

Celotáborová etapová hra 2018

„Z POHÁDKY DO POHÁDKY A ZPĚT DO BLÁZINCE“



MLADŠÍ KATEGORIE

Krásné Pole – Chřibská, 21. 7. -3. 8. 2018

Realizace

A) LEGENDA

Jedeme do pohádkové země, kde se setkáme s Králem pohádek, kde bude hostina, všechno možný, ALE...

místo toho však se na hostině objeví darebáček černokněžník, který před jejich zraky zaklíná říši pohádek. Uvěznil Krále pohádek v pohádkové komnatě a zamknul ji na osm čarodějnických zámků.

Skřítkové jsou poslední nadějí na záchranu pohádkového lesa. V pohádkách se s uvězněním Krále pohádek nic nedaří, pohádkové bytosti jsou bezradné. Malí skřítkci (jimiž jsou děti) musí pomoci pohádkovým bytostem, protože si bez Krále pohádek neví rady. Je třeba vysvobodit Krále pohádek a zničit moc zlého nemožného černokněžníka. Děti se rozdělí na osm skupinek skřítků, protože se hledá 8 klíčů od komnaty. Pomáhat skřítkům na jejich cestě za záchranou Pohádkového království budou vedoucí převlečeni za různé pohádkové postavy.

Na každý den je připravena jedna pohádka, vedoucí jsou převlečeni za pohádkové bytosti a hrají scénky. Během jednotlivých etap mohou najít klíče od komnaty, nebo také kdekoli v táboře. V závěrečné scéně pak zástupci z jednotlivých družstev „odemknou“ komnatu a zachrání Pohádkového krále.



B) ZAHÁJENÍ ETAPOVÉ HRY

Zahájení se odehrávalo v duchu legendy ve formě hraného představení, kdy Král pohádek zve ke stolu jednotlivé pohádkové postavy, které se představují a táborníci hádají, o kterou pohádku a kterou pohádkovou postavu se jedná.

Král pohádek však zapomněl pozvat jednu z pohádkových postav – černokněžníka, který Krále pohádek za trest zaklel a uvěznil pohádkové komnatě a zamknul ji na osm čarodějnických zámeků.



Král pohádek Vlastík První



obyvatelé Pohádkové říše



zdvojená červená Karkulka



... a první u stolu – samozřejmě čerti



Princové Banene a Bajaja



zlá královna I.



Sněhurka I.



zlá královna II.



Sněhurka II. s posledním žijícím trpaslíkem



Zlatovláska



Křemílek a Vochomůrka



hosté u slavnostní tabule



zapomenutý černokněžník ...



-... zaklel Krále pohádek ...



... a etapová hra začíná

C) JEDNOTLIVÉ ETAPY

Skoro každá pohádková etapa byla zahajována většinou v předvečer hraným divadlem. Na každou pohádku byl určen jiný režisér, který si vybral herce a pohádku „režíroval“. Některý režisér to vzal rázně a dirigoval hercům pomalu i výraz tváře, některý naopak nechal hercům volnost, ale to jsme se pak málem dostali až k pohádkám pro dospěléjší

O SMOLÍČKOVI (23.7.2018)

☞ Hra: Na Jeskyňky

Motivace: Smolíčka lákaly Jeskyňky. Ale jak takové Jeskyňky asi vypadaly?

Pravidla: Příroda poskytuje řadu možností jak se zdobit a oblékat – obličej, ruce pomalovat šťávou z bezinek, borůvek, malin. Velké listy kapradiny, javoru se hodí jako pokrývka hlavy, límec aj. Oblečte 3 ze svého družstva tak, jak si představujete Jeskyňky.

Pomůcky: přírodniny

☞ Hra: Domečky

Motivace: Kam Jeskyňky Smolíčka lákaly?

Pravidla: Vybudujte z přírodnin domeček Jeskyňk.

Pomůcky: přírodniny

VYHODNOCENÍ ETAPOVÉ HRY „O SMOLÍČKOVI“



ČERVENÁ KARKULKA (24.7.2018)

☞ Hra: Karkulčina cesta lesem

Motivace: Karkulka v pohádce bloudila lesem, hledala cestu.

Pravidla: Po vyznačené cestě rozmístíme 10 věcí, které do lesa nepatří. Děti jdou postupně po skupinkách a snaží se zapamatovat co nejvíce předmětů. V cíli nadiktují, co si zapamatovali.

Pomůcky: 10 předmětů (př. baterka, kolíček, propiska, kšiltovka, bonbony, nůžky, hrníček, toaletní papír, švihadlo, míček), fáborky na vyznačení trasy

☞ Hra: Sbíráání kytiček

Motivace: Karkulka trhala po cestě babičce kytičky.

Pravidla: Karkulka sbírá kytičky pro babičku a nesmí ji chytit vlk - děti budou po lese (na nějakém vytyčeném území) sbírat kytičky (namalované na papírkách, aby neoškubaly celý les) a dospělí jako vlci jim v tom budou bránit. Když je vlk chytne, musí mu kytičky odevzdat a hledat nové. Vyhrává ten, kdo má na konci nejvíc kytiček (různé bodové hodnocení kytiček).

Pomůcky: různobarevné kytičky, vedoucí jako vlci





O POPELCE (25.7.2018)

☞ Hra: Popelčiny útrapy

Motivace: Zlá macecha Popelce vysypala na podlahu popel, hrách, kukuřici atd. a Popelka je musela roztrždit.

Pravidla: Pro každé družstvo si připravíme „skládačku“. Koupíme si velké bílé fazole, kukuřici a hrách (nebo jiné plodiny). Pak na zrna napíšeme zprávu nesmazatelnou tužkou – na každý plod jedno písmeno. Začneme tou největší plodinou a nejlehčím úkolem – např.: na fazole napíšeme první zprávu, na kukuřici druhou a na hrách třetí. Píšeme jenom krátká hesla, např.: ZDRÁVKA, BRÁNA, TĚLOCVIČNA atd. Když máme pro každé družstvo připraveny takovéto zprávy a text je zaschlý, smícháme zrnka se zbylými fazolemi, kukuřicí a hrachem. Pak jednotlivým družstvům dáme nádoby se smíchanými plodinami, mezi nimiž jsou samozřejmě i ty s písmenky. V tu chvíli začínáme měřit čas. Družstva mají za úkol přebrat zrnka a dát stranou ty s písmenky. Pak musí z písmen sestavit slova, ovšem musí si uvědomit, že jedna zpráva je na fazolích, druhá na kukuřici a třetí na hrachu. Když sestaví slovo, získá indicii, kde se ukrývá třetina šablony obrázku (lískový ořech). Na každém místě tedy získají jednu třetinu šablony. Šablonu pak složí a slepí dohromady, obrázek překreslí na papír.

Pomůcky: Tři druhy plodin, na které se dají napsat písmena, např. fazole, kukuřice a hrách, hesla napsaná na plodinách, obrázek oříšku rozstříhané na tři části



ZLATOVLÁSKA (25. a 26.7.2018)

☞ Hra: Jehla v kupce sena

Motivace: Princ musel hledat pro princeznu na louce perly. Můžeme použít přísloví „hledat jehlu v kupce sena“.

Pravidla: vedoucí po velkém území (v lese, na louce atd.) rozsypou různé velikosti korálek, které se snaží za určitý čas donést do misky. Menší korálky jsou za dvojnásobný počet bodů.

Pomůcky: misky, korálky různých tvarů a velikostí

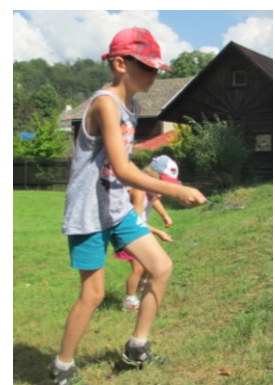


☞ Hra: Přenášení mrtvé vody

Motivace: Jiříkovi pomohla živá a mrtvá voda, krále naopak zabila. Tak pozor!

Pravidla: Děti se snaží s pomocí lžice přenášet štafetovým způsobem mrtvou vodu (obarvená černým krepákem). Rozhodující byl čas, za který se jim podařilo naplnit kelímek k rysce.

Pomůcky: lžice, kelímky, černý krepák, voda





KOBLÍŽEK NA VANDRU (27.7.2018)

☞ Hra: Na Koblížka

Motivace: Babička musela Koblížka nejdříve vytvořit. A my si taky jednoho vytvoříme – **tedy nakreslíme.**

Pravidla: Děti hází kostkou a podle toho, jaké číslo jim padne, kreslí určitou část Koblížka. Např. na číslo 6 se kreslí tělíčko, č. 5 nohy, č. 4 ruce, č. 3. oči, č. 2 nos, č. 1 pusa. Kdo má dřív namalovaného celého Koblížka, vyhrává. Měří se celkový čas družstva.

Pomůcky: papíry, tužky, kostky



☞ Hra: Džungle

Motivace: Koblížek musel všem utéct. Utíkejte taky!!!

Pravidla: Skupinky hráčů jsou barevně označeny páskou na rukávech. Jedni jsou na jedné straně určeného prostoru, např. bílí a červení a druzí na druhé straně prostoru modří a zelení. Na dané znamení začíná lov, bílí loví zelené a obráceně. Ulovený je ten, komu byla stržena páska. Kdo opustí hrací prostor, vypadává ze hry. Zvítězí ta skupina, která zachrání nejvíce pásek.

Pomůcky: barevné pásky z krepáku





DLOUHÝ, ŠIROKÝ A BYSTROZRÁKÝ (28.7.2018)

☞ Hra: Hry bez hranic (Netradiční olympiáda)

Motivace: Dlouhý vykonával úkoly, ke kterým využil své délky, Široký úkoly, ke kterým využil své tloušťky a Bystrozraký úkoly, ke kterým využil svého zraku. Ani princ to neměl lehké.

Pravidla: Spojená družstva ze všech kategorií dohromady + nalosovaný dospělácký kapitán

Disciplíny:

- **Dlouhý** – skok do dálky z místa + nesení vraního vejce = dvojice zkříží lyžařské hůlky a mezi ně dá nafouknutý balonek, který takto nese, aniž se ho smí dotknout. Pokud balonek spadne, vrací se zpět na start. Běží se štafetově – měří se celkový čas
- **Široký** – překážková dráha s obručí
- **Bystrozraký** – sněžná slepota – kreslíme poslepu
- **Princ I.** – dřepy s kostkou na bose – kostkou každý hází, kolik dřepů má udělat
- **Studna** – hod mincí do nádoby s vodou. Do ní umístíme další nádobu. Používáme tři mince různé hodnoty.
- **Společný úkol** – hromadný přeskok lana – vyřazování ti, kteří nepřeskočí
- **Mravenci** - přenášení bonbonů pomocí kolíčků v puse
- **Hod na černokněžníka** – kolikrát se trefí míčkem do otvoru ve figuríně
- **Princ II.** - slalom s pěnovou tyčí a míčkem

Pomůcky: obrázky Dlouhého, Širokého a Bystrozrakého; balónky, provázek, stopky; gymnastické obruče, šátky, různé překážky, stužka, kameny, kolíčky, bonbony, misky, mince

A začínáme pohádkovou rozcvíčkou:





SOUTĚŽE



Rozdělování do družstev a losování dospěláckých kapitánů

ŠIROKÝ – překážkový běh s obručí





STUDNA - hod mincí do nádoby s vodou



DLOUHÝ – skok do dálky z místa



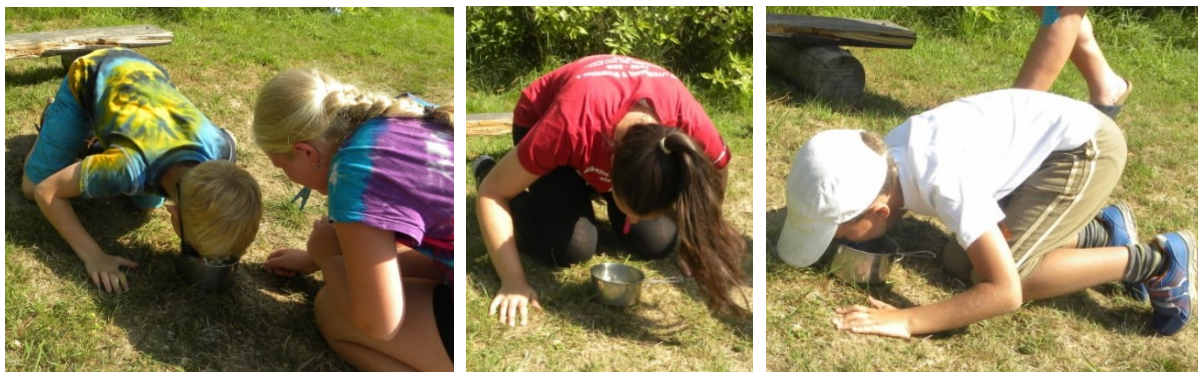
BYSTROZRAKÝ – kreslení poslepu



DLOUHÝ – neseme vraní vejce



MRAVENCI - přenášení bonbonů pomocí kolíčků v puse



PRINC - Dřepy s kostkou na bose



PRINC II. - slalom s pěnovou tyčí a míčkem



SPOLEČNÝ ÚKOL – hromadný přeskok lana



HOD NA ČERNOKNĚŽNÍKA



VYHODNOCENÍ EH – DLOUHÝ, ŠÍROKÝ a BYSTROZRÁKÝ



O PLAVÁČKOVI (29.7.2018)

☞ Hra: Lov housátek

Motivace: Pozor na nepřátele ve vodě!

Pravidla: Soutěží dvojice a časy se v družině sčítají. Hraje se ve vodě po pás v bazénu. Jeden z dvojice si sedne do plovacího kruhu nebo do kruhu z molitanové tyčky a má v ruce síťku (na čištění bazénu). Druhý z dvojice vykonává funkci motoru. Housátka představují kinder vajíčka, která jsou rozházena po hladině bazénu. Dvojice má za úkol pochytnat co nejdříve do sítěky všechna housátka a dostat je na břeh (dát vedoucímu u kraje bazénu, pak nastupuje další dvojice).

Pomůcky: kinder vajíčka, stopky, síťka, plovací kruh, bazén s vodou



O BÍDĚ A ŠTĚSTÍ (31.7.2018)

☞ Hra: Kasino – hazard!

Motivace: Chudý chalupník přišel ke svému bohatství v podstatě náhodou. Zasloužil si to pouze poctivou a čestnou prací. Hraj fair-play a třeba objevíš své štěstí. A Kde jinde vyzkoušet štěstí než v našem kasínu?

Pravidla: Děti obdrží žetony do kasína (pelety), každý stejný počet. Na hřišti je připraveno několik hazardních her – červená bere, kolo štěstí, skořápky, kelímky, kostky, páka, ruleta atd. Také nesmí chybět banka, která může půjčit, pokud už vše prohráli. Děti se volně pohybují a snaží se vyhrát co nejvíce žetonů. Po určité době se hra stopne a každé družstvo spočítá, kolik žetonů získali (nezapomenout vrátit druhy!).

Pomůcky: karty, kostky, kelímky, pukec, ruleta, skořápky







SNĚHURKA A SEDM TRPASLÍKŮ (31.7.2018)

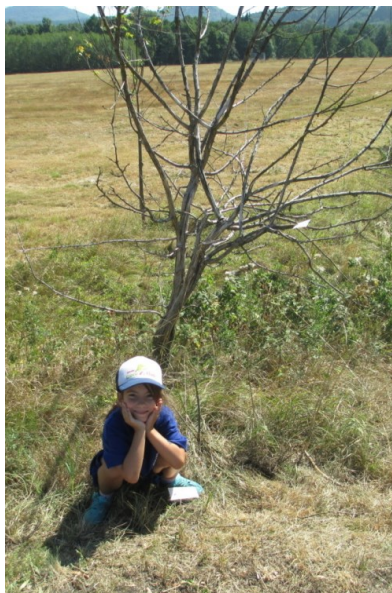
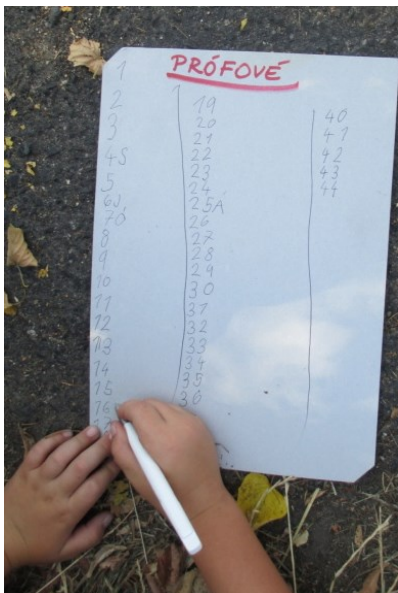
☞ Hra: Písničkový dýchánek

Motivace: Trpaslíci budou rádi, když se o nich něco naučíme.

Pravidla: Roztroušená zpráva – tajenka text písně „Trpasličí svatba“. Na kartičky velikosti A6 napíšeme tajenku, kartičky očíslovíme a rozmístíme po lese či louce. Každé družstvo dostane velký papír, na který si připraví čísla pod sebe. 1 z družstva je vždy na místě a je zapisovatel, ostatní běhají po lese a shánějí písmena a čísla. Zapisovatel hlásí např. 10 E, 5 C atd. vítězí družstvo, které jako první vyřeší celou tajenku. Nakonec lze písničku společně zaspívat.

Pomůcky: kartičky A6 s písmeny a čísly, text písně





ODMĚNA NA ZÁVĚR - POKLAD



NEREALIZOVANÉ ETAPY ČI JEJICH ČÁSTI

PERNÍKOVÁ CHALOUPKA – NEREALIZOVANÁ ETAPA

☞ Hra: Cesta labyrintem

Motivace: Děti bloudily samy ve tmě lese.

Pravidla: Na louce porostlé keříky a osamělými stromy nebo v řídkém lese napneme silnější nit, vlnu nebo provázek tak, aby často měnila směr. Při vytyčování je třeba dát pozor na pařezy, prohlubně nebo převislé větve, o které by se děti mohly cestou zranit. Úkolem dětí je projít tímto labyrintem se zavázanýma očima. Menší děti musíme upozornit, že za žádnou cenu nesmí pustit nit, jinak už jí znovu nenajdou. Děti můžeme na trať vypouštět jednotlivě, ve dvojicích nebo celé družstvo. Pokud labyrintem postupuje celé družstvo, hledá cestu ten, kdo jde v čele zástupu. Dětem měříme čas splnění úkolu.

Pomůcky: Asi 50 metrů dlouhou nit, vlnu nebo provázek, stopky

☞ Hra: Chaloupka z papíru

Motivace: Uděláme si vlastní „perníkovou“ chaloupku.

Pravidla: Vedoucí si připraví šablonu – rozložený domeček. Menším dětem dají šablonku okopírovanou, starší si jí vytvoří sami. Kostru chaloupky tvoří čtverec tuhého papíru o délce strany 32 cm. Nakreslíme jej podle návodu a rozdělíme na 16 políček. Pak vystříháme okna a dveře. Okénka na rubu přelepíme papírovými proužky a celofánem. Pak nastříháme červeně naznačené čáry, přehneme hřeben střechy a složíme obě kratší strany chaloupky. Poté je slepíme dohromady, a když vše zaschne, pomalujeme stěny domečku jako perníkovou chaloupku.

Pomůcky: Šablony domečku, nůžky, pastelky, vodovky, temperry, lepidlo

☞ Hra: Noční bojová hra Jeníčka a Mařenky

Motivace: Děti bloudily samy ve tmě lese.

Pravidla: Na louce v těsné blízkosti lesa (asi 3 metry od okraje) připravíme trasu pro noční hru. Trasu vyznačíme pomocí svíček. Po trase se schovají tři vedoucí nebo pomocníci (do blízkosti úkolů), kteří budou kontrolovat, zda všechny děti prošly a nikdo se neztratil. Také budou plnit funkci lesního strašidla. Jeden bude v tichu lesa lámat suché větvičky, druhý bude třeba kamínky házet na strom, třetí může co chvíli zašustit papírem. Po trase rozmístíme 3 úkoly – každý dáme na rozhraní louky a lesa. Dětem na startu dáme papír, kam si budou zapisovat odpovědi na otázky. Papír bude podepsaný, napíše se na něj čas startu, a když ho v cíli odevzdají, dopíše se na něj také čas v cíli. Poté, co v cíli děti odevzdají vyplněný papír, vedoucí je pošle k perníkové chaloupce, ze které si každé dítě bude moct vzít perníček. Děti můžeme vypouštět po družstvech, trojicích nebo dvojicích – záleží hlavně na věku dětí.

Pomůcky: Svíčky, tři různé úkoly, papíry na psaní odpovědí, větvičky, kamínky a papír na strašení, vedoucí na startu a v cíli musí mít hodinky.

ČERVENÁ KARKULKA – NEREALIZOVANÁ HRA

☞ Hra: Co se změnilo?

Motivace: Karkulka nebyla moc chytrá, když se bavila s vlkem cestou k babičce, ale děti si svou chytrost vyzkouší.

Pravidla: Různé drobné věci rozložíme po stole a přikryjeme novinami. Vybereme družstvo, které bude jako první zkoušet svou pozorovací schopnost. Po dobu 30 vteřin se družstvo seznamuje s rozmístěním věcí. Pak se všichni otočí zády ke stolu a my zatím tři věci, odstraníme, přemístíme nebo přidáme. Pak se hráči otočí zpět a musí v limitu 30 vteřin poznat, co se změnilo. Poté se hra opakuje s jiným družstvem. Podmínkou je, že všechny družstva musí mít stejné množství pokusů.

Pomůcky: Větší množství drobných předmětů – tužka, klíče, pětikoruna..., stopky

SNĚHURKA A SEDM TRPASLÍKŮ - NEREALIZOVANÁ HRA

☞ Hra: Trpaslíci v krabičkách

Motivace: Sněhurka bloudila lesem, než našla chaloupku, ve které žili trpaslíci.

Pravidla: Po lese rozmístíme 16 krabiček v barvách družstev, vždy čtyři krabičky stejné barvy. Krabičky jsou pevně zalepené nebo zavázané. Každé družstvo má za úkol najít krabičky co nejrychleji, ale nesmí je otvírat. Když se všichni, tentokrát již s krabičkami, sejdou na jednom místě. Zkusí děti vyjmenovat všechny trpaslíky: Dřímál, Kejchal, Prófa, Rejpal, Stydlín, Šmudla, Štístko a samozřejmě Sněhurka. Pak budou postupně otvírat krabičky. V osmi krabičkách, vždy ve dvou stejné barvy, najdou kartičku s obrázkem jednoho trpaslíka a Sněhurky. Z druhé strany je napsáno jeho jméno. Ve zbylých osmi krabičkách, vždy ve dvou stejné barvy, budou texty písně „Trpasličí svatba“.

Pomůcky: Šestnáct krabiček – vždy čtyři v jedné barvě, obrázek Sněhurky a obrázky trpaslíků, osm textů písničky „Trpasličí svatba“.

CHYTRÁ HORÁKYNĚ – NEREALIZOVANÁ ETAPA

☞ Hra: Kvíz chytré horákyně

Motivace: Horákyně musela být velice chytrá, aby splnila svůj úkol, ale co děti? Jako Nejslabší, máte padáka!

Pravidla: Vedoucí si předem připraví spoustu otázek, které pak popořadě klade jednotlivým družstvům. Pořadí družstev se vylosuje, aby se předešlo nejasnostem. Mezi otázky lze také vložit úkoly, jejichž splnění je časově omezeno. Pokud družstvo odpoví špatně nebo nesplní úkol v limitu, začne se kreslit šibenice: kopeček, svislá tyč, vodorovná tyč, přepažení, provaz, očko, hlava, tělo, jedna ruka, druhá ruka, jedna noha, druhá noha. Když jedno družstvo šibenici postaví, ostatní družstva pokračují ve hře, dokud nezbude poslední družstvo, které ji nemá (a nebude mít) postavenou. Cílem hry samozřejmě je šibenici nepostavit.

Pomůcky: Papír s nejrůznějšími otázkami, úkoly

☞ Hra: Obchod s obuví

Motivace: Chytrá horákyň byla, co se oblékání týká, chytrá a nápaditá.

Pravidla: Hru hrajeme na hřišti nebo louce. Hráči se zují do bosa a každé družstvo se postaví do jednoho rohu klubovny. Boty dáme na hromadu doprostřed klubovny a důkladně je promícháme. Na signál se všichni rozběhnou ze svého místa k hromadě a začnou v ní hledat své boty. Kdo je najde, rychle se obuje a vrátí se zpět na své místo. Vítězí družstvo, které stojí dřív v řadě u startovní čáry kompletně obuté. Mladší děti musí mít obuv bez tkaniček, nejlepší jsou třeba holínky. V další variantě mohou hráči odhazovat z hromady boty, které jim nepatří. Hru několikrát opakujeme.

Pomůcky: Každé dítě své holínky.

O POPELCE - NEREALIZOVANÁ HRA

☞ Hra: Pohádkové divadlo

Motivace: Popelka šla na ples tancovat.

Pravidla: Nejprve se členové jednoho družstva domluví na nějaké pohádce. Pak jim podle vybrané pohádky přidělíme obrysy loutek. Děti loutku vybarví, pak ji vystřihnou. Ty šikovnější a starší mohou loutku polepit i látkou. Nakonec děti zkusí pohádku napodobit a sehrát nějakou scénku.

Pomůcky: Papíry s obrysem loutek, nůžky, pastelky, špejle, lepenka

O PLAVÁČKOVI - NEREALIZOVANÁ HRA

☞ Hra: Ždímaná

Motivace: Plaváček by se mohl utopit, kdyby se mu oblečení namočilo.

Pravidla: Hraje se štafetově, tedy stále by měli být ve hře dva lidi, z každého oddílu jeden. Na startu si stoupnou do dvou zástupů v plavkách a tričku, na začátek řady postavíte kýbl, první dva vběhnou do vody a namočí se, poté běží zpět, svléknou si tričko a snaží se co nejvíce vody vyždímat do kýble, jakmile první doždímá tričko běží další a vyhrává ten oddíl, který dříve naplní kýbl.

Pomůcky: kýbl nebo velká zavařovací sklenice, děti musí mít plavky a tričko!

☞ Hra: Lov kachen

Motivace: Pozor na nepřátele ve vodě!

Pravidla: Hráči se rozdělí do dvou skupin. Hraje se ve vodě po prsa. Jedna skupina představuje kachny a druhá lovce. Lovci si přehazují jeden či více míčků a snaží jimi zasáhnout kachny. Nejlépe je, když kachny stojí ve vodě uprostřed velkého kruhu lovců. Kachny mohou uniknout zásahu tím, že se potopí. Zasažená kachna je vyřazena ze hry. Vítězí skupina, jež ve stanovené době uloví více kachen.

Pomůcky: míček

VYHLÁŠENÍ VÍTĚZŮ ETAPOVÉ HRY 2018



7. místo – ŠTÍSTKOVÉ



6. místo – KEJCHALOVÉ



5. místo – REJPALOVÉ



4. místo – PRÓFOVÉ



3. místo – ŠMUDLOVÉ



2. místo – DŘÍMALOVÉ



1. místo – STYDLÍNOVÉ

EH 2018 - Z POHÁDKY DO POHÁDKY A ZPÁTKY DO BLÁZINCE

Etapová hra mladší kategorie (oddíly č. 9 až 11)

DRUŽINY		O Smoličkovi	Červená karkulka	O Popelce	Zlatovláška	O Kobližkovi	Šípková Růženka	O Plaváčkovi	Chytrá horákyně	Sněhurka a 7 trpaslíků	klíče	Součet bodů	Celk. pořadí
název	Jméno a příjmení												
PRÓFOVÉ	Verner Martin, Bannertová Bára,	5	7	4	3	1	1	2	7	6	1	37	4.
	Egberts Sofie, Pšeničková Agáta,												
	Dvořáková Linda, Záborská Alžběta,												
ŠTÍSTKOVÉ	Pakan Tomáš, Skandera Samuel,	4	1	5	6	3	3	1	4	1	0	28	7.
	Svobodová Karolína, Sedlák Adam,												
	Abertová Evelýna, Hopp Jiří												
STYDLÍNOVÉ	Fictum Matyáš, Dvořáková Laura,	7	2	6	4	4	5	7	6	3	1	45	1.
	Nováková Julie, Jurista Samuel,												
	Tischler Tadeáš, Burešová Natálie,												
ŠMUDLOVÉ	Gut Tobiáš, Repperová Chelsea ,	6	5	3	1	7	4	4	3	5	2	40	3.
	Černá Emma, Slávik Oliver,												
	Očko Jan, Király Timea												
DŘÍMALOVÉ	Malý Michal, Štajgrová Petra,	2	3	7	5	6	6	3	5	7	0,5	44,5	2.
	Repperová Sarah, Boudník Tobiáš,												
	Krpeš Martin, Heřmanovský Adam,												
REJPALOVÉ	Udatný Vít, Činovcová Viktorie,	3	4	1	7	5	7	5	1	2	1	36	5.
	Krajdl Jindřich, Kopalová Emma ,												
	Wernerová Sarah, Mastná Iveta,												
KEJCHALOVÉ	Mitnyk Michal, Kornová Anežka,	1	6	2	2	2	2	6	2	4	1,5	28,5	6.
	Tischler Tobiáš, Neubauer Jan,												
	Bušek Arnošt, Kulíšek Martin												