

# ETAPOVÁ HRA 2014

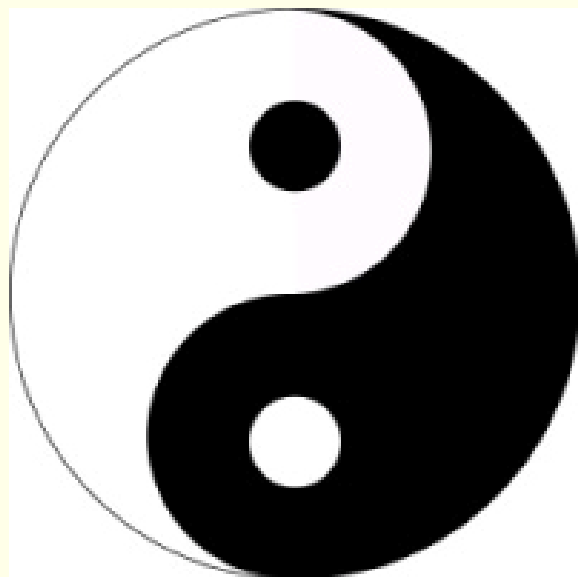
## ELIXÍR PEKLA

## A RÁJE

### aneb

## TAJEMSTVÍ

## JIN - JANGU



Téma etapové hry převzato od 27. pionýrské skupiny Švermováček, Kladno-Švermov

Původní název: Elixír pro zemi Zlozemi. Autor: Zaplatílek Jiří a kolektiv

<http://www.pionyr.cz/docs/ceteh/hry/elixir.pdf>

Sůvácká příprava a režie: Mgr. Martina Týcová, Ing. Václav Čápek, Ing. Radek Löwy



Každý z nás to zná z pohádek - dobro zvítězí nad zlem - ale bude tomu tak i v našem případě? Budete i vy patřit mezi ty vyvolené, kteří prokážou odvahu, statečnost a dokážou vyrobit silný a mocný Elixír Pekla a Ráje? Dokážete zrovna vy odhalit Tajemství Jin – Jangu?

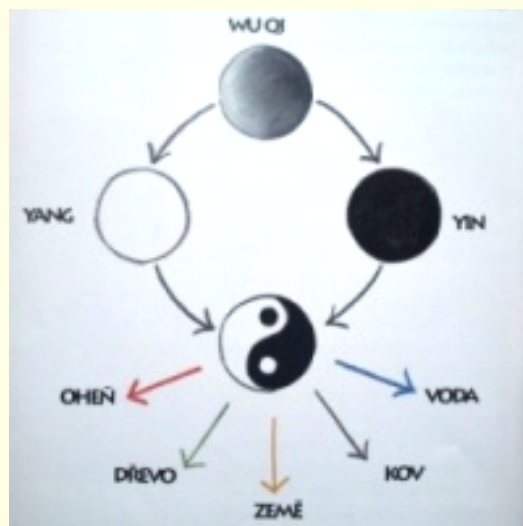
A co to vůbec Elixír Pekla a Ráje je?

- Je to Elixír, který je tvořen ze špatných i dobrých vlastností lidí.
- Je to Elixír, který spojuje dobro a zlo.
- Je to Elixír, který vychází ze staré čínské filozofie – **Feng šuej**.

**Feng šuej** je umění využívané v Číně již několik tisíc let. Jeho cílem je zlepšit atmosféru domova, vztahy s druhými lidmi, dosáhnout vyššího uspokojení, bohatství a získat novou energii pro uskutečnění svých přání a snů.

Čínští mudrcové vycházeli z předpokladu, že svět nebyl na počátku ničím jiným než neohrazenou prázdnotou, stavem „**wu qi**“.

Z tohoto stavu se vyvinula první aktivita, pro niž byl vybrán termín „**Jang**“, jakož i její protipól, neaktivita „**Jin**“.



Snahou umění feng šuej je dosažení rovnováhy těchto protikladných sil Jin a Jang.

- **Jin** představuje černý, ženský, pasivní, negativní princip. Jin je symbol země, temnota, měsíc a smrt.
- **Jang** je princip mužský, aktivní, bílý. Jang je nebe, světlo, slunce a život.



**Jin** a **Jang** - jeden bez druhého nemohou existovat. Spolu tvoří jeden celek a jeden je vždy obsažen v druhém a uvnitř druhého.

Vše se řídí zákonem **Jin/Jang**. Horko jednou vychladne, léto se promění v zimu, a dokonce i to nejsilnější mládí uvadne ve stáří. Tak má vše svého přirozeného protihráče, který se stará o to, aby řád zůstal zachován v nekonečném koloběhu.

Pustíme se tedy do shánění ingrediencí, ingrediencí protipólů – Pekla a Ráje, složených ze zlých a dobrých vlastností lidí, abychom mohli v závěru stvořit mocný Elixír.

Na této cestě necht' vás provází tyto krátké verše:

*... Když mrak jak hejno vran se nebem plouží  
A lidská srdce zloba souží,  
Když není láska, píle a odvaha,  
Když špatné nad dobrým vyhrává...  
Pak zbyla-li vůle v tomto světě,  
stiskněte ruce a spolu jděte. ...*



## ***Cíl hry***

Cílem celotáborové hry je vedle získávání bodů za jednotlivé hrací dny naučit děti zábavnou a soutěživou formou, soběstačnosti, vybudovat vztah k přírodě a k sobě samým, uvědomit si základní lidské hodnoty, že skutečné bohatství neleží v penězích ale v tom, jaký člověk ve skutečnosti je. Ukázat úlohu a místo jedince v týmové práci.

## VÝKLAD HRY ANEB ETAPOVKA V KOSTCE

Úkolem hráčů je uvařit pro Targiho elixír, který vyléčí jeho zemi.

Hráči dle legendy pomáhají Targovi zachránit jeho zemi. Prvním úkolem je pomoci nalézt ztracené měšce se vzorky pramenů zla - nositele negativních lidských vlastností. Ty jsou v podobě černých měšců s nápisy jednotlivých vlastností roztroušeny na ohraničeném území. Oddíly hledají tyto měšce a po nalezení je soustředí v táborovém kruhu u bodovací tabule. Po soustředění nalezených měšců se diskutuje, kterou pozitivní vlastností můžeme nad špatnou vlastností zvítězit.



Měšce se vzorky pramenů zla

Každý den hry se tak nese ve znamení boje proti jedné z dvanácti špatných vlastností vlastností jí opačnou. (zbabělost – odvaha, lenost – pracovitost atd.). Hráči získávají za jednotlivé hry ingredience (přírodní materiály – kameny, šišky, rostliny...), které pak při vyhodnocení dne přidávají do tzv. Peletovacího hrnce „Peletáku“, kde se vařením přeměňují v pelety - dřevěná barevná kolečka (viz. obr.), která slouží k průběžnému bodování. Ty jsou vhazovány do bodovací tabule (viz. obr. č. 3, která slouží jako přehledný ukazatel stavu soutěžních dní a zároveň znázorňuje složení elixíru každého oddílu (viz. dále).



Barevné dřevěné pelety



Bodovací tabule – pro každou družinu 1 válec

Každý večer se provádí rituál, při kterém zástupci oddílů přinášejí získané ingredience a vhazují je do peletovacího hrnce. Pro znázornění vaření pelet jsou předem umístěny do hrnce dětské dýmavnice, které znázorňují činnost peletovacího hrnce. Po nasypání pelet do bodovací tabule má vždy vítězný oddíl výsadní právo spálit špatnou vlastnost v táborovém ohni. Pokud oddíl již jednou vyhrál, může toto právo přenechat oddílu, který doposud nevyhrál.





**Peletovací hrnec připraven**



**Peletovací hrnec v akci**

Na konci posledního hracího dne tak máme připraveny kompletní pelety, z kterých „uvaříme“ silný lektvar pro záchranu Targiho země. Pelety totiž obsahují to nejlepší z lidských vlastností člověka, které se nám podařilo získat našimi činy. Jsou jakýmsi obrazem morální, fyzické i duševní síly jednotlivých oddílů. Pelety jsou následně smíchány a vsypány opět do peletovacího hrnce, která slouží zároveň i jako varný hrnec pro výrobu Elixíru.

Pelety jsou tedy v závěrečné fázi výrobního postupu proměněny v SOS-elixír pro Targiho zemi.

Takto získaný elixír je zapečetěn a poslán do Targiho země. Na památku této hry dostane každý účastník vzorek elixíru v malé lahvičce.



**Vaříme elixír pro Targiho zemi**



**Král Targa**



**Vzorek elixíru pro každého ...**



**... a na zdraví ...**

## ***Pomůcky na hru:***

- ✓ černé měšce velikosti 1 kg pytle s moukou plné hoblin představující špatné lidské vlastnosti
- ✓ Pelety (barevná dřevěná kolečka prům. 40mm, síla 10 mm)
- ✓ Ingredience pro výrobu pelet (různý přírodní materiál: kameny, šišky, kůra, rostliny atd.)
- ✓ peletovací hrnec („Peleťák“) – dle fantazie
- ✓ barevné dětské dýmovnice znázorňující ve hře vaření pelet
- ✓ bodovací tabule pro umístění pelet
- ✓ lahvičky pro „osobní“ elixíry 50 ml (dle počtu dětí)
- ✓ elixír (ovocný sirup - kiwi)
- ✓ 1 láhev (velikosti demižonu) pro Elixír země Zlozemě
- ✓ bodovací listina
- ✓ sportovní náčiní, luky a terče + běžné sportovní vybavení tábora
- ✓ programy dne,
- ✓ drobný materiál (kancelářské a malířské potřeby, svíčky, pochodně, odrazky...)
- ✓ **bílá trička trička na obarvení pro oddílovou příslušnost**

## ***Bodování:***

Oddíly získávají během hracího dne hmotné ingredience, které při večerním vyhodnocení přeměňují v tzv. pelety, které slouží pro výrobu Elixíru.

Jednotlivé úkoly (hry) celotáborového programu jsou hodnoceny body (podle počtu skupin – 7 skupin – 1. místo za 7 bodů, 2. místo za 6 bodů atd.).

Dle součtu výsledků (bodů) všech her (viz. „Bodovací listina“) je určeno celkové pořadí. Na základě umístění hracího dne je skupinám „vyplacena“ odměna ve formě pelet. Jednotlivé pelety jsou vhazovány do bodovací tabule (viz. foto výše).

## ***Zakončení hry:***

Etapová hra končí „uvařením“ elixíru v peletovacím hrnci. Voskem zapečetěný elixír je **darován** králi Targovi. Král Targa odvážně zachránce poctí svou osobní návštěvou a jako vyjádření díky věnuje každému zachránci vzorek elixíru za projevovou odvahu při záchraně jeho země.



# REALIZACE EH 2014 MLADŠÍ KATEGORIE

## ELIXÍR PEKLA A RÁJE aneb TAJEMSTVÍ JIN - JANGU

### Úvod do EH

#### Úvodní scénka - král Targi

Znáte někdo Targiho zemi? Že ne? Možná ji znáte pod názvem země Zlozemě. Takové jméno ji dali lidé, žijící v jejím sousedství. Každý z nich zná její příběh. Byly doby, kdy se v této zemi žilo velice spokojeně. Lidé žili životy naplněné láskou, spokojeností a vždy se těšili na další den. To se však jednoho dne změnilo. Po bezhvězdné noci přišel temný den. Celou oblohu pokryl těžký mrak. Král Targa s obavou hleděl na tento záhadný úkaz a tušil, že něco zlého čeká jeho zemi. Nemýlil se. Od tohoto dne již slunce nad jeho zemí nevyšlo. Jakási tajemná zlá síla držela svou těžkou ruku nad Targiho zemí. Lid se od toho dne změnil a život v zemi jako by se zastavil. S černým mrakem přišly i černočerné myšlenky a v lidech v tu chvíli vyhasly veškeré dobré vlastnosti. Začali být k sobě nepřátelští a lhostejní. Zemi zaplavilo všudypřítomné zlo. Jediný kdo byl zlého osudu ušetřen, byl samotný král Targa.

Targimu nebyl osud země lhostejný a rozhodl se hledat pomoc v moudrých knihách. Dlouho hledal v královských knihovnách a sklepeních až v jedné staré knize ho upoutal podivný vzkaz:

*Když mrak jak hejno vran se nebem plouží*

*A lidská srdce zloba souží,*

*Když není láska, píle a odvaha,*

*Když špatné nad dobrým vyhrává...*

*Pak zbyla-li vůle v tomto světě,*

*stiskněte ruce a spolu jděte.*

*Pramenů dvanáct se v zemi skrývá,*

*Pramenů dvanáct kdesi zpívá.*

*Z každého naber jenom trošku,*

*Pak připrav se na nejtěžší zkoušku*

*Jen duše toho co jak sníh skví se,*

*A při bezpráví vztekem rdí se,*

*Jen duše toho má tu moc,*

*Vyhledej ho a žádej o pomoc.*

*Jen on z té vody vyrobí,*

*Nápoj, jež vše zlo zahubí.*

*Tekuté dobro – jím naplň číše,*

*Jak proti zlobě, tak proti pýše,*

*Rozdej je lidu – buď chvíli sluhou,*

*Pak mračna vybarví se duhou*

Targa přemýšlel, k čemu ho tato kniha nabádá. Tak mnoho to vystihovalo jeho osud. Putoval tedy svou zemí křížem krážem a hledal ony prameny, jak mu poradila stará kniha. Dvanáct měsíců hledal ony prameny, které představovaly pro jeho zemi zřídla zla. Po dvanáct měsíců odléval do připravených nepropustných vaků vzorky těchto pramenů, aby z nich dle moudré knihy nechal vyrobit elixír, který znamenal pro jeho zemi naději.



Na konci svého hledání vzal Targa do svého království dvanáct měšců naplněných zbabělostí a strachem, leností, hloupostí a závistí, nepořádností a leností, lhostejností, slabostí, obžerstvím a lží. To byly prameny, které ničily jeho zemi. Zbýval poslední úkol. Najít ty vyvolené, kteří dokážou z těchto vzorků pramenů vyrobit elixír tak mocný a silný, aby dokázal uzdravit celou jeho zemi.

Tak se Targa vydal do sousedních zemí a hledal. Zlo mu však připravilo ještě jednu překážku na jeho cestě. Jednoho dne seslalo na zemi strašlivou bouři, která zastihla Targu zcela nepřipraveného a rozmetala jeho měšce po celé zemi. Targiho ani toto neštěstí nezlomilo. Tak moc mu záleželo na osudu jeho země. Začal opět hledat....

Následně proběhlo rozdělení do družin, losování názvů družin a barev na batiku triček, díky nimž se pak skupiny rozlišovaly.



*Lidé žili životy naplněné láskou, spokojeností ...*



*Celou oblohu pokrýl těžký mrak*



*... v lidech v tu chvíli vyhasly veškeré dobré vlastnosti ...*



*... Začali být k sobě nepřátelští a lhostejní ...*







*... Král Targa putoval svou zemí a hledal ony prameny zla, jak mu poradila stará kniha ...*



*... Ještě ale musel najít ty, kteří dokážou z těchto vzorků vyrobit elixír, který uzdraví celou zemi ...*

### **A ještě nebatikovat trika pro družiny a můžeme začít**





## Názvy a barvy družin + Členové družin:

### SALAMANDŘI (oranžová)

*Stojící zleva:* Vítězslav Richtr,  
Šimon Fröhlich,  
Matěj Forejt

*Klečící zleva:* Rozálie Rybová,  
Šimon Pacák,  
Veronika Pekárková,



### BARBAJZOVÉ (zelená)

*Stojící zleva:* Ondřej Šuma,  
Adéla Procházková,  
Lukáš Vaverka,

*Klečící zleva:* Verča Saksunová,  
Jakub Císařovský,  
Bibiana Žižková,

### ALCHYMIŠTI (červená)

*Stojící zleva:* František Laube,  
Nela Baslíková,  
Michal Navara,  
Josef Marvánek,  
Tomáš Slezák,



### ZÁCHRANCI (černá)

*Stojící zleva:* Daniel Bureš,  
Justýna Boudníková,  
František Valašík,  
Jan Knoth,  
David Mráček,

## TOULÁCI (modrá)

**Stojící zleva:** Adam Císařovský,  
Jakub Löwy,  
Jan Kopřiva,

**Klečící zleva:** Alena Hrabáková,  
Marie Suková,  
Bronislav Hrabák



## LUMINÁTI (žlutozelená)

**Stojící zleva:** Lucie Vaníčková,  
Matyáš Baslík,  
Michaela Závodná,

**Klečící zleva:** Jan Kos,  
Áďa Boudníková,  
František Baloun,

## MARUSOVÉ (fialová)

**Stojící zleva:** Michal Vrtílka  
Filip Berka,  
Patrik Procházka,

**Klečící zleva:** Tadeáš Tischler,  
Bára Matzkeová,  
Vojtěch Špáta,



## MYDLÁŘI (žlutá)

**Stojící zleva:** Jan Baslík,  
Filip Javorek  
Ondřej Stejskal,

**Klečící zleva:** Klára Szromková,  
Petra Příbylová,

# 1) Zručnost versus Nešikovnost (28.7.2014)

*Jsou dny, kdy se člověku nic nedaří. Vše mu padá z ruky a cítí jako by měl obě ruce levé.*

*Někdy stačí, aby se více soustředil na danou práci, někdy je potřeba odpočinek a nechat věci jak se říká uležet.*

## Víceboj šikovnosti a okruh zručnosti

- disciplíny v okolí tábora
- děti soutěžily ve svých družinách, prošly trasu, která byla značena fáborky a na cestě plnily následující úkoly

### 1) Sirky:

Pomůcky: 4 plné krabičky sirek

Úkol: naskládat rozsypané sirky zpět do krabičky jen levou rukou, (leváci pravou)

V celém oddíle se musí postupně všichni vystřídat

Boduje se: celkový čas oddílu

### 2) Korálky

Pomůcky: provázek, korálky

Úkol: navlékání korálků na čas

Boduje se: počet navlečených korálků za určitý čas

### 3) Obrázky – paměť

Pomůcky: čísla 1 až 12, 12 obrázků zvířat

Úkol: oddíl si musí bez chyby zapamatovat pořadí obrázků u daných čísel, obrázky u čísel se postupně odkrývají a zakryjí se tehdy, kdy si dotyčný (nebo oddíl) myslí, že si je správně zapamatoval; poté, co se odkryjí a zakryjí všechny obrázky, musí oddíl bez chyby říci správné pořadí všech obrázků postupně u všech čísel.

Boduje se: počet chyb

### 4) Hod šiškou na cíl

Pomůcky: 5 šišek pro každého (našli si v lese)

Úkol: Každý má 5 pokusů trefit určený strom v lese.

Boduje se: konečný počet tref celého oddílu

### 5) Přesnost

Pomůcky: kbelík s vodou, sklenice, 3 hliníkové mince

Úkol: trefit se mincemi do skleničky ponořené v kbelíku s vodou, soutěží celý oddíl

Boduje se: nejvíce trefených mincí

### 6) Poznání

Pomůcky: 10 dvojic různých věcí, raději menší, neprůhledný pytel či sáček

Úkol: po hmatu poznat dvojici věcí

Boduje se: celkový čas družiny





*Sirky: naskládat rozsypané sirky zpět do krabičky jen levou rukou,*



*Korálky: navlékání korálků na čes*



*Obrázky: zapamatovat si pořadí obrázků u daných čísel,*



*Hod šiškou na cíl: každý má 5 pokusů trefit šiškou určený strom v lese.*







*Přesnost: trefit se mincemi do skleničky ponořené v kbelíku s vodou,*



*Poznání: po hmatu poznat 1 dvojici věcí (celkem je 10 dvojic)*

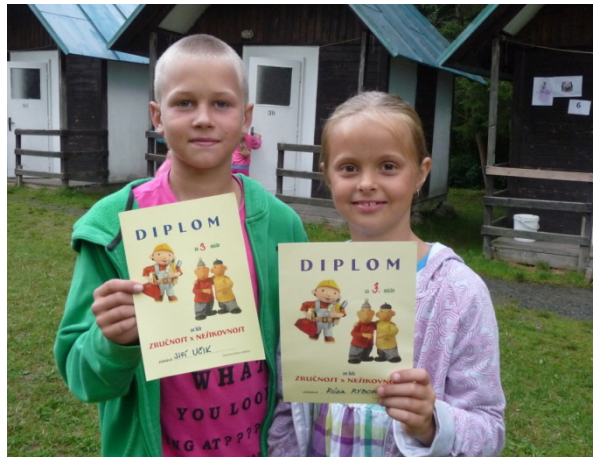
## **VAŘÍME PRVNÍ PELETY Z PŘÍRODNIN**







## VYHLÁŠENÍ VÍTĚZŮ ETAPY



*Přidělování prvních pelet – bodů*



*vyhodnocovací zařízení*

## 2) Lenost versus Aktivita (29.7.2014)

Černočerné mraky se rozlily po celé obloze. Lidé, kteří žili v pilné práci, stále přicházeli s novými nápady a vynálezy, ve volném čase sportovali a věnovali se nejrůznějším koníčkům, se do nového dne probudili úplně bez energie a zájmu o své okolí. Všichni se nakazili leností. Obyvatele Targiho země posedla takovou silou, že si s ní sami nedokážou poradit. Vydejme se na pomoc, pokusme se získat energiomy – kameny, které jsou tou pravou přísadou do elixíru naděje.

**A) Sportovní turnaje** – oddíly se utkají ve 2 sportovních disciplínách systémem každý s každým.

**Vybíjená** – dva poločasy po 7 min., po uplynutí hrací doby se spočítá počet vybitých hráčů. Vítězí oddíl, který má méně vybitých.

**Hon na lišku** – ve vymezeném kruhu nastoupí proti sobě stejný počet hráčů. Do pasu na záda si připevní šátek jako liščí ocas. Úkolem je v časovém limitu (3min) sebrat soupeři liščí ocas a tím ho vyřadit ze hry. Hra se hraje na 2 poločasy, pokaždé se sečtou vyřazení hráči.

**B) Vědomostní testy** – oddíly dostanou testy, které vyplňují v době čekání mezi turnaji

### TESTÍK LENOST X AKTIVITA

- 1) Jak se jmenuje prostranství pro vzletávání a přistávání letadel?  
a) letiště                      b) hřiště                      c) tábořiště
- 2) Co je cimbál?  
a) míčová hra                      b) hudební nástroj                      c) povolání
- 3) Kdo unesl Budulínka?  
a) liška                      b) medvěd                      c) zajíc
- 4) Kdo byl podle pověsti Robin Hood?  
a) herec                      b) zbojník                      c) princ
- 5) Doplň rčení: Všude dobře...  
a) venku hůře                      b) jinde lépe                      c) doma nejlíp
- 6) Ze kterého světadílu pocházejí indiáni?  
a) z Ameriky                      b) z Afriky                      c) z Asie
- 7) Jak se jmenuje kapalina, ze které se vyrábí benzín?  
a) ropa                      b) voda                      c) olej
- 8) Co musí nosit cyklisté do 15 let?  
a) šaty                      b) helmu                      c) pláštěnku
- 9) Co vařil hrnec v pohádce Hrnečku vař?  
a) polévku                      b) kávu                      c) kaši
- 10) Kterému dnes žijícímu zvířeti byl podobný mamut?  
a) slonovi                      b) opici                      c) zebře



## VYBÍJENÁ



## HON NA LIŠKU – „OCÁSKY“





## VAŘÍME PELETY (přírodnina – listy)



## VYHLÁŠENÍ VÝSLEDKŮ ETAPY





### 3) Pravda versus Lež (30.7.2014)

Snad každý z vás již někdy slyšel o moudrém králi Šalamounovi. Byl tak moudrý, že si k němu lidé chodili pro radu až z dalekých krajů. Věděli totiž, že dokáže rozkrýt pravdu i když je schovaná za pořádnou snůškou lží. Jednoho dne přivedly strážce ke králi dvě ženy, které se na náměstí přetahovaly o dítě. Každá tvrdila, že dítě patří právě jí. Král se na ženy zadíval, dlouze se zamyslel a povídá: „ Je těžké, přetěžké, vás rozsoudit, ale jedno řešení přece jen mám. Nechtě kat rozdělí dítě na dvě poloviny a každé z vás bude náležet jedna z nich!“ První žena králi blahořečila jaký je moudrý a že souhlasí. Avšak druhá se usedavě rozplakala. „ Králi Šalamoune, jsi velice moudrý. Přesto tě prosím, abys dítě nechal celé, a já se své poloviny vzdám ve prospěch té druhé!“ A tu teprve král rozpoznal, kdo je pravá milující matka. Byla to právě ta, která by nikdy nedopustila, aby jejímu dítěti někdo ublížil. Jeho malá lest vyjevila pravdu a prolhaná žena byla po zásluze potrestána.

#### **Lež má krátké nohy**

Každý z nás v životě určitě alespoň jednou zalhal. Lež se však mnohdy nevyplácí. O pravdivosti rčení „lež má krátké nohy“ se přesvědčíte v následující hře. Pokud správně určíte, co je pravda, ušetří vám to kroky i drahocenný čas.

**Cíl:** Odpovědět správně na otázky a proběhnout trať v co nejkratším čase

**Pravidla hry:** Hru připravíme v lese, kde je větší množství cest a cestiček. Trasa je značena barevnými fáborky. Po nějaké délce trati umístíme očíslovanou cedulku, na které je napsané tvrzení začínající „JE PRAVDA,ŽE .....?“ (celkem 10).“ Úkolem hráčů je správně určit, zda je tvrzení pravdivé. Pokud ano, vydají se po barvě označující „ANO“, pokud ne, vydají se po barvě označující „NE“. Pokud se hráči vydají špatnou cestou, po určité době narazí na výrazný obrázek šklebík :o( - který jim velí, aby se vrátili a pokračovali dále správnou cestou. Šklebík by neměl být z dálky viditelný, hráči by ho měli zahlédnout až z blízkosti, aby za špatnou odpověď nachodili více kroků a zároveň ztratili čas. Hráči běží ve skupinkách. Družstvo zaznamenává barvy na kartičku (u každé otázky zavěšena jinak barevná fixa, abychom zajistili, že družiny proběhnou celou trasu). Rozhodující je čas, jak dlouho jim trvalo proběhnout trasu.

#### **Otázky:**

- 1) Je pravda, že nejrychlejší zvíře na světě je gepard?
- 2) Je pravda, že brankář v košíkové může hrát nohama?
- 3) Je pravda, že Vánoce se slaví v létě?
- 4) Je pravda, že ve škole v Rusku je nejlepší známka 5?
- 5) Je pravda, že parašutista k seskoku používá padák?
- 6) Je pravda, že rok má 153 dní?
- 7) Je pravda, že syn Rumcajse byl Křemílek?
- 8) Je pravda, že papír se vyrábí ze dřeva?
- 9) Je pravda, že Titanic shořel?
- 10) Je pravda, že je tato otázka poslední?







### VAŘENÍ PELET a VYHLÁŠENÍ VÝSLEDKŮ





## 4) Kamarádství versus Lhostejnost (1.8.2014)

*Na lhostejnost zajde každé kamarádství, naučme se k sobě chovat přátelsky, dát si najevo, že se máme rádi a že nám ten druhý není lhostejný...*

### Hra: Unesený kamarád

**Cíl:** lépe poznat kamaráda z družstva, použít co o něm vím

**Pravidla:** nenápadně každému družstvu odvedeme nejmladšího člena a odvedeme na konec trasy. Pak se svolá nástup a budiž všem řečeno, že jim byli nejmladší kamarádi uneseni. Družstvo se pak vydá na záchrannou akci po trase značené šipkami, kde plní tyto úkoly:

- 1) nauč se z paměti dvojverší: Zavolej příteli, ozvi se nám, neboj se, nejsi tu úplně sám!
- 2) zazpívat píseň
- 3) obětují za něj nějaký šperk, ozdobu
- 4) popíšu, co má rád a co ne, jaký je atd.
- 5) nakreslí ho v životní velikosti (balicí papír, fixy)
- 6) z pěti věcí vyberou tu jeho
- 7) Na konci uneseného kamaráda musí poznat (na místě jsou všichni unesení, tj. z každého týmu 1 a je přes ně přehozena deka. Hledači nejdříve odrecitují verše, které se naučili na začátku trasy a poté se jim každý unesený postupně ozve větou "Jsem to já." Hledači následně hádají.)







**... a vyhlášení výsledků**

