

Etapová hra pro střední kategorii

(děti ve věku 8-10 let)

Skutečné provedení ETH

Z pohádky do pohádky do pohádky a zpět do blázince

Letní dětský tábor v Chřibské 21.7 – 3.8.2018

Pohádky si lidé vyprávějí odedávna – aby se pobavili, poučili a třeba se i trochu báli. Hrdinové pohádek nakonec vždycky přemohou své nepřátele, draky, čerty, čaroděje nebo loupežníky. Někdy však čert nebo ježibaba bývají dobráci: v pohádkách je možné všechno. Jen jedno je nemožné - aby zlo zvítězilo nad dobrem, nespravedlivost nad spravedlností a neláska nad láskou. A to je asi ten hlavní důvod, proč máme rádi pohádky, ať jsme malí nebo dospělí.

Jednotlivé pohádky:

- Dlouhý, Široký a Bystrozraký – celotáborová netradiční olympiáda
- O Plaváčkovi
- O Popelce
- Chytrá horákyně
- Koblížek na vandru
- Zlatovláska
- Červená Karkulka
- Perníková chaloupka
- O Bídě a Štěstí
- O Šípkové Růžence
- Sněhurka a sedm trpaslíků
- O Smolíčkovi
- Pohádkový blázinec - divadlo

Jednotlivé etapy etapové hry na sebe nenasouvají, každá je pouze součástí. Podle aktuálních podmínek (počasí...) se dají přesouvat

Počet dětí: 61

Rozdělení do družin: rovnoměrné zastoupení všech ročníků v každé družině (pokud možno tak stejný počet chlapců a dívek) - 10 družin po šesti dětech

Názvy družin :

- | | |
|-------------|-------------|
| - Princezny | - Čertíci |
| - Princové | - Skřítkové |
| - Ježibaby | - Vodníci |
| - Králové | - Karkulky |
| - Trpaslíci | |

O Smolíčkovi (23. 7. 2018)

Motto: *Smolíček byl malý pacholíček, který žil u jednoho jelena se zlatými parohy. Jelen chodíval na pastvu a vždy když odcházel, přikazoval Smolíčkovi, aby zavřel a nikoho nepouštěl. Jednoho dne ale kdosi na dveře zaklepal, a když se Smolíček ptal, kdo to, ozvaly se zvenčí líbezné hlásky:*

Úkol: Běž co nejrychleji ať utečeš jezinkám

Provedení: každé družstvo si ale určí jednoho Smolíčka, ostatní jsou jeleni, jeleni se rozmístí rovnoběžně mezi startem a cílem (v zástupu) – první jelen si nasadí na záda svého Smolíčka a běží ke druhému, kde si Smolíček přeleze na jeho záda, ten běží ke třetímu atd. až do cíle

Provedení: první člen družstva vyběhne na překážkovou dráhu. Zpět běží mino dráhu. V cíli vezme za ruku druhého člena družstva a opět proběhnou překážkovou dráhu. Doběhnou do cíle, vezmou za ruku třetího člena. Tak postupují až k poslednímu členu družstva.

Hodnocení: u obou her je rozhodující celkový čas

Prostor: táborové hřiště

Červená Karkulka (24. 7. 2018)

Motto: *Bylo jednou hodné a milé děvčátko, které chodilo v červeném čepečku, tak zvané karkulce. A tak se holčičce říkalo Červená Karkulka. Jednou ráno si jí maminka zavolala a povídá: Karkulko, babička má dnes svátek, zaneš jí bábovku a láhev malinového vína. Nikde se nezastavuj a hezky babičce popřej. Maminka jí uložila víno a bábovku do košíku a Karkulka ve vydala k babičce....*

Provedení:

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.

- Hra na zapamatování, strategii družstev
- Po lese (les u školky) 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 5ti minut 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 5 minut se pískne – znamená 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)

Hodnocení:

- každý zapsaný předmět = 1 bod
- družstvo, které má všech 30 předmětů + 5 bodů

Prostor pro hru: les u školky

O Popelce (25. 7. 2018)

Motto: *Jeden kupec žil dlouho se svojí krásnou dceruškou sám až se pak oženil a jeho nová žena si do manželství přivedla dvě dcery, Dorku a Barku. Macecha časem začala kupcovu dceru trápit, dávala jí spoustu práce, a tak se z krásné holčičky stala umouněná dívka. Začali jí říkat Popelka*

Úkol:

- a) Úklid určitého prostoru od smetí (různé barvy fáborků)
- b) Do jedné ošatky hrách a do druhé písek

Provedení:

- a) V určitém prostoru budou rozmístěny fáborky různých barev. Úkolem družin bude fáborky sesbírat ale ne rukou ale ústy.
Vždy vyběhne jeden člen družiny, ústy sebere fáborek a vrátí se ke své družině. Potom vybíhá další. Hra je časově omezena.
- b) Roztřídit směs (např. hrách - písek, hrách - čočka...) na dvě části.

Hodnocení:

- a) Fáborky různých barev mají také různou bodovou hodnotu. Rozhoduje počet bodů a záleží na štěstí (nevím, jestli toto oznámit na začátku)
- b) Rozhodující je čas

Prostor pro hru: les u závory, tábor

Zlatovláska (26. 7. 2018)

Motto: *Jednoho dne přišla za králem stará babička a přinesla mu v košíku vzácného úhoře a řekla: Pokud toho úhoře sníš, budeš rozumět řeči všech zvířat. Král si nechal rybu připravit od svého sluhy Jiříka a přikázal mu, aby ani kousíček neochutnal nebo to svou hlavou zaplatí. 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*

Úkol: Splnit tři úkoly, které dostal Jiřík od krále

Provedení:

1. úkol – najít perly v trávě

V ohraničeném území jsou rozházené korálky. Různě velké, různě barevné. Úkolem družstev je jich za daný časový limit nasbírat co nejvíce. Vždy může vyběhnout pouze jeden z každého družstva, až se vrátí, vybíhá další.

limit hry: 10 – 15 minut

Hodnocení: počet a druh korálků; malé hůře viditelné korálky mají samozřejmě vyšší cenu než velké barevné

2. úkol – najít prsten v moři

Pomocí rybářského prutu vylovit prsten např. z bazénu, kýble apod. Provede každý člen družiny

Hodnocení: hodnotí se čas, který dosáhne družina jako celek

3. úkol – přinést živou a mrtvou vodu

Štafetově naplnit pomocí lžice (kelímku...) vodou z velké nádoby nádobu menší (sklenice, PET lahev ...)

Hodnocení: hodnotí se čas, který dosáhne družina jako celek

Prostor pro hru: část tábora u chatěk střední kategorie a u judistů

Koblížek na vandru (27. 7. 2018)

Motto: *Žil kdysi stařeček se stařenkou. Jednou dostal stařeček chuť na koblížek a tak povídá:
Usmaž mi koblížek stařenko.*

Koblížek cestoval po světě, utíkal od babičky a dědečka, všem se chlubil, 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

Provedení:

- Fáborkovaná, hra na paměť a spolupráci (rychlost je sekundární)
- Úryvky básničky k zapamatování
- Cíl: zapamatování celé básničky
 - Básnička je rozdělena do 6 dílů, které budou očíslované a rozmístěné v lese u školky. 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

Prostor pro hru: les u školky

O Šípkové Růžence (28. 7. 2018 dopoledne)

Motto: *Za dávných časů žil v jedné zemi mladý král a královna. Za rok po svatbě se jim narodila krásná holčička. Dali jí jméno Růženka. Chystaly se velké křtiny, na které král sezval lidi z širokého a dalekého okolí včetně dvanácti sudiček.*

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

Úkol: co možná v nejkratším časovém úseku proběhnout trať vyznačenou fáborcky a správně odpovědět na otázky.

Provedení: Trať vede z tábora přes hráz rybníka. Cíl je na louce u rybníka.

Každá otázka má tři odpovědi, pouze jedna je správná. Témata otázek:

- ptáci v letu
- zvířecí stopy
- květiny
- houby
- savci
- ptáci
- domácí zvířata

Hodnocení: dosažený čas a body za správné odpovědi (správná odpověď = 1 bod)

Prostor: tábor, hráz rybníka, louka u rybníka

O Plaváčkovi (29. 7. 2018 odpoledne)

Motto: *Byl jednou jeden král, který cestou lesem zabloudil. Dojel k chalupě, kde mu nocleh nabídl uhlíř, jemuž se ten den narodil syn. Když všichni spali, slyšel král sudičky, jež děťátku předpověděli, že si vezme za ženu královu dceru. To ale král za žádnou cenu nechtěl dopustit.*

Úkol: Každé družstvo má co nejrychleji dovézt svého Plaváčka určitou trasou do cíle.

Provedení: Na rybníce se vytvoří cesta, po kterou budou družiny absolvovat. Uprostřed cesty bude stát vedoucí jako bójka. Družstva dostanou svého Plaváčka (panenka v přepravce). Jedná se o štafetový závod, kdy vždy dvě dvojice se drží za vaničku ve které je Plaváček, a plavou k bójce, kde se otočí a plavou zpět. Na břehu panence obleknou plínku. Potom následují další dvojice. Nesmí se ovšem vaničky pustit

Hodnocení: hodnotí se dosažený čas celé družiny

Prostor: přírodní koupaliště Chřibská

Dlouhý, Široký a Bystrozraký (29. 7. 2048, dopoledne)

Celotáborová netradiční olympiáda

Motto: *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 hry: Spojená družstva ze všech kategorií dohromady

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 vyřešení úkolu 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

Perníková chaloupka (30. 7. 2018)

Motto: *Byl jeden chudý drvoštěp a ten měl dvě děti, Jenička a Mařenku. Matka jim zemřela a otec jím přivedl po nějaké době macechu. Jídla moc neměli, a tak macecha přesvědčovala muže, aby se zbavil dětí, aby je zavedl do lesa a nechal je tam ...*

Úkol: v časovém limitu postavit z přírodních materiálů perníkovou chaloupku

Provedení: v prostoru lesa za použití všech dostupných přírodních materiálů postavit chaloupku

Hodnocení: provede odborná porota

Prostor pro hru: les u školky

Chytrá horákyně (31. 7. 2018)

Motto: *Jednou se pohádali o krávu dva bratři, jeden bohatý a druhý chudý a o jejich při musel rozhodnou až král. Ten si ale také nevěděl rady, a tak dal oběma hádanku: Co je na světě nejbystřejší, co nejbohatší a co nejsladší? Panovník dal bratrů na rozmyšlenou celou noc a řekl, že kdo hádanku uhodne, ten spor o krávu vyhraje. Chytrá horákyně nejprve poradila svému otci ve sporu o dobytek. Následně si ji zavolal sám král, ale dal jí následující podmínky, které musí splnit. Horákyně byla však natolik chytrá, že všechno splnit dokázala a král si ji nakonec vzal za ženu.*

1. úkol: Každý z družstva (či družstvo dohromady) dostane určeno, jak se musí se obléci

Provedení:

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| a) obutý – neobutá | b) oblečená – neoblečená |
| c) učesaná – neučesaná | d) umytá – neumytá |
| e) ani pěšky – ani kolmo | |

Hodnocení: Splnění budou posuzovat vedoucí, případně děti z jiných kategorií

2. úkol: Pohybová hra – sedánek

Provedení: *Hrají dvě až tři družstva najednou. Děti se posadí na zem těsně vedle sebe čelem na jednu stranu. Vznikne had, který se pohybuje zvláštním způsobem. Poslední člen hada se zvedne a přesune se na začátek. Tak vybíhají postupně všichni členové družstva, až se ocas hada přesune dopředu. Hra je na čas. Vyhrává nejrychlejší družstvo.*

Hodnocení: Rozhodující je čas. Nejrychlejší získá 10 bodů, druhý 9 bodů atd.

Sněhurka a sedm trpaslíků (1. 8. 2018)

Úkol: hra na znalosti, originalitu, spolupráci družstva

Provedení: na každém stanovišti je jeden z trpaslíků, u kterého se musí splnit nějaký pro něj typický úkol

Trpaslíci:

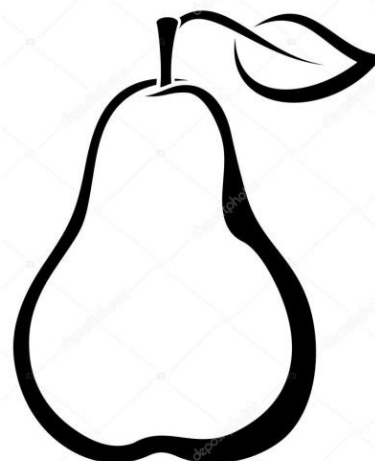
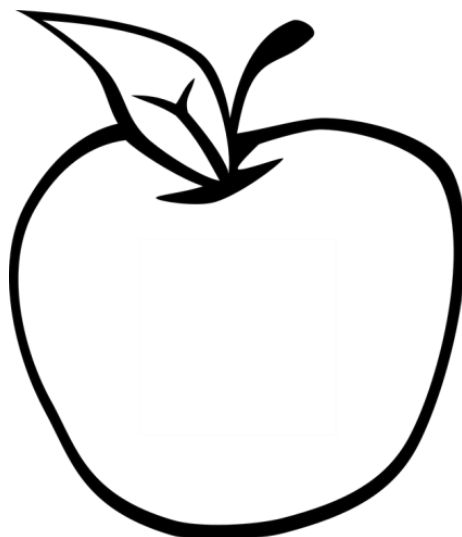
- Prófa – poznávačka (kytky a zvířata)
 - sedmikráska chudobka, smetanka lékařská, růže šípková, brukey řepka olejka, jetel plazivý/luční
 - srnec obecný, jezevec lesní, kuna lesní, zmije obecná, ještěrka zelená
- Kejchal – poznávání koření a dalších věcí (musí být vedoucí) – připravit vzorky koření do neprůhledných nádob
- Rejpal – do všeho rejpal, všemu rozuměl nejlíp → vyluští 1 bludiště
- Stydlník – předved' zlou královnu, prince, čarodějnici, otrávené jablko...
- 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)
- Dřimal – vychrápat melodii známé písničky, třeba Ovčáci čtveráci (musí být vedoucí)

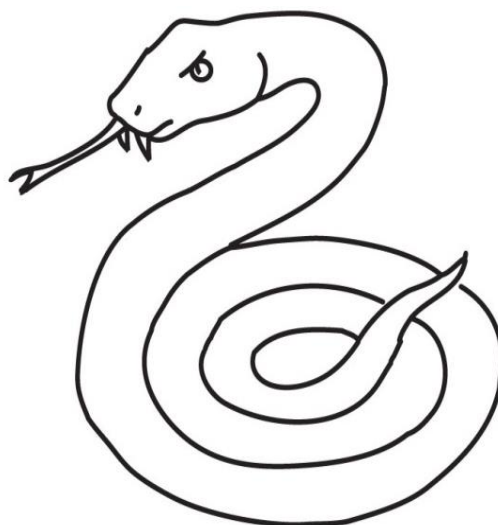
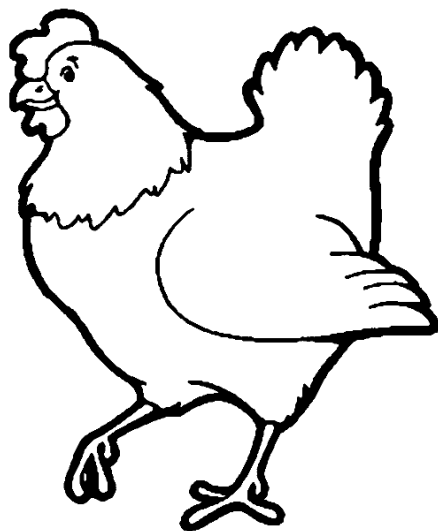
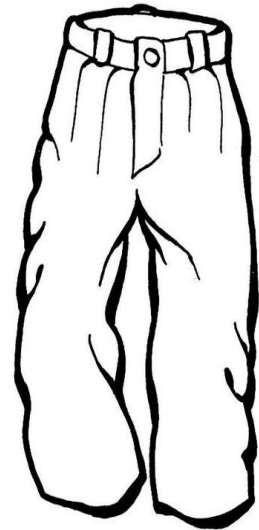
Hodnocení: sečtou se body z jednotlivých stanovišť

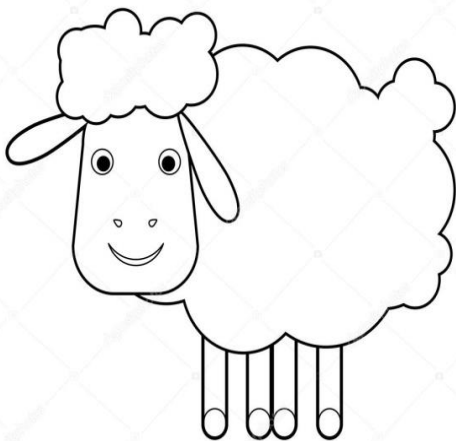
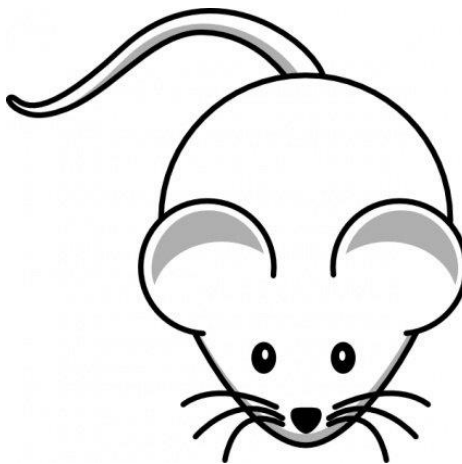
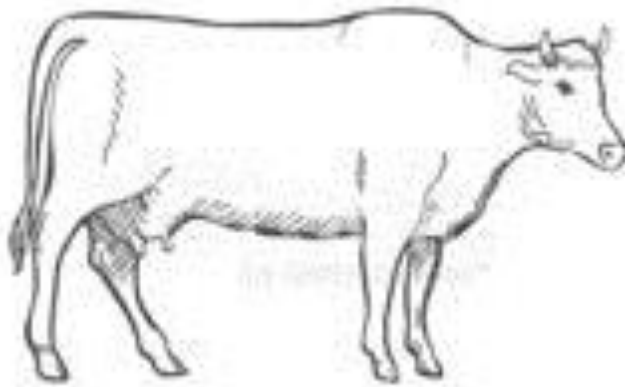
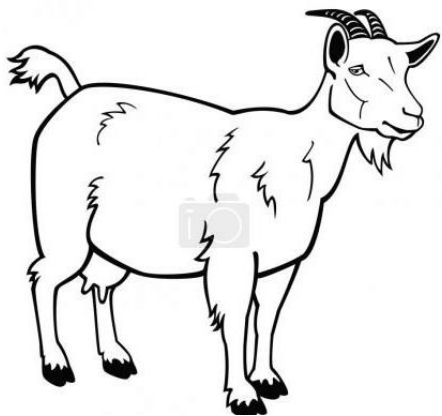
Prostor pro hru: část tábora u chatky střední kategorie judistů

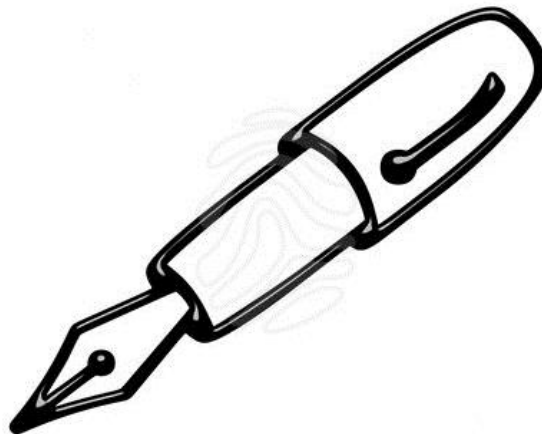
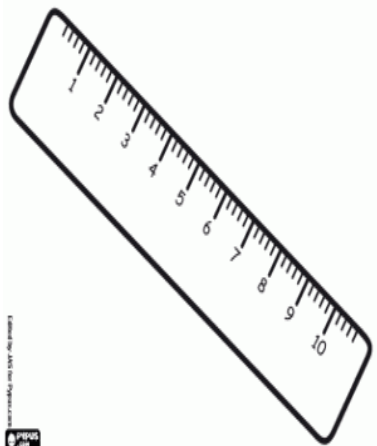
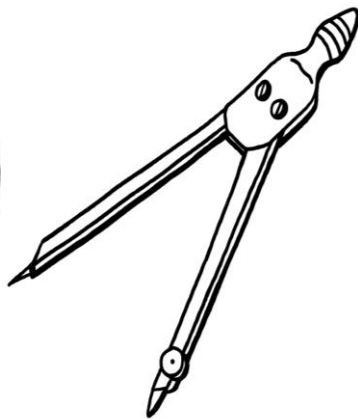
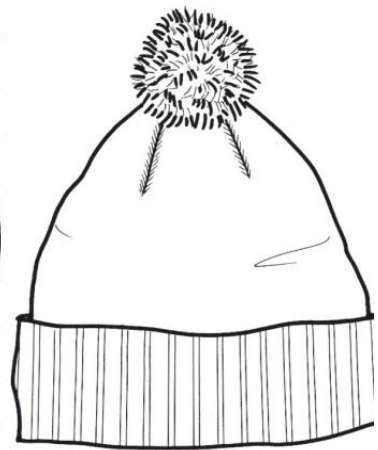
EXTRA POTŘEBY: obrázky kytek na poznávačku, obrázky bludišť, koření a další (kari, ocet, majoránka, máta, paprika, mýdlová voda), kostka, šátky na zavázání očí

OBRÁZKY K EH – ČERVENÁ KARKULKA









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.

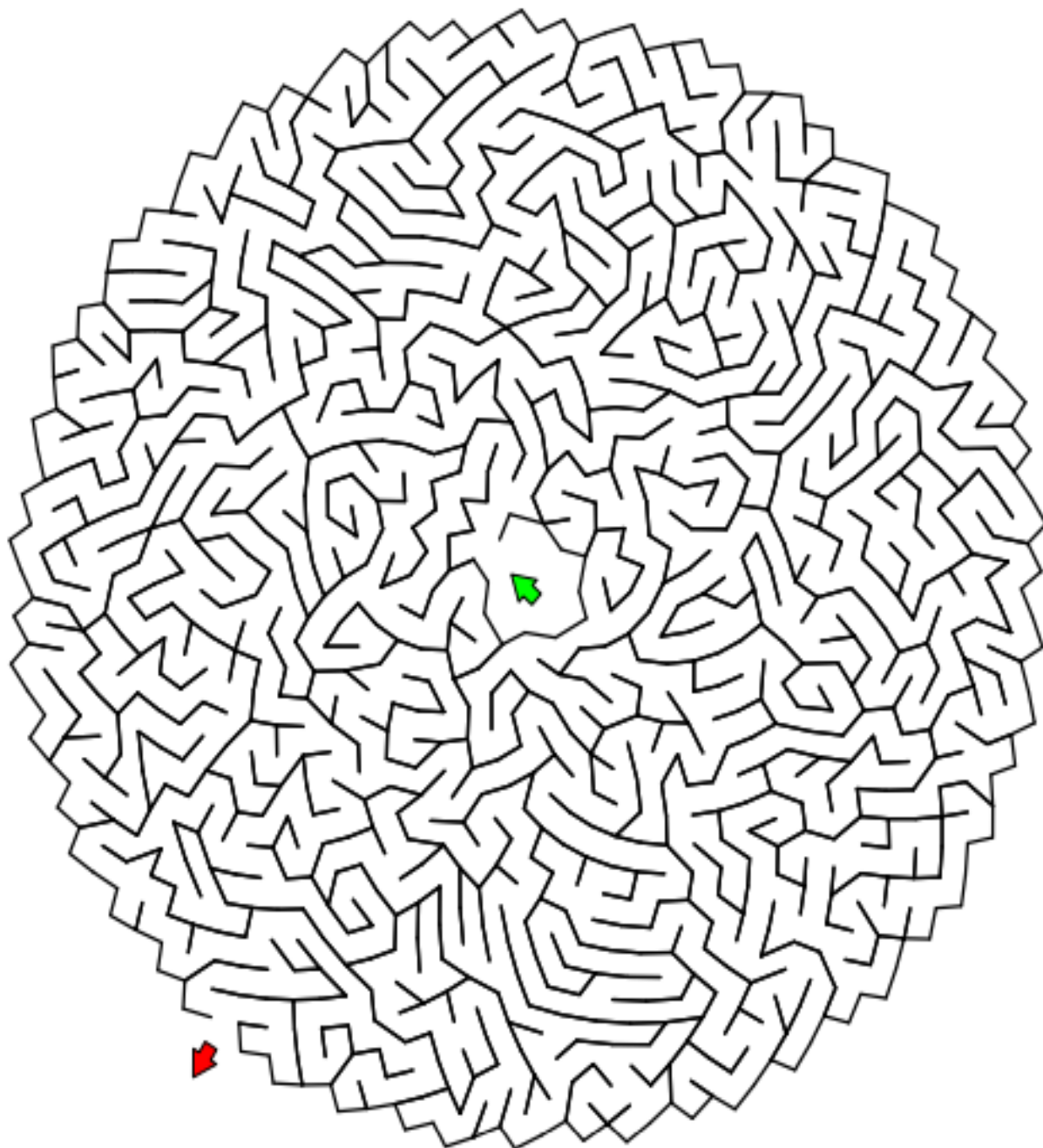
Hrad Tolštejn se dříve jmenoval Kavčí skála. Je to zřícenina středověkého hradu. Základní kámen byl položen na začátku 14. století. V současnosti je to zřícenina, která je chráněna jako [kulturní památka České republiky](#). Návštěvníkům je volně přístupná.

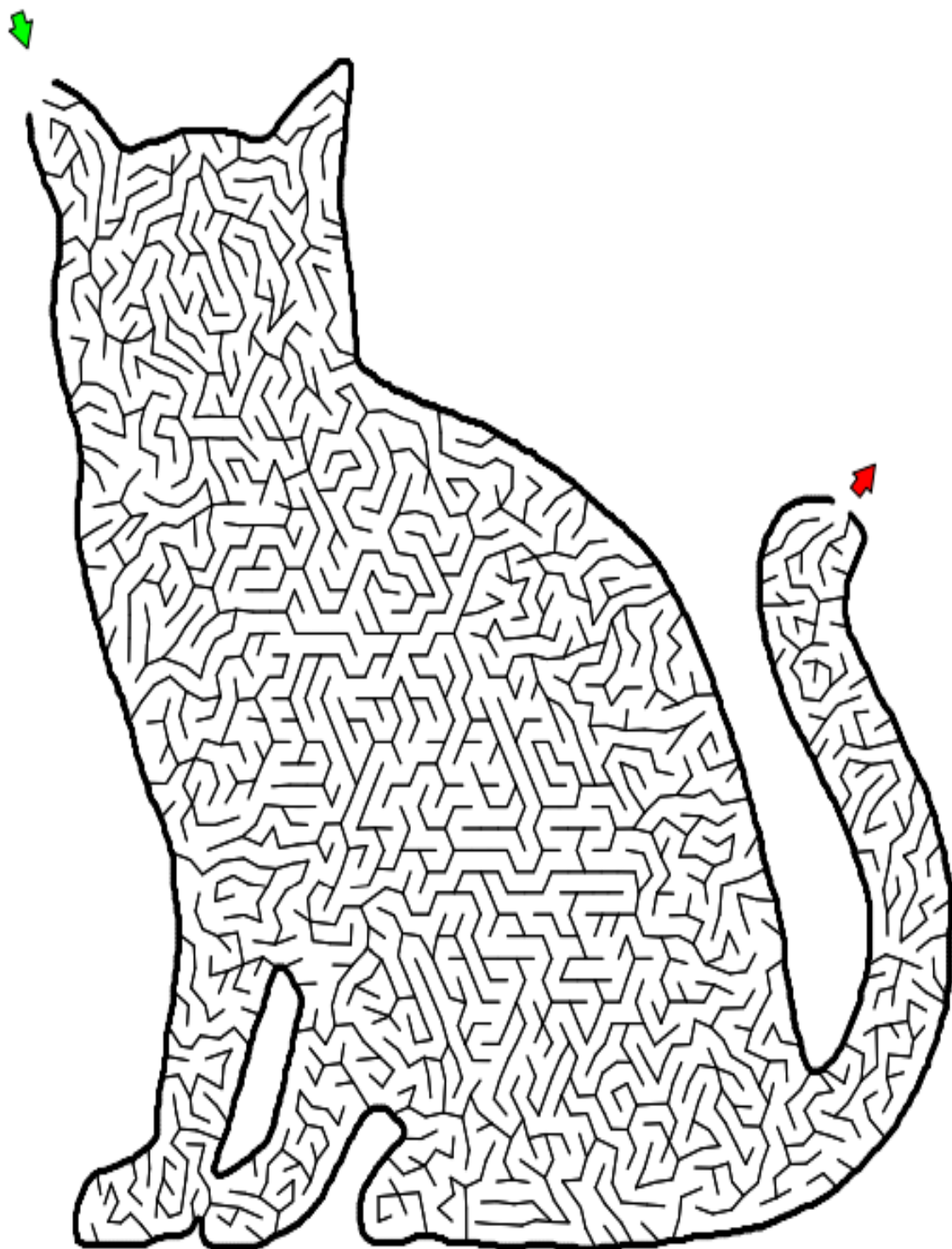
V současné době je město Chřibská díky své přírodě a památkám hojně vyhledávaná turisty a letními tábory. Nachází se zde dvě velká rekreační střediska: RS U Jasanu (Sůváci) a RS Babočka.

O SMOLÍČKOVI – OTÁZKY k EH

1. V jakém kraji se nachází Chřibská?
2. Jaký národní park je nejbliže 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



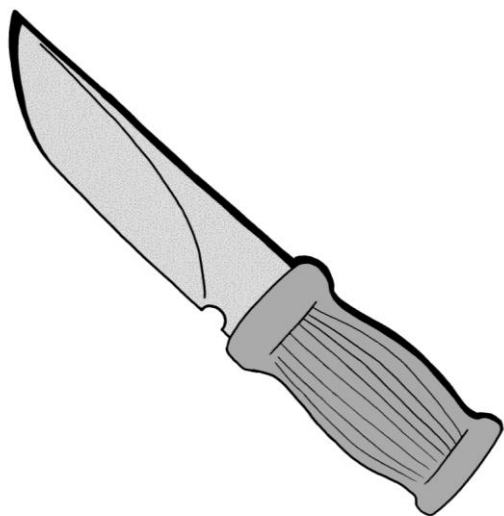


SNĚHURKA a 7 TRPASLÍKŮ – POZNÁVAČKA

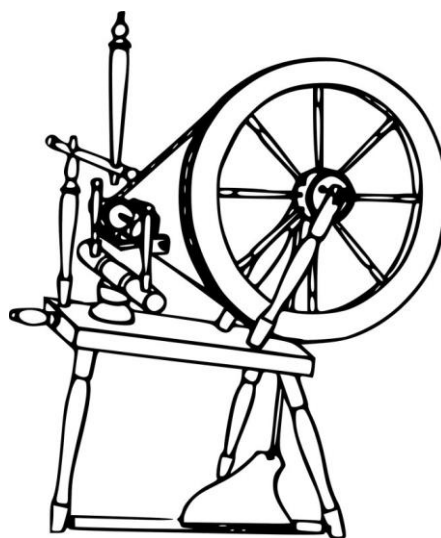


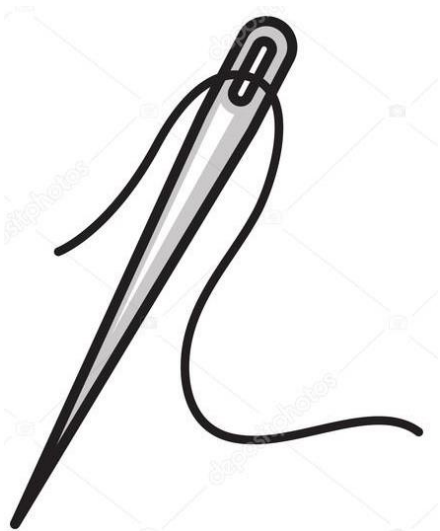


ŠÍPKOVÁ RŮŽENKA – PŘEDMĚTY



--	--	--	--





--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--



--	--	--	--



