Etapová hra pro starší kategorii

(účastníci ve věku 11 - 16 let)

Skutečné provedení ETH

Z pohádky do pohádky do pohádky a zpět do blázince

Letní dětský tábor v Chřibské 21. 7 – 3. 8. 2018

Jména družstev:

Celkem 10 družstev – v čele družstva vždy jeden z 16ti letých, který si vybírá členy svého družstva:

- **Rakeťáci,**
- **Večerníčci,**
- **Princezny,**
- **Grooti,**
- **Zlobři,**
- **Šmoulové,**
- **Andílci,**
- **Brouci pytlíci,**
- **Pohádkáři,**
- **Bajajové**

Pohádky

1. *O Smolíčkovi - 23.7.*
2. *Červená Karkulka - 24.7.*
3. *O Popelce - 25.7.*
4. *Zlatovláska - 26.7.*
5. *Koblížek na vandru - 27.7.*
6. *Šípková Růženka - 28.7.*
7. *Dlouhý, Široký a Bystrozraký – olympiáda - 29.7.*
8. *O Plaváčkovi – vodní - 29.7. (odpoledne)*
9. *O bídě a štěstí - 31.7.*
10. *Sněhurka a sedm trpaslíků - 1.8.*
11. *POHÁDKOVÝ BLÁZINEC – divadlo - 1.8.*

O Smolíčkovi (23.7.2018)

Motto: *Běž co nejrychleji, ať utečeš jezinkám.*

Provedení:

- vymezí se 1 trať – slalom mezi stohy slámy
- v 1. kole běží hráči po dvojicích – drží se za pas a nesmí se rozpojit
- ve 2. kole běží tři hráči – dva krajní dopředu a za lokty drží prostředního, který běží pozpátku – musí ale opravdu běžet, ne se nechat nést
- ve 3. kole běží samotní kapitáni – musí však celou dobu nahlas říkat básničku:

„Za hory, za doly, mé zlaté parohy, kde se pasou?
Smolíčka pacholíčka jezinky pryč nesou!“

Pro starší = kapitány:

- ke každému družstvu se vylosuje 1 jiný kapitán – družstvo se stává jezinkami, kapitán je Smolíček
- jezinky se postaví do ohraničeného kruhu (zhruba 3-4 metry velkého) a dá se jim nějaká menší obruč/šátek, které se musí držet (nebo se jim dohromady svážou pravé ruce) – stanou se tedy takovým mnohorukým Krakenem
- ve vymezeném kruhu je na zemi rozprostřeno cca 10 – 15 víček, které se snaží Smolíček vzít, nesmí se ho však dotknout jezinky, jinak ztrácí život
- pokud Smolíček ztratí život, musí k němu pohotově přiběhnout celé jeho družstvo (jeleni), říci básničku (za hory, za doly…) a tím ho znovu obživí
- hraje se omezený čas – cca 2 až 3 minuty
- počet nasbíraných víček = počet bodů pro svůj tým

Červená Karkulka (24.7.2018)

Motto: *Karkulka jde lesem k babičce. V lese si však všimne, že je tam plno věcí, které do lesa nepatří. Snaží se jich co nejvíce zapamatovat, aby o tom mohla povědět babičce.*

Provedení: Hra na zapamatování, strategii družstev

- Po lese je rozvěšeno 30 různých předmětů. Buď tam mohu být obrázky, nebo přímo předměty – malé, velké, všelijaké
- Každé družstvo vždy vyšle jednoho zástupce (karkulku) do lesa, která si během 45 sekund snaží zapamatovat co nejvíce předmětů, následně pak odchází k babičce (na druhou stranu hracího pole, nesmí se vrátit už ke svému družstvu) a sepíše seznam všech věcí, které si zapamatoval
- Každých 45 s se píská – znamení pro karkulky, aby odešly z lesa, a může do něj vstoupit další karkulka z družstva… než se vystřídají všichni členové družstva
- cílem družstva je sepsat na papír všechny předměty, které se v lese nachází (problém ale je, že neví, co už napsal ten před nimi, musí si jich tedy zapamatovat co nejvíce)
- aby to nebylo tak jednoduché, v lese jsou ještě 2-3 vlci (vedoucí) – vlci mají u sebe kartičku s bonusovým obrázkem. Vlci jsou však plaší a před karkulkami se schovávají;

pokud ho nějaká karkulka zahlédne, může před ní utéct – pokud se ho ale karkulka už dotkne, musí ukázat svůj obrázek; pokud se na vlka sesype více karkulek najednou, vlk může začít řvát, „kousnout“ karkulku (křížek fixou na ruku) a ta musí okamžitě opustit les a jít k babičce

Hodnocení:

- každý zapsaný předmět = 1 bod
- družstvo, které má všech 30 předmětů + 5 bodů
- zapsaný bonusový předmět od vlka +3 body

Pro starší děti (kapitány):

Jako poslední vstupují do lesa nejstarší děti. Jejich úkolem je si také zapamatovat co nejvíce předmětů/obrázků. Protože však již prošlo přes les plno karkulek, vlci už nejsou plaší, ale na karkulky útočí. Nejstarší děti si tedy musí za 3-5 minuty zapamatovat co nejvíce předmětů, ale zároveň utíkat před vlky. Pokud je vlk chytne, udělá jim fixou čárku na ruku (1 čárka = minus 1 bod). Po uplynutí času děti odchází (asi spíš zdrhají) z lesa, zapamatované předměty připisují ke svému družstvu a hra končí.

EXTRA POTŘEBY: 30 různě velkých a různě viditelných předmětů, 2 až 3 kartičky s obrázky pro vlky

Předměty: kytice, vlk, kočka, jablko, hruška, koště, lopata, kytara, housle, slepice, had, kráva, ovce, telefon, kalhoty, koza, šaty, boty, deštník, šnek, vidlička, hrnek, kružítko, pravítko, tužka, myš, čepice, pero, brýle, kšiltovka

Extra předměty (u vlků) – dort, víno, košík

O Popelce (25.7.2018)

Motto: *Popelka měla v pohádce tři přání. Odhal její tajná přání a posuď, zda si toto opravdu přála. Jak to bylo doopravdy?*

Provedení:

Přečteme celou pohádku, potom: Běhací hra + následně na zamyšlení a uvažování

- 3 přání Popelky – roztroušená zpráva. Rozdílné však bude, že nebude na jednom lístečku jedno písmeno, ale jedno slovo z každého příběhu, tzn. na lístečku č. 1, bude první slovo všech tří příběhů. Člen družstva přiběhne k lístečku, zapamatuje si číslo a tři slova a nadiktuje je zapisovateli. Následně z nich musí vhodnými kombinacemi složit daná tři přání. Aby to ale nebylo tak jednoduché, přání budou popletená - Popelka si bude přát např. novou motorku, skok padákem a bohatého ženicha.
- Úkolem družstva je se po vyluštění tří přání zamyslet, zda to opravdu tak bylo a případně přání opravit podle skutečnosti.

Příběhy nutné vymyslet dopředu, musí mít stejný počet slov

Příběhy:

1) *První přání Popelky byla nová motorka, kterou si přála už mnoho let. Kdysi po svém tatínkovi zdědila jeho starý model mopedu, který ale zlá macecha hned zabavila a zamkla na tři západy do kůlny. Popelka měla sen dostat nejnovější model suzuki. Milovala totiž rychlou jízdu a vítr ve vlasech.*
2) *Druhé Popelčino přání bylo praktické. Macecha ji totiž každý dne nutila vytírat celý dům a prosívat hrách s cizrnou. Proto si Popelka přála nové koště a sítko. S novým koštětem by ji úklid šel mnohem rychleji a lépe. Sítko zase bylo kouzelné a třídilo luštěniny automaticky.*

3) *Třetí Popelčino přání byly nové tenisky. Toužila po nich už mnoho let. Macecha Popelku nutila chodit vždy bosa. V létě i v zimě. V trávě i po kamenech. Popelka si přála jeden pár sportovních bot, aby se jí chodilo dobře. Nejlépe v červené barvě.*

Hodnocení: správné sestavení tří přání + jejich opravení dle skutečnosti

Zlatovláska (26.7.2018)

Motto: *Jednou musel kuchař Jiřík připravit svému králi vzácného úhoře, kterého nesměl ochutnat. Pokud ho chutná, přijde o hlavu. Úhoř byl vzácný tím, že ten, kdo ho snědl, rozumí řeči zvířat. Jiřík neodolal a kousek ryby ochutnal. Král to poznal a nakázal Jiříkovi, že se může zachránit leda tím, že mu přivede princeznu Zlatovlásku, kterou si chce vzít za ženu. Jiřík se vydal do světa. Aby Zlatovlásku získal, musí splnit tři úkoly – sesbírat všechny perly rozsypané v trávě, najít prsten v moři a přinést mrtvou a živou vodu. Vaším úkolem je Jiříkovy úkoly také splnit.*

Provedení:

- hra na spolupráci, rychlost, obratnost – tři úkoly pro Jiříka
- ***1. úkol – najít perly v trávě***
    - v ohraničeném území jsou rozházené korálky. Různě velké, různě barevné. Úkolem je jich za daný časový limit nasbírat co nejvíce. Vždy může vyběhnout pouze 1 z každého družstva a vzít 1 korálek, až se vrátí, vybíhá další.
    - limit hry: 10 – 15 minut
    - následně musí družstvo co nejrychleji navléknout korálky na vlasec/provázek – body z pořadí v navlékání se přičtou k bodům za korálky
    - hodnocení: počet a druh korálků; malé hůře viditelné korálky mají samozřejmě vyšší cenu než velké barevné – DOPŘEDU TO ŘÍCT DĚTEM
- ***2. úkol – najít prsten v moři***
    - připravím7 nádob s různými tekutinami (voda, olej, voda s mýdlem, voda s těmi slizovými kuličkami, voda s hlínou, voda s klacíky, písek, štěrk atd.), ve kterých bude poschováváno celkem 5 prstýnků.
    - úkolem každého družstva je najít co nejrychleji všechny prstýnky; všichni členové však budou mít zavázané oči, takže neuvidí, do čeho sahají
    - hodnocení: naměřený čas
    - důležité je, aby se družstva, která už hrála, nepotkala s těmi, kteří teprve budou hrát
- **3. úkol – přinést živou a mrtvou vodu**
    - vodu nabírají děti ústy z jednoho kýble a vyplivují do kelímků – musí naplnit celkem tři plné kelímky
    - měří se čas

Koblížek na vandru (27.7.2018)

Motto: *Koblížek cestoval po světě, utíkal od babičky a dědečka, všem se chlubí, jak utíká a po cestě říká všem následující básničku:*

"Já koblížek, koblížek, na sýpce metený, - 1. díl

po truhle škrabaný, smetanou mísený, - 2. díl
na másle smažený, na okénku chlazený. - 3. díl
Dědečkovi jsem utekl, babičce jsem utekl, - 4. díl
zajíčkovi jsem utekl, vlkovi jsem utekl, - 5. díl
medvědovi jsem utekl a tobě, liško, taky uteču." - 6. díl

- Fáborkovaná, hra na paměť a spolupráci (rychlost je sekundární)
- Od tábora k divadlu
- Úryvky básničky k zapamatování
- Cíl: zapamatování celé básničky
    - Básnička bude rozdělena do 6 dílů, které budou očíslované a rozmístěné cestou k divadlu. Úkolem dětí je si všechny díly zapamatovat bez tužky, mobilu…, v cíli je přeříkat ve správném pořadí. Aby to nebylo tak jednoduché, každý člen družstva si v cíli vylosuje číslo dílu básničky, který bude muset přeříkat. Družstvo dostane čas na přípravu.
- Hodnocení: počet chyb, čas „běhu“ (sekundárně), čas přípravy recitace

Šípková Růženka (28.7.2018)

Motto: *Zlá sudička Růžence předpověděla, že se v den svých 15. narozenin píchne o ostrý předmět a navěky usne. Král s královnou se tedy snažili z celého království odstranit všechny ostré předměty, aby se Růženka nemohla o nic píchnout. Pomozte králi s královnou odstranit všechny ostré předměty.*

Provedení:

- hra na strategii
- po lese je umístěno cca 10 - 15 obrázků různých ostrých předmětů (nůž, vřeténko, růže, vidlička) a několik neostrých (matoucích) – na každém obrázku je několik čtverečků - nábojů, které značí jejich „sílu, ostrost“ – viz obrázek (místo skřeta ale bude třeba nůž)
- každé družstvo bude mít jednu přidělenou barvu a v ní určitý počet nastříhaných čtverečků - nábojů (barevné lepicí papíry); vždy vyběhne 1 člen každého družstva s 1 nábojem a přilepí ho k nějakému ostrému předmětu, vrátí se zpět ke svému družstvu a vybíhá další
- mohou nastat dvě situace:
    - ostrý předmět otupí – na papír přilepí svůj barevný náboj, ale pořád tam je ještě místo na další (viz obrázek nahoře)
    - ostrý předmět zničí – na papíře už není žádné volné místo na nalepení náboje; papír s předmětem si hráč bere
- hodnocení: za každý umístěný náboj je 1 bod, za umístění posledního náboje je ještě bonusový 1 bod
- hra bude trvat omezený čas

Dlouhý, Široký a Bystrozraký (29.8.2018)

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

Pravidla hry: Spojená družstva ze všech kategorií dohromady - netradiční olympiáda

Nápady na disciplíny:

- ***Dlouhý*** – Na strom mimo dosah dětí zavěsíme balónky různých barev a do každého balónku dáme rozstříhaný obrázek – děti mají za úkol jakýmkoli způsobem propíchnout jeden balónek a získat obrázek a složit ho. Měříme čas vyplnění úkolu.
- ***Široký*** – slalom s obručí
- ***Bystrozraký*** – sněžná slepota
- ***Princ*** – běh dvojic se svázanou nohou
- ***Studna*** – hod mincí do nádoby s vodou. Do ní umístíme další nádobu. Používáme tři mince různé hodnoty.
- Děti třídí různé druhy bonbonů do různých misek. Nepomáhají si však rukama, ale každý má v ústech kolíček na prádlo a tím vyzobává z misky bonbony a přenáší je do dalších misek.
- Připravíme si velké množství kamenů. Všem členům jednoho družstva zavážeme oči a oni se snaží poslepu sestavit z kamenů kruh, případně jiný obrazec. Hodnotíme preciznost vyřešení úkolu. Hrajeme-li v místnosti, zavážeme dítěti oči. Hráč stojí na jedné straně klubovny a v jedné ruce drží hadr. Někam namalujeme kružnici o průměru 50 – 120 cm. Hráč pouze slyší pohyb vedoucího a má za úkol hadrem smazat křídou namalovaný kruh. Kritériem může být buď čas, nebo preciznost vyřešení úkolu.

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

O Plaváčkovi (29.7.2018 – odpoledne)

Motto: *Chyť si svého Plaváčka, převez ho opatrně přes řeku a dostaň se co nejdříve do bezpečí.*

Provedení:

- každé družstvo musí co nejrychleji dovézt Plaváčka do cíle,
- zhruba v půlce rybníka stojí vedoucí jako bójka, členové v družstvu vytvoří dvojice,
- družstvo dostane svého Plaváčka (panenka v přepravce) a musí absolvovat štafetu, tj. první dvojice s ním plave k bójce a zpět, tam ho předají další dvojici atd.
- poslední dvojice musí Plaváčkovi obléknout plínku
- obě z dvojice se musí pořád jednou rukou dotýkat přepravky s Plaváčkem
- měří se čas celého družstva

O bídě a štěstí (31.7.2018)

Motto: *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.*

Hra: Kasino – hazard!

Motivace: Kde jinde vyzkoušet štěstí a bídu než v našem kasínu?

Pravidla hry: 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…

Sněhurka a 7 trpaslíků (1.8.2018)

Motto: *Sněhurka v lese žila s trpaslíky, kteří jí pomáhali a starali se o ni. Každý trpaslík měl své typické vlastnosti, podle kterých se i jmenoval. My se u každého trpaslíka zastavíme a splníme jeho úkol.*

Provedení:

- hra na znalosti, originalitu, spolupráci družstva
- Na každou soutěž nominují 1 zástupce kapitáni (popř. pokud zbývá nějaká soutěž tak vylosují zástupce (nevím, kolik jich bude v družině – např. 5 + 1starší = kapitán) - pak se v každém družstvu rozdají čísla od 1 do 5 (o tom kdo bude mít jaké číslo, rozhoduje kapitán, a vedoucí hry pak jedno číslo vylosuje (např. č. 4), takže soutěžit půjdou všechny čtyřky.
- Pro starší děti = kapitány – bych zvolil povinně Stydlína nebo Dřímala
- Pak nemusí být stanoviště, ale úkoly se budou dělat postupně, aby ostatní mohli fandit, či se bavit při umění kapitánů
- na každém stanovišti se musí splnit nějaký typický úkol

Trpaslíci:

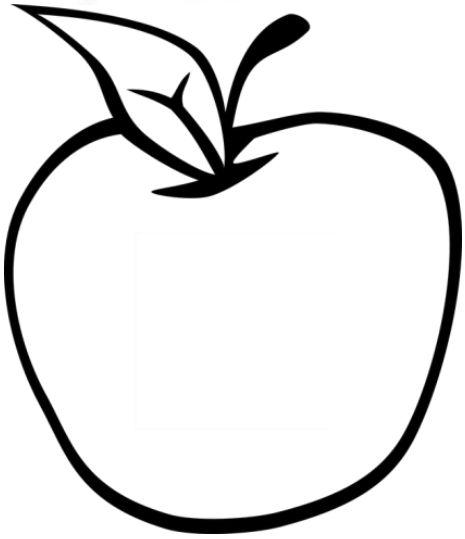
- Šmudla – malba z přírodních materiálů (sesbírej přírodniny a namaluj obrázek – použij alespoň tři barvy) – hodnotí se počet barev a celkový dojem z obrázku
- Prófa – poznávačka (kytky a zvířata)
  - → sedmikráska chudobka, smetanka lékařská, růže šípková, brukev řepka olejka, jetel plazivý/luční
  - → srnec obecný, jezevec lesní, kuna lesní, zmije obecná, ještěrka zední
- Kejchal – poznávání koření a dalších věcí (musí být vedoucí) – připravit vzorky koření do neprůhledných nádob
- Rejpal – do všeho rejpal, všemu rozuměl nejlíp → vylušti 2 bludiště
- Stydlín – předveď zlou královnu, prince, čarodějnici, otrávené jablko… (musí být vedoucí)
- Štístko – házení kostkou, každý z družstva jednou hodí dvěma kostkami; padnou-li dvě jiná čísla = 1 bod, padnou-li dvě stejná čísla = 2 body, padnou-li dvě šestky = 3 body (musí být vedoucí)
- Dřímal – vychrápat melodii známé písničky, třeba Ovčáci čtveráci (musí být vedoucí)

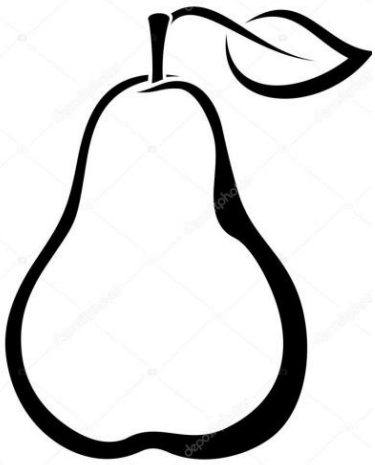
Hodnocení: sečtou se body z jednotlivých stanovišť

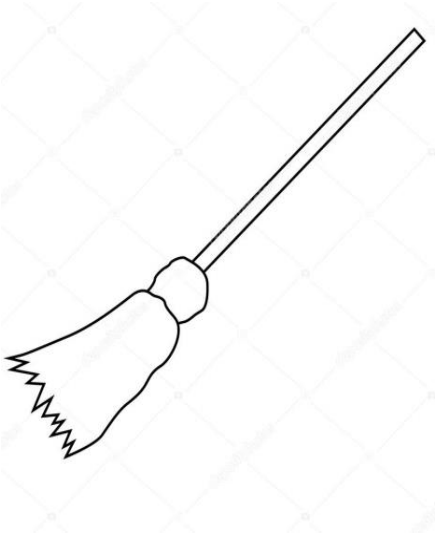
Pohádkový blázinec (1.8.2019 – večer)

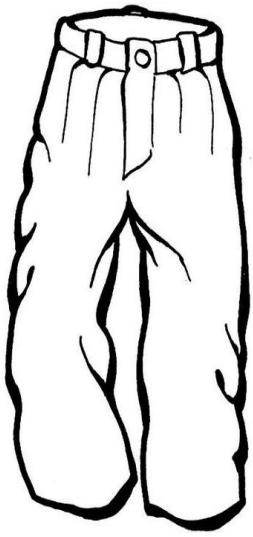
Každý člen družstva si vylosuje 1 pohádkovou postavu a vymyslí si jednu pohádku, kterou musí s danými postavami zahrát. Hodnotí se originalita, mluvený projev, komičnost a kostýmy.

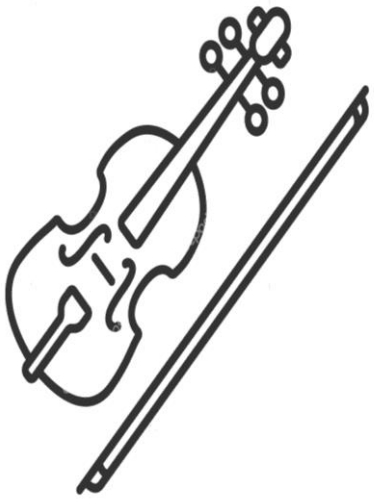
OBRÁZKY K EH – ČERVENÁ KARKULKA

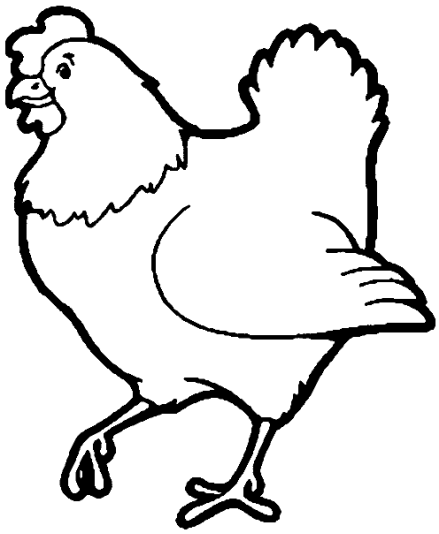


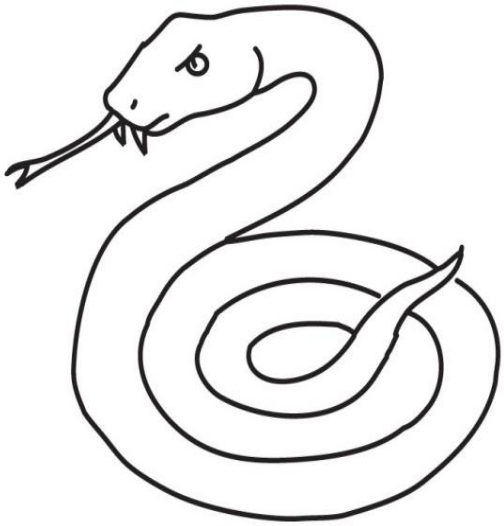


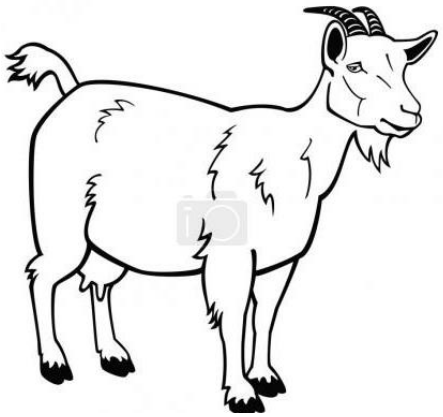


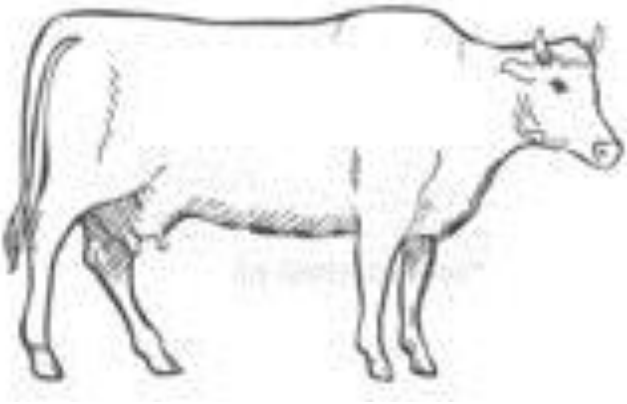


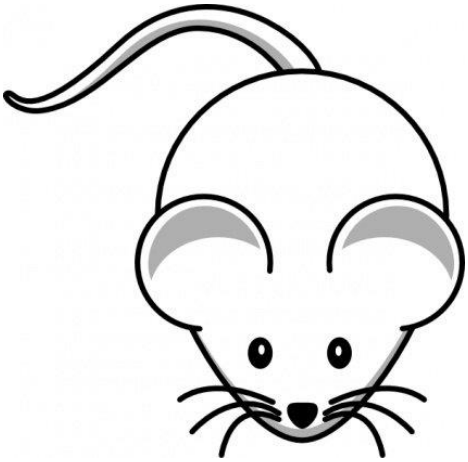


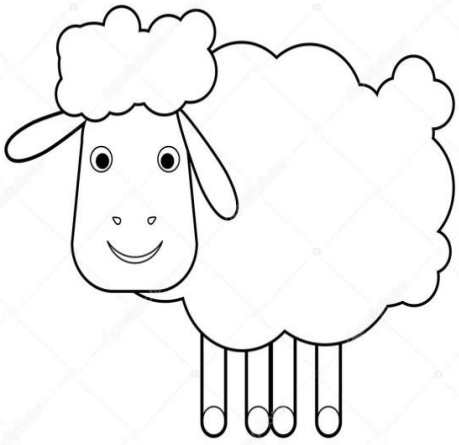


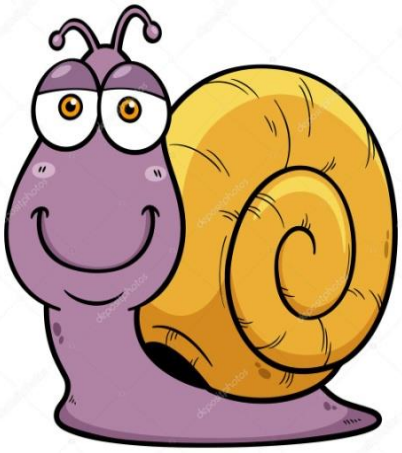


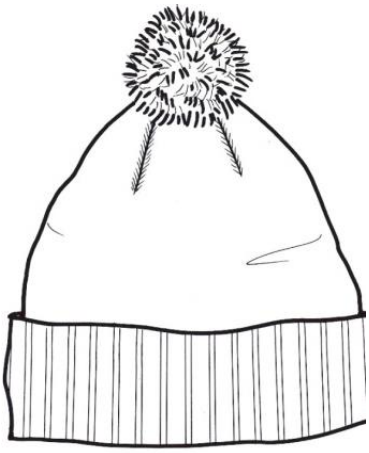


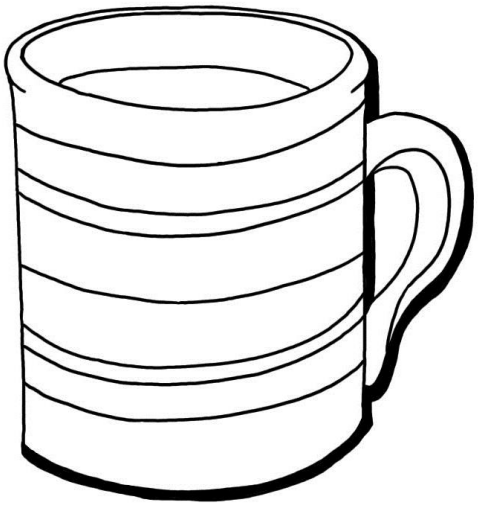


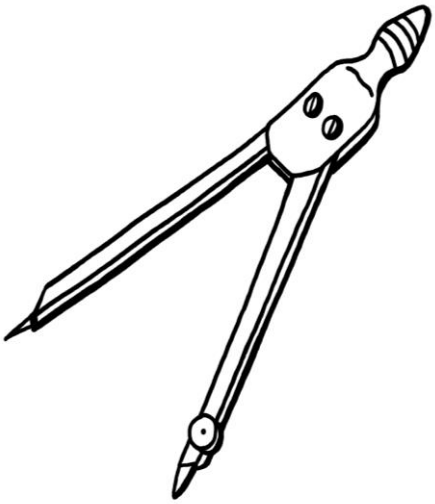




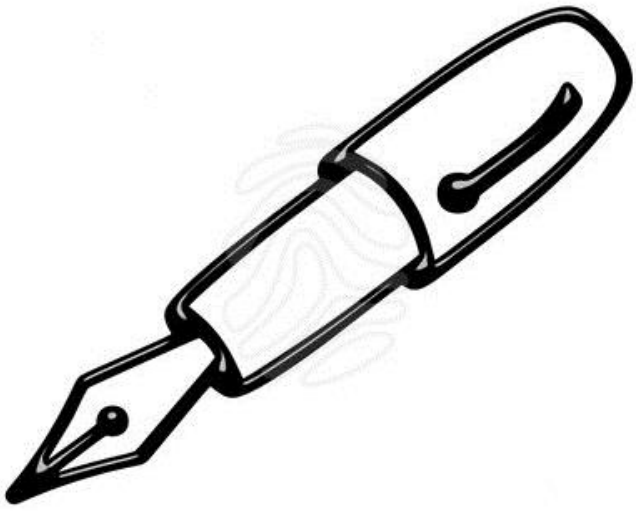








1
2
3
4
5
6
7
8
9
10



O SMOLÍČKOVI – TEXT k EH

Chřibská (německy Kreibitz) je město v Ústeckém kraji, v Lužických horách. Žije zde přibližně 1 300 obyvatel. Město se skládá ze čtyř částí – Dolní Chřibská, Chřibská, Horní Chřibská a Krásné Pole. Chřibskou protéká malá říčka Chřibská Kamenice.

Město se nachází na okraji národního parku České Švýcarsko. Nejstarší písemná zmínka o městě pochází již z roku 1352, tedy ze 14. století.

V blízkosti města Chřibská se nachází druhá nejvyšší hora okresu Děčín, Jedlová. Hora má nadmořskou výšku 774 m n. m. Z vrcholu Jedlové vedou dvě sjezdovky, je zde také zřízena půjčovna koloběžek. Za jasného počasí je možné dohlédnout na hrad Tolštejn.

Hrad Tolštejn se dříve jmenoval Kavčí skála. Je to zřícenina středověkého hradu. Základní kámen byl položen na začátku 14. století. V současnosti je to zřícenina, která je chráněna jako kulturní památka České republiky. Návštěvníkům je volně přístupná.

V současné době je město Chřibská díky své přírodě a památkám hojně vyhledávaná turisty a letními tábory. Nachází se zde dvě velká rekreační střediska: RS U Jasanu (Sůváci) a RS Babočka.

O SMOLÍČKOVI – OTÁZKY k EH

1. V jakém kraji se nachází Chřibská?

2. Jaký národní park je nejblíže Chřibské?

3. Z jakého století pochází první písemná informace o Chřibské?

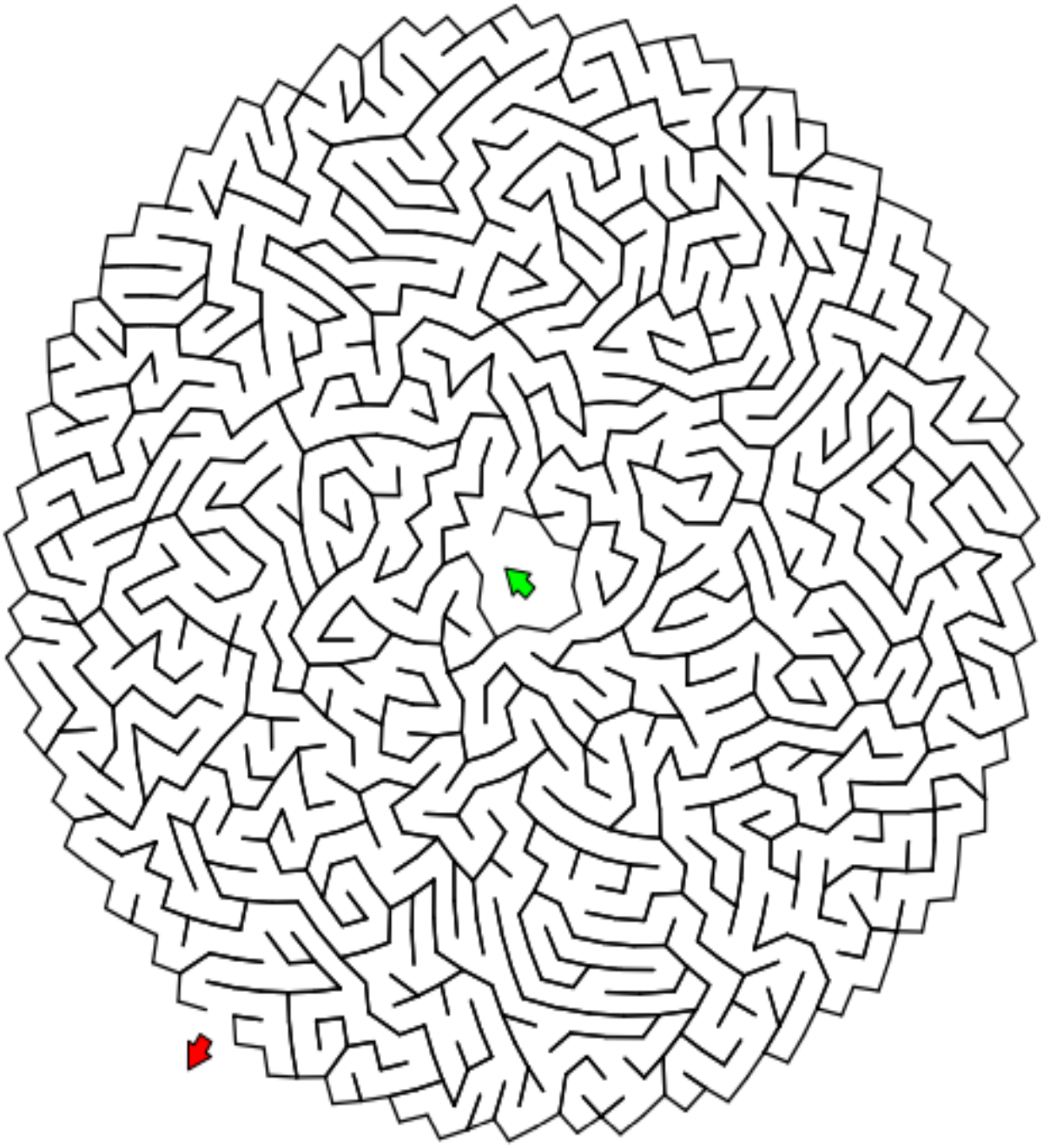
4. Jak se jmenuje rozhledna nacházející se v blízkosti Chřibské?

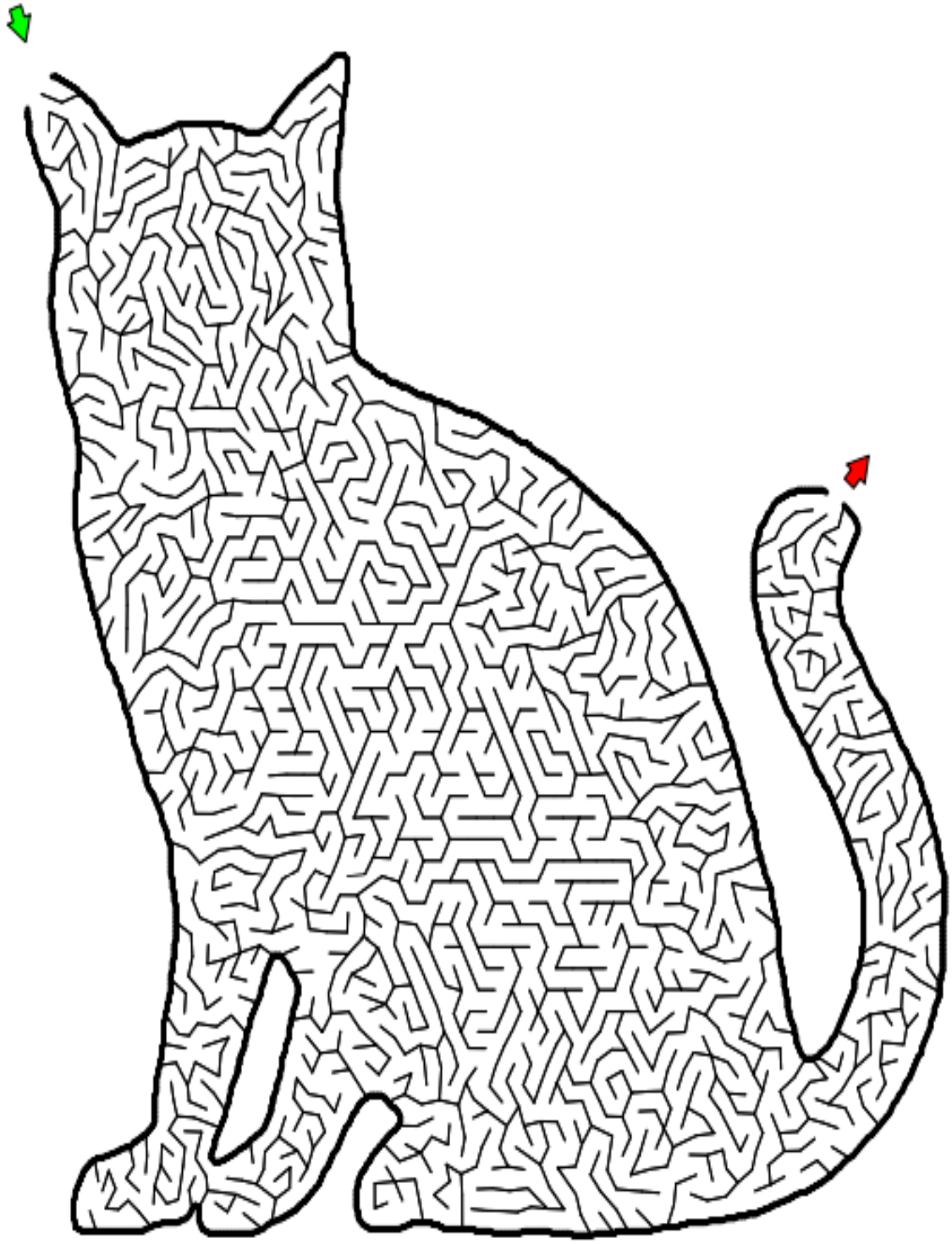
5. Jak se jmenuje zřícenina hradu nacházející se v blízkosti Chřibské?

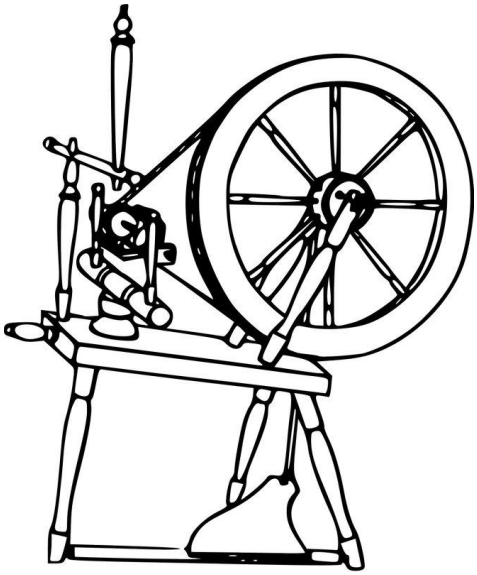
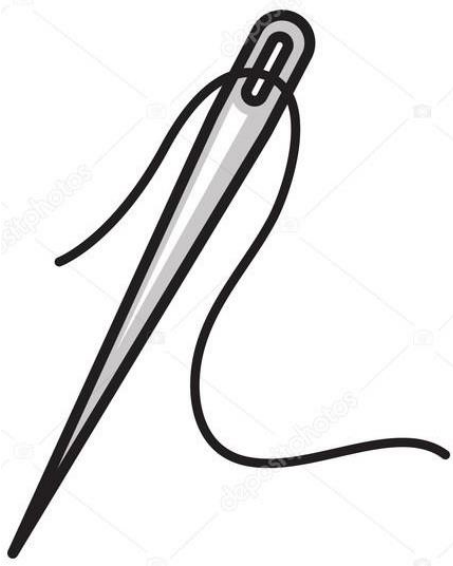
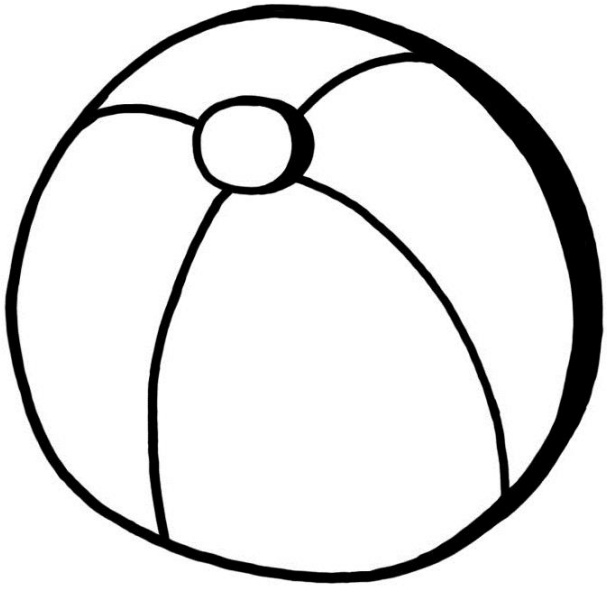
6. Jak se jmenuje druhý tábor, rekreační středisko, které se nachází kousek od našeho tábora?

7. Jak se jmenuje areál, ve kterém se nachází náš tábor?

SNĚHURKA a 7 TRPASLÍKŮ – BLUDIŠTĚ





SNĚHURKA a 7 TRPASLÍKŮ – POZNÁVAČKA

ŠÍPKOVÁ RŮŽENKA – PŘEDMĚTY