA</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>rozbíjení vajec o čelo, svlékání ponožek pusou, nafouknutí balónku, hra, poslední kolo</i>
	10-12 let	<i>hra „kdo z koho“, rozbíjení vajec o čelo, soutěžili vedoucí, hra „be creative“</i>
	13-17 let	<i>soutěžili vedoucí, zábavné, svlékání ponožek pusou, posílání sms</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>ztráta sázky, hra „praskni to“</i>
	10-12 let	<i>hra „svlékni je“, prohrání sázky</i>
	13-17 let	<i>Pavel vzdal poslední soutěž hned na začátku, ztráta sázky</i>
funkce	6-9 let	<i>divák, sázkař</i>
	10-12 let	
	13-17 let	
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	5, 3, 3, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4	

Tabulka 22 Reflexe - velká sázka

Tato hra se stala velkou zábavou pro všechny a zařazuje se tak do žebříčku nejlepších her na táboře. Jako hráč absolvující tuto hru mám velké zážitky dodnes, protože nikdo z vedoucích kromě organizátora hry nevěděl o náplni daných disciplín s bláznivým duchem.

<u>RODRIGO CHYTÁ KLÍČ</u>	věková kategorie	konkrétní věci
+ (klady)	6-9 let	<i>přehazování přes budovu, chytání míče</i>
	10-12 let	<i>možnost tréninku hodů, žlutý tým nechytil klíč, hody, nikdo nevyhrál</i>
	13-17 let	<i>originalita, házení klíče</i>
- (zápory)	6-9 let	<i>chtěl taky házet</i>
	10-12 let	<i>krátká doba trvání hry, červený tým nechytil klíč, málo pokusů, obtížnost</i>
	13-17 let	<i>složitost, chytání klíče</i>
funkce	6-9 let	<i>fanda svého týmu, chytání míče</i>
	10-12 let	<i>divák, fanda</i>
	13-17 let	<i>chytání míče (klíče), házení klíče, určování směru hodů</i>
zážitek (1 – nejméně, 5 – nejvíce)	5, 3, 4, 2, 4, 2, 2, 4, 2	

Tabulka 23 Reflexe - Rodrigo chytá klíč

Poslední hra byla nejkratší Alvarezovou etapou. I když hra netrvala dlouho, byla velmi napínavá. Tenisový míček museli hráči přehodit přes budovu, což bylo v reflexi uvedeno jako pozitivum. Mezi negativa patřila právě krátká hrací doba, málo pokusů na vyzkoušení hodů a fakt, že házet a chytat mohli jen dva hráči z týmu.

5 DISKUSE

PŘÍPRAVA PROGRAMU

Vše, co jde, si připravíme před táborem. Na táboře pak maximálně doděláváme poslední úpravy, protože na žádné velké tu není prostor ani čas. Nesmíme ani opomenout nakoupit s předstihem veškeré materiální zajištění. Na táboře už jen konkrétně před každou hrou připravíme propriety, bez nichž nemůže být hra započata.

REALIZACE PROGRAMU

Každý den se realizovali 1-2 etapy a jiné další hry. Je potřeba si uvědomit dobu všech her, které chceme hrát a propočítat si, zda nám časově vyjdou do celého programu dne, natož do celého programu tábora.

Při hraní her si tedy hrajeme i my – na režiséra. I když máme všechno připraveno do posledního puntíku, může se vyskytnout nějaká událost a my jsme nuceni podmínky hry změnit a být schopni improvizovat. Nejčastější improvizace dochází při stanovení hrací doby určité hry. My koncipujeme spíše delší hry, přibližně na jedno dopoledne nebo odpoledne hrané venku v terénu a tak nás většinou ovlivňuje pouze čas jídla nebo vlastní uvážení ukončit hru. Proto v mé práci neuvádím hrací dobu ani prostor potřebný k dané hře.

Nedílnou součástí hry je i její motivace. A tak se snažíme před každou hrou děti vtáhnout do děje menší historikou, libretem nebo čteným úryvkem. Velkou motivací je pro děti i účast vedoucích v samotné hře, které velmi povzbudí jejich podávané výkony. Například ve hře Latrína nebo Montezumovi obchodníci, kde vedoucí zastávali funkci škodičů.

REFLEXE PROGRAMU

Reflexe programu je přehledně vytvořena již výše v tomto dokumentu. Reflexe na táboře probíhala vždy po dané hře formou krátkého dotazníku. Abychom se tolik nezdržovali, byla pro reflexi vybrána pouze jedna až dvě skupiny. Dětem bylo vysvětleno, za jakým účelem dotazník vyplňují. Ze začátku byly velmi ochotné, později už bylo vidět, jak je dotazníky nudí, ale přes to ho pro mě a pro potřeby této práce vyplnily.

Podle mého názoru měla největší úspěch hra Lov ryb zlatých, Měsíční kámen, Alvarezovo pexeso nebo Olympiáda podtržená slavnostním ceremoniálem a hereckými výkony vedoucích při Velké sázce.

6 ZÁVĚR

Tématem mé diplomové práce je příprava, realizace a reflexe obsahu dětského letního tábora pro děti mladšího a středního školního věku s již konkrétním a podrobným popisem realizovaného programu.

V teoretické části se na základě uvedené literatury zaměřuji na problematiku volnočasové a zážitkové pedagogiky, daných věkových kategorií a úskalí celé přípravy táborového programu včetně podrobností o personálním zázemí, časové přípravě a materiálním zajištění.

Stěžejní částí celé této kvalifikační práce je kapitola věnovaná konkrétnímu popisu táborového programu včetně celotáborové hry Alvarezova dobrodružství. Tato kapitola je již součástí praktické části, jelikož vychází z uplynulé realizace tábora a vlastních zkušeností. Na úvod je stručně popsán začátek hry, včetně libreta a principu hry a v dalších částech jsou již sepsány podrobně všechny etapy a hry. Závěr kapitoly je věnován zhodnocení hry s menšími připomínkami.

Dle mého názoru se program velmi vydařil. Díky dotazníkové reflexi, která je popsána v kapitole *Reflexe táborového programu*, se můžeme do budoucna případným nedostatkům vyhnout a hry tak vylepšit k dokonalosti. Tato diplomová práce by měla sloužit jako podklad pro inspiraci stejným nadšeným organizátorům táborů jako já a pomoci tak uspořádat a vymyslet kvalitní táborový program.

7 RESUMÉ

My diploma thesis is focused on topic of organizing rehabilitation events, specifically camps. Content of my thesis is concerned with organizing such events, providing needed material rial and personnel and concrete realizing of the camp. Major part of my thesis describes detailed camp programme and the main camp game called Alvarez's adventure. The goal of the thesis is to inspire future events in the way of organization and can function as a real plan for similar camps. The actual camp was realized in August 2014 in Plasy near to Plzeň and the programme was created for fourteen day long camp for age of children from six to seventeen. The end of the thesis is reflection of all games within the programme and was made in format of questionnaire given to the children at the end of the camp. It is set to eliminate mistakes in the games when again realized.

8 SEZNAM LITERATURY

- 1) BRKLOVÁ, D., HERCIG, S. *Diplomová a závěrečná práce studujících TV a sport*. Plzeň: ZČU, 1998.
- 2) FOGLAR, J., CHOUR, J., ZAPLETAL, M. *Etapové hry*. Liberec: Skautské prameny, 1997
- 3) HRKAL, J., HANUŠ, R. *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 1998.
- 4) CHOUR, J. *Receptář her*. 1.vyd. Praha: Portál, 2000.
- 5) NEUMANN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 5.vyd. Praha: Portál, 2009.
- 6) PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. 3.vyd. Praha: Portál, 2002.
- 7) PELÁNEK, R. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. 1.vyd. Praha: Portál, 2008.
- 8) ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her*. Praha: Olympia, 1987.
- 9) ZOUNKOVÁ, D. *Zlatý fond her III*, Praha: Portál, 1997.
- 10) GAYDOŠOVÁ, M. HIŘMANOVÁ, Z. *Miniškola pro instruktory a vedoucí táborů*, Praha: DDM Stodůlky, 2003

9 SEZNAM OBRÁZKŮ A TABULEK

Obrázek 1 Alvarezova karta 1	19
Obrázek 2 Alvarezova karta 2	20
Obrázek 3 Týmové barevné placky - žluté vydry	21
Obrázek 4 Alvarezova karta 3	23
Obrázek 5 Přísloví.....	24
Obrázek 6 Alvarezova karta 4	24
Obrázek 7 Alvarezova karta 5	26
Obrázek 8 Tonda obal	27
Obrázek 9 Tonda obal - slalom s popelnicí.....	27
Obrázek 10 Tonda obal - trasa na čas	27
Obrázek 11 Alvarezova karta 6.....	28
Obrázek 12 Kvarteto	29
Obrázek 13 Alvarezova karta 7	30
Obrázek 14 Alvarezova karta 8.....	31
Obrázek 15 HECŇYŤ - Obleva	32
Obrázek 16 HECŇYŤ - mince.....	32
Obrázek 17 HECŇYŤ - provlékání provázku.....	33
Obrázek 18 HECŇYŤ - provaz.....	33
Obrázek 19 HECŇYŤ - monstrum	34
Obrázek 20 Alvarezova karta 9.....	35
Obrázek 21 Alvarezova karta 10.....	35
Obrázek 22 Olympiáda - zahajovací ceremoniál	37
Obrázek 23 Alvarezova karta 11	37
Obrázek 24 Alvarezova karta 12.....	38
Obrázek 25 1. Alvarezova etapa - střelba na písmena	39
Obrázek 26 Montezumovi obchodníci	41
Obrázek 27 Woodoo panenka	44
Obrázek 28 Muzeum borové smoly v Lomanech	44
Obrázek 29 3. Alvarezova etapa - hledání pouzdra ve vodách hlubokých	47
Obrázek 30 Miss noha.....	48
Obrázek 31 Měsíční kámen - 4. indicie	53
Obrázek 32 Šablona dotazníku	57

Tabulka 1 Reflexe - máš minutu	58
Tabulka 2 Reflexe – přísloví	59
Tabulka 3 Reflexe – chobotnice.....	60
Tabulka 4 Reflexe - orientační běh.....	61
Tabulka 5 Reflexe – kvarteto	62
Tabulka 6 Reflexe – bingo	63
Tabulka 7 Reflexe – latrina.....	64
Tabulka 8 Reflexe – hecňt'	65
Tabulka 9 Reflexe – olympiáda	66
Tabulka 10 Reflexe - střelba na písmena	67
Tabulka 11 Reflexe - Montezumovi obchodníci.....	68
Tabulka 12 Reflexe - peníz průkazní	69
Tabulka 13 Reflexe - Alvarezovo pexeso	70
Tabulka 14 Reflexe - máme rádi Česko.....	71
Tabulka 15 Reflexe - hledání pouzdra ve vodách hlubokých.....	72
Tabulka 16 Reflexe - kóta 427	73
Tabulka 17 Reflexe - lov ryb zlatých.....	74
Tabulka 18 Reflexe - Fernandézův hrob.....	75
Tabulka 19 Reflexe – carcassonne.....	76
Tabulka 20 Reflexe - tajemství měsíčního kamene	77
Tabulka 21 Reflexe - měsíční kámen.....	78
Tabulka 22 Reflexe - velká sázka	79
Tabulka 23 Reflexe - Rodrigo chytá klíč	80

10 PŘÍLOHY

PŘÍLOHA 1

DIPLOM



L.T. Alvarezova
Jabotružalvi
3. - 16. 8. 2014
RS (F&J) - Plosy





Alvarez Perez uděluje
**PAMĚTNÍ
LISTINU**
20

za přežití strastiplné cesty za pokladem Aztéků.



LT Al *Alvarez Perez uděluje*
3. - 16. 8. 2014
RS Máj - Plzeň



PŘÍLOHA 3

BODOVÁNÍ PŘÍBÝTKŮ

I														
4.8.														
5.8.														
6.8.														
7.8.														
8.8.														
9.8.														
10.8.														
11.8.														
12.8.														
13.8.														
14.8.														
15.8.														



PROGRAM DNE

DOPOLEDNE

ODPOLEDNE

VEČER

Vedoucí dne:
Služba:





Snídaně

Oběd

Večeře



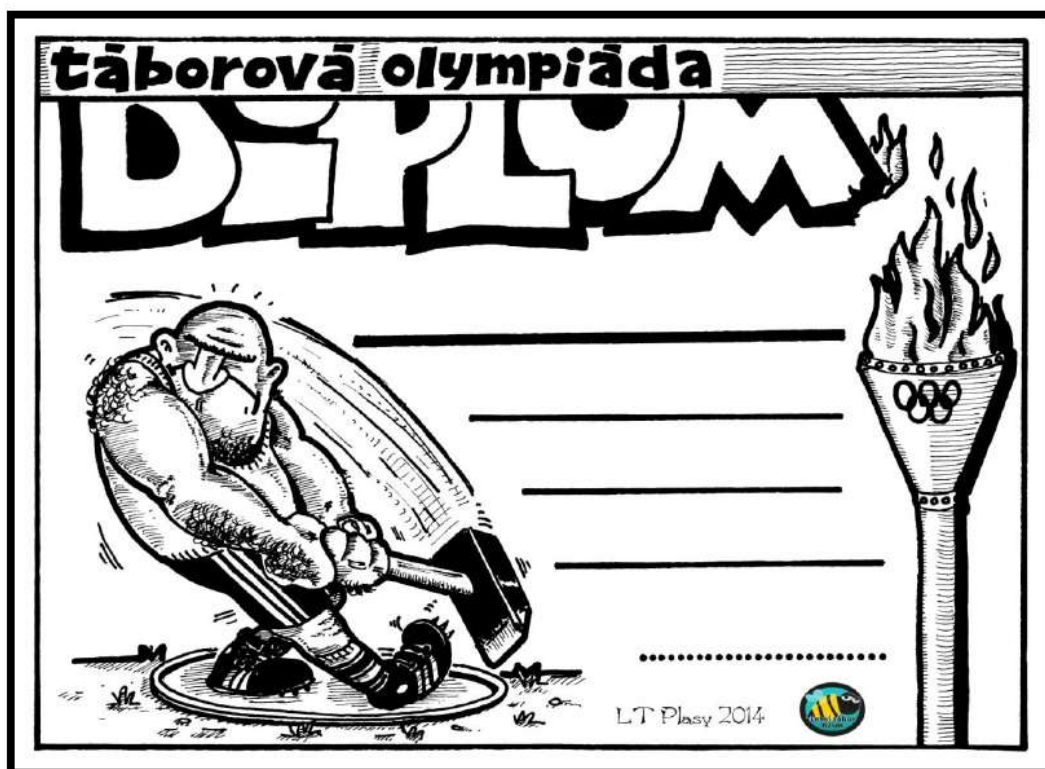
REŽIM DNE



00:00	ranní probitnutí
00:00	malé ošplouchnutí
00:00	ranní pochoutka
00:00	úklid ve svých věcech
00:00	dopolední cesta
00:00	velká pochoutka
00:00	povinný odpočinek
00:00	odpolední cesta
00:00	poslední pochoutka
00:00	večerní cesta
00:00	uložení ke spánku

Desatero zásad Alvarezových

- 1) Jest zakázáno opouštět areál našeho obydlí bez dovolení vedoucího.
- 2) Nemoci, stejně jako rány bodné, sečné či řezné a zvířata přisátá nutno jest hlásit zdravotníkovi.
- 3) Šarvátky slovní i tělesné zakázány jsou.
- 4) Vedoucí jsou ctěni a jejich rad a příkazu je třeba naslouchat a konat.
- 5) Alvarezova posádka je vždy dochvilná a hlídá si časy předem stanovené.
- 6) Členové posádky vždy spolupracují jako jeden muž.
- 7) Alkohol, cigarety, drogy a organická rozpouštědla jsou svinstvo a ani jako pomocník samotného Alvareze se nebudu snažit přesvědčit jiné o opaku.
- 8) Pokrm všem dodává sílu k dalšímu boji, proto považujeme kuchaře svého, pokrmů dojídáme beze zbytku a nepobuřujeme řevem při konzumaci.
- 9) Každý, kdo se o nepořádek ve svých věcech pokusí, letecký den, či řev Aztéků okusí.
- 10) Každý správný dobrodruh umí i zamračený den prozářit svým úsměvem, pohodou a dobrým slovem. ☺



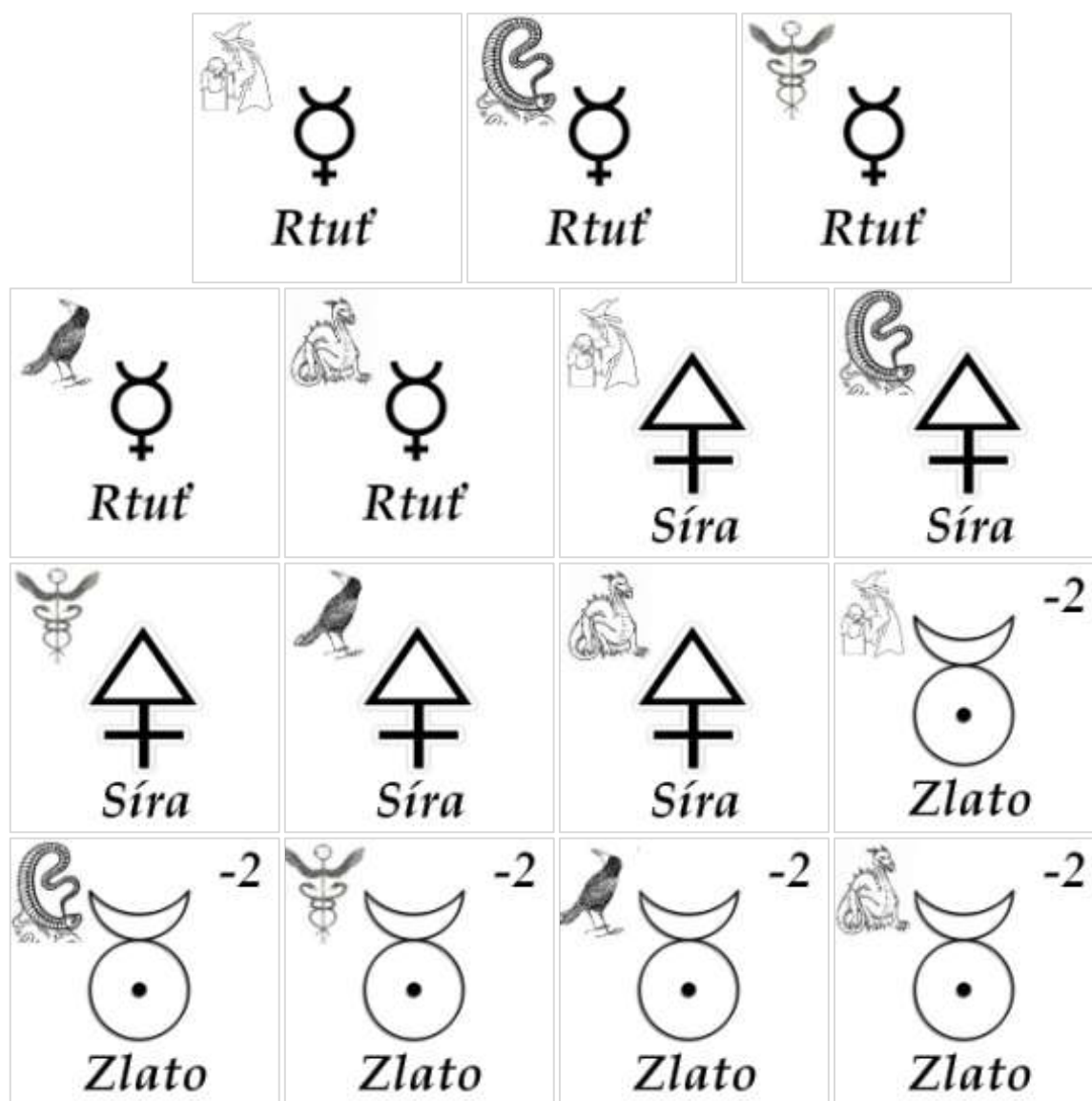
LOV RYB ZLATÝCH – CEDULKA NA STANOVIŠTĚ

KAPR	
ŠTIKA	
SUMEC	
PSTRUH	
HYBRIDNÍ RYBA	
ÚHOŘ	
Povolení rybařit	
Větší člun (12 ryb)	
Povolení lovit úhoře	

PŘÍLOHA 10

MONTEZUMOVI OBCHODNÍCI

HRACÍ KARTIČKY



U BLÁZNIVÉ

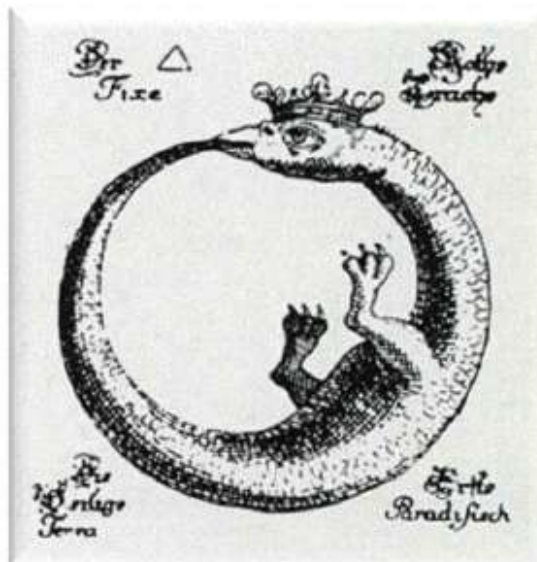


VĚŠTKYNĚ

V ČERVÍ DÍŘE



U KOUSAVÉHO DRAKA



U ZAMOTANÝCH HÁĎAT



U KRKAVCE



PŘÍLOHA 11



PŘÍLOHA 12

