

Celotáborová etapová hra

„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 převlečení za různé pohádkové postavy.

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

B) JEDNOTLIVÉ ETAPY

1) O SMOLÍČKOVÍ (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 Jeskyněk.

Pomůcky: přírodniny

2) 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, hrnčíček, toaletní papír, švihadlo, míček), faborky na vyznačení trasy

☞ Hra: Sbírání 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

3) O POPELCE (25.7.2018)

☞ Hra: Popelčiny útrapy

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

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 písmeny. 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

4) ZLATOVLÁSKA (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 korálků, 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 na ni!

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

5) 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 č. 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 pásy z krepáku

6) ŠÍPKOVÁ RŮŽENKA (28.7.2018)

☞ Hra: Ztraceni v království

Motivace: Princ musel šípkovou Růženku najít.

Pravidla: V lese rozmístíme třicet kartiček s nejrůznějšími motivy. Přivážeme je ke stromu nebo zavěsíme za provázek na větev. Pak děti na určitou dobu vyšleme do lesa. Děti se rozeběhnou po vyhrazeném území a snaží se zapamatovat si co nejvíce obrázků. Po uplynutí vymezeného času se družstva sejdou dohromady a napíší co nejvíce obrázků, které si zapamatovaly. Poté, co družstva dokončí svou práci, rozeběhnou se po lese podruhé a snaží se přinést kartiček co nejvíce.

Pomůcky: Třicet kartiček s různými obrázky

7) O PLAVÁČKOVÍ

☞ 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 běžící 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!

8) O BÍDĚ A ŠTĚSTÍ

☞ Hra: Kasino – hazard!

Motivace: Kde jinde vyzkoušet štěstí a bídu 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

9) SNĚHURKA A SEDM TRPASLÍKŮ

☞ 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 očíslováme 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. Zapisovateli hlásí např. 10 E, 5 C atd. vítězí družstvo, které jako první vyřeší celou tajenku. Nakonec lze písničku společně zazpívat.

Pomůcky: kartičky A6 s písmeny a čísly, text písně

10) DLOUHÝ, ŠIROKÝ A BYSTROZRÁKÝ

☞ 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.

Disciplíny:

- Široký – slalom s obručí
- Bystrozraký – sněžná slepota
- Studna – hod mincí do nádoby s vodou. Do ní umístíme další nádobu. Používáme tři mince různé hodnoty.
- Přenášení bonbonu pomocí kolíčků
- Hod na Oscara
- Přeskok lana
- Slalom s pěnovou tyčí do bazénu
- Kreslení poslepu
- Dřepy s kostkou na bose

KONEČNÉ POŘADÍ TÝMŮ:

1. Stydlínové
2. Dřimalové
3. Šmudlové
4. Prófové
5. Rejpalové
6. Kejchalové
7. Štístkové