

Návrh realizace příměstského tábora (doporučený věk 6 – 10 let, 1. stupeň ZŠ)

Téma: Cesta kolem světa aneb putování za ztraceným pokladem

Motivace: Skupina dobrodruhů (děti) pod vedením zkušeného cestovatele (může být Phileas Fogg či kdokoliv jiný) vyráží do světa, kde pátrá po záhadném pokladu, o kterém toho však ví velmi málo. Postupně navštíví několik zemí, kde se bude učit místním zvykům a pátrat po pokladu. Postupně navštíví africkou Keňu, asijské Tokio, Nový Zéland, Brazílii a Ameriku, načež se bez úspěchu vrátí do Česka, kde v závěru tábora zjistí, že bohatství spočívá v něčem úplně jiném, než si celou dobu mysleli.

Hlavní idea tábora: Myšlenkou celého tábora je, aby si děti v závěru uvědomily, že bohatství nespočívá v horách zlata, bohatství či penězích. Závěrečný dopis, který naleznou, je dostane k myšlence, že to pravé bohatství máme celou dobu kolem nás. Je to naše rodina a přátelé, na které nesmíme zapomínat či krásná příroda, kterou musíme chránit a vážit si ji. Jestli ale dostanou na rozloučenou nějakou dobrotu, to také „od věci není“. 😊

Zaměření: Tábor rozvíjí děti po všech směrech, jak sportovních, tak kreativních. Důraz je kladen na rozvíjení matematických schopností, dovedností a znalostí zúčastněných dětí. Do programu tábora jsou zařazeny aktivity, které rozvíjejí matematickou gramotnost dětí, jejich matematické, logické, kognitivní i kombinatorické myšlení.

Poznámka:

Při realizaci tábora je důležitý vhodný výběr místa. V uzavřené škole či tělocvičně dobrý tábor jednoduše nevznikne. Důležitý je přístup k přírodě, která nabízí přístup k otevřenému prostoru. V horším případě alespoň blízký park.

Důležitá je příprava instruktorů a materiálního zázemí. U zvolené příběhové linky je podstatné adekvátně reagovat na změnu prostředí, ve kterém se příběh právě odehrává. Když se děti pohybují například v Africe, je důležité, aby někdo z instruktorů (v té chvíli hrající roli „domorodce“) měl na sobě oblečení, které bude místu trochu napovídat. (pozn. autora: jednoduše řečeno – v žabkách, riflích a svetru atmosféru Afriky neutvoříte.)

Organizace: pondělí-pátek, 8:00-16:00, přestávka na oběd 90 minut

Děti budou v průběhu tábora úkoly plnit po týmech – rozdělení na týmy dle počtu dětí, ideální dva či sudý počet. Možnost:

- 1) Náhodné rozdělení – děti si losují barevné žetony podle počtu družstev (nevýhoda – možnost „silově“ nevyváženého rozdělení dětí)
- 2) Předem připravené rozdělení dětí do týmů s ohledem na vyváženost týmů

Program:

Pondělí: Egypt

Příběh:

Děti čeká z České republiky přesun do první destinace, a tou je Egypt. Pod vedením svého vedoucího - dobrodruha – instruktora, se speciálním dopravním prostředkem přemístí do Egypta a setkají se s velkým faraonem. Ten jim postupně zadává úkoly, které v průběhu dne plní. Děti se učí se místním zvykům a poznávají kulturu Egypta. Na konci dne se však děti dozví, že v Egyptě poklad nenajdou a musí se vydat dál. Velký faraon jim zajistí převoz do dalekého Japonska.

Pozn.: V rámci úvodního setkání se děti seznámí se základními pravidly chování na táboře, s pravidly uschování věcí, s prostorem, kde se budou pohybovat.

1) Rozcvička – „Monstra“

Motivační název hry: Stavba pyramidy

Zasazení do příběhu: Než se děti vydají na cestu do Egypta, musí aspoň trochu poznat, jak to v Egyptě vypadalo, když se stavěly pyramidy a nebyly žádné stroje. Otroci a stavitelé těžce dřeli a tahali kameny vlastníma rukama a aby je dostaly do vyšších pater pyramidy, museli vytvářet zvláštní uskupení ve skupinách s vlastními těly, aby si pomohli. To si vyzkoušíme.

Pravidla: Instruktor rozdělí děti na malé skupinky po čtyřech či pěti a následně jim zadává pokyny, jaké uskupení mají udělat. Například: „na zemi musíte mít v celé skupině pouze 4 nohy, 3 ruce, 1 koleno a rameno“. Nebo: „8 rukou, 4 nohy, 2 hlavy a 2 zadky“. Skupina, která vždy splní jako první – má bod.

Prostor: Bezpečné prostorné místo – hřiště, trávník

Pomůcky: -

Zaměření: Pohybové

Poznámka: Instruktoři musí předem zvážit, jaké úkoly dětem zadají v souvislosti s počtem dětí ve skupinách.

2) Sedánek

Motivační název hry: Cesta do Egypta

Zasazení do příběhu: Přesun z Čech na cestu kolem světa do Egypta

Pravidla: Celý tým sedí v řadě za sebou rozkročmo jeden za druhým. Všechny týmy začínají na stejné startovní čáře. Jakmile se odstartuje, zadní z týmu vstává a běží dopředu před prvního člena týmu a sedne si mezi jeho roztažené nohy na zem, posadí se také rozkročmo a zvedne ruce. V té chvíli může běžet další z týmu. Tímto způsobem se děti přemísťují po vyznačené trase až do cíle. Jakmile se poslední člen týmu dostane za cílovou čáru, tým vítězí.

Prostor: Louka/větší školní hřiště

Pomůcky: -

Zaměření: Pohybové

Poznámka: Hlídat, že děti opravdu sedají přesně za sebe a nepodvádějí, aby byla soutěž regulérní.

3) Výroba vlajky

Motivační název hry: **Výroba týmové vlajky**

Zasazení do příběhu: Děti se setkají s faraonem a ten jim řekne, že správná expediční výprava musí mít svoji vlajku. Každý tým si tedy jednu vyrobí.

Pravidla: Nesoutěží se, děti pracují ve své skupině.

Prostor: Dílna, libovolný venkovní prostor

Pomůcky: Nastříhané prostěradlo, klacek a provázky na přivázání vlajky, barvy, štětce

Zaměření: Výtvarné

Poznámka: S vlajkami mohou být hezké týmové fotky

4) Faraonova úroda

Motivační název hry: **Počítání úrody pro faraona**

Zasazení do příběhu: Faraon zadá cestovatelům první úkol. Potřebuje, aby mu spočítali letošní úrodu. Děti výzvu přijmou.

Pravidla: V lese jsou na stromy přišpendlené (nebo v jiném prostoru přilepené) lístečky s čísly 1-100. Musí jich být hodně a všude po vyznačeném prostoru. Kromě čísel jsou v prostoru také symboly znamének početních operací +, -, *, :. Dětem ukážeme vyznačený prostor pro hru. Jakmile se odstartuje, každý tým začne v lese „sestavovat správné příklady“ (děti v jednom týmu mohou, ale nemusí chodit společně). Aktivita vypadá například takto – děti najdou v lese číslo 6 a číslo 3. Odlepí je. Najdou také znaménko plus a číslo 9. Přijdou za instruktorem, naskládají před něj $6 + 3 = 9$ a dostanou devět bodů, pokračují hledat dál. Protože je násobení a dělení pro děti náročnější, jako motivaci dostanou děti za správný výsledek dvojnásobek bodů. Například – najdou číslo 12, číslo 3

a číslo 36. Vezmou znaménko násobení a jdou za instruktorem. Za příklad $12 \times 3 = 36$ dostanou celkem 72 bodů (36 x 2 jako bonus). Vyhrává tým, který v časovém limitu získá víc bodů.

Prostor: Místo s dostatečně velkým prostorem pro hru, v případě špatného počasí tělocvična

Pomůcky: Lístky s čísly a symboly, připínáčky/lepící páska

Zaměření: Matematické

Poznámka: V přírodě doporučujeme vymezit prostor hřiště např. krepovým papírem

5) Hra VTPO (zkratka pro „výskok, tlesk, plesk, otočka“)

Motivační název hry: **Egyptské tance**

Zasazení do příběhu: Faraon se nudí a chce pobavit. Zadá dětem, že mu musí zatancovat tradiční tance. Návody k tancům děti najdou rozvěšené na vymezeném území. Jakmile děti úkol splní, faraon jim sdělí, že v Egyptě, bohužel, jejich poklad nenajdou. Faraon však dětem zařídí přesun do Japonska, kde mohou v hledání pokračovat.

Pravidla: Děti pracují v celých týmech a chodí v libovolném pořadí k lístkům, které jsou viditelně připevněné po hracím území. Na lístcích jsou nápisy typu: 1) VPPTOV, 2) PTVOTT – co to znamená: když děti přijdou například k lístku číslo jedna, z nápisu dle zkratek vyčtou následující – „Výskok, Plesk (do stehen), Plesk, Tlesk (ruce), Otočka (o 360 stupňů) a Výskok“. Jejich úkolem bude se synchronizovaně následující tanec naučit (stojí v řadě vedle sebe). Jakmile je tým přesvědčen, že se tanec naučil, přijde k instruktorovi a nahlásí mu číslo tance, který s měl naučit. Tanec předvede. Pokud vše proběhlo správně a synchronizovaně, instruktor dětem číslo odškrtně a děti hledají zadání dalšího tance. Pokud se týmu splnění nepovede, musí se úkol naučit lépe. Lístků může být přibližně dvacet a vyhraje tým, který jich úspěšně splní nejvíce.

Prostor: Relativně libovolný

Pomůcky: Lístky s předpisem tanců, seznam všech tanců (nápověda pro instruktory), připínáčky či lepící páska

Zaměření: Pamětné, pohybové

Poznámka: Instruktoři mohou být nejprve při kontrole správnosti přísnější, postupně ale „polevovat“. Děti by měly zažít pocit úspěchu.

Úterý: *Japonsko*

Příběh:

Když děti druhý den přijdou, již se ocitnou v Japonsku, a to v Tokiu. Tokio je obrovské a přelidněné, děti si musí dávat pozor, aby se neztratily. Budou muset hodně spolupracovat. Na konci den opět zjistí, že Tokio není správné místo pro hledání pokladu a přesunou se do jiné části světa – na Nový Zéland..

1) Rozcvička – „Gordický uzel“

Motivační název hry: **Zamotané Japonsko**

Zasazení do příběhu: Děti jsou v přelidněném Tokiu. Prodat se plnou ulicí je často velmi náročné a děti se na sebe „mačkat“. Občas se při tom trochu zamotají. Musí se proto rozmotat.

Pravidla: Děti se po menších skupinách postaví do kruhu a zavřou oči. Děti poté natáhnou ruce před sebe. Každou rukou se chytanou dlaně někoho jiného. Jakmile se všichni vzájemně drží za ruce, otevřou oči. Cílem je rozmotat se bez „roztržení propojení“ zpátky do kruhu

Prostor: Libovolný

Pomůcky: -

Zaměření: šikovnost

Poznámka: Každá ruka musí držet ruku někoho jiného. Pokud se jeden účastník bude oběma rukama držet navzájem s jiným, nejsou součástí kruhu. Pozor na to, aby jednu ruku nedrželo víc účastníků.

2) Batikování

Motivační název hry: **Poznávací trička**

Zasazení do příběhu: Aby se děti v Tokiu neztratily, vyrobí si týmová trička. Každý tým má přidělenou svoji barvu.

Pravidla: Každé dítě si připraví tričko k batice pomocí provázku. Následuje klasický postup batikování. (Postup batikování např. <https://www.cistytriko.cz/dekorovani-textilu/batikovani-textilu/>).

Prostor: Libovolný

Pomůcky: trička, provázky, nůžky, barva

Zaměření: Výtvarné

Poznámka: -

3) Vyměřený čas

Motivační název hry: Japonská časová horečka

Zasazení do příběhu: Děti se už dokážou držet pohromadě, připravily si týmová trička, ale musí se srovnat s dalším problémem. Čas v moderním světě běží hrozně rychle a zároveň platí, že čas jsou peníze. Doslova.

Pravidla: Hra je inspirována filmem Vyměřený čas, kde neexistují peníze a lidi platí časem. Jakmile jim čas dojde, zemřou. Čas si lidé vydělávají prací. Na stejném principu je založena hra. Vezměme si například, že začátek hry bude v 13:30. Každé dítě dostane lístek, na kterém bude napsané, že mu trvá život do 14:00 (= má půl hodiny). Instruktoři vytvoří pár jednoduchých stanovišť (například počítací, posilovací). A když děti správně úkol splní, dostanou bonusový čas dle náročnosti úkolu (3 - 5 minut). Instruktor dětem přepíše čas života do lístku, takže místo 14:00 na něm bude již 14:05. Dítě mezi tím jde na další stanoviště dle výběru. Nikdy nemůže jít na stejné stanoviště dvakrát po sobě. Dítě získává bonusový čas, zároveň ale logicky utíká i skutečný čas. Pokud tedy dítě nebude spěchat a za dvacet minut splní pouze jeden úkol "za pět minut navíc", bude mít na lístku 14:05, reálný čas bude už ale 13:50. Má aktuálně tak jen 15 minut. Soutěž vyhraji všichni ti, kteří zůstanou ve hře.

Prostor: Přehledné prostorné místo, kde může být několik mini stanovišť

Pomůcky: lístky pro děti, materiál dle stanovišť

Zaměření: matematické, strategické, pohybové

Poznámka: Naším cílem není děti vyřadit ze hry, proto upravujeme přidávání minut flexibilně. Nemusí všichni zůstat ve hře, pokud ale někdo začne vypadávat, tak ideálně na konci.

Tichá pošta

Motivační název hry: Tajná zpráva

Zasazení do příběhu: Děti zjistí, že jsou lidi, kteří se dozvěděli o jejich cestě s pokladem a rádi by se dozvěděli víc informací. Musí si proto další informaci předat potichu a nenápadně.

Pravidla: Klasická tichá pošta ve velkém měřítku. Každé dítě má vymezené území cca 10 metrů a v něm získává zprávu od člověka před ní a předává ji na druhé straně dalšímu z týmu. První z týmu čte zprávu na papíru a po jednom slově ji sděluje druhému. Poslední z týmu poté, co mu předposlední z týmu řekne slovo, ho zapíše na papír. Nakonec si děti přečtou zprávy, které bývají většinou vtipné a nesrozumitelné. Cílem je předat si zprávu, která bude mít smysl do příběhu. Bude na ní něco ve stylu: „Japonsko také neukrývá tajemství, které hledáte. Zahrajte si dvě tradiční Japonské hry a odleťte na Nový Zéland.“

Prostor: Libovolný

Pomůcky: Papíry a tužky, texty se zprávou, kužely, lana či křída na vymezení úseků

Zaměření: Paměť, pohybové

Poznámka: Zpráva, kterou si děti předají, nebude dávat smysl. Instruktor na závěr přečte správnou podobu textu, aby děti pochopily, co je čeká

1) Maxi člověče nezlob se

Motivační název hry: Japonče nezlob se

Zasazení do příběhu: Děti si vyzkouší první ze dvou tradičních japonských her

Pravidla: Jde o klasické člověče nezlob se ve velké verzi, kde jsou děti figurky. Ve vyrobeném hřišti se hází kostkou, děti se nasazují jako figurky a vyhraje tým, který dostane všechny své děti do domečku.

Prostor: hrací plocha vyrobená křídou, lany či kužely.

Pomůcky: materiál na hřiště, kostka (dobré jsou velké pěnové kostky)

Zaměření: strategie, počítání

Poznámka: -

2) Hanojské věže

Motivační název hry: Stavba chrámu

Zasazení do příběhu: Druhá hra, kterou si děti zkusí, je stavba mini chrámů, kterou se děti snažily napodobovat své rodiče. Po této hře děti opustí Japonsko a další den se objeví na Novém Zélandu.

Pravidla: Jde o klasickou hru viz obrázek. Úkolem je přemístit čtyři nebo pět částí z jednoho místa (označeno kuželem), na kužel na druhé straně (třetí). Vždycky se však může vzít pouze jedna část a nikdy nesmí jít větší kus na menší. Každý tým soutěží za sebe a vždycky běží jeden člen ke stavbě (deset metrů od týmu) a udělá jeden tah, poté předává štafetu. Vyhraje tým, který bude rychlejší.



Prostor: Libovolný

Pomůcky: Předměty různých velikostí, kužely

Zaměření: Logické, strategické

Poznámka: -

Středa: Nový Zéland

Příběh:

Děti se objeví na Novém Zélandu v domorodém kmenu a dál pátrají po tajemném bohatství. Doufají, že nějakou stopu najdou právě na Novém Zélandu, kde se seznámí s náčelníkem domorodého kmenu v pralesu. Na konci dne se přesunou do Brazílie, kde bude jejich cesta pokračovat.

Rozcvička: Červená/černá

Motivační název hry: Pralesní honička

Zasazení do příběhu: Děti se adaptují na život v pralesu a vyzkouší si oblíbenou hru místních dětí.

Pravidla: Známa hra z tělocviků. Děti stojí proti sobě u středové čáry a když instruktor řekne „červená“, tak červení honí černé k cílové čáře. „Když se řekne „černá“, tak naopak. Osvědčilo se mi zapojení těchto barev do pohádky, například povídání o červené karkulce. Startovní pozice se mohou měnit.

Prostor: Hřiště, louka

Pomůcky: -

Zaměření: pohybové

Poznámka: -

1) Schovka

Motivační název hry: Splývání s prostředím

Zasazení do příběhu: Cestovatelé se pod vedením náčelníka kmenu učí místnímu životu. Naučí se splývat s prostředím při lovu zvěře.

Pravidla: Klasická schovávaná, kde instruktor hledá děti

Prostor: Místo, kde se dá schovávat

Pomůcky: -

Zaměření: Pohybové, strategie

Poznámka: -

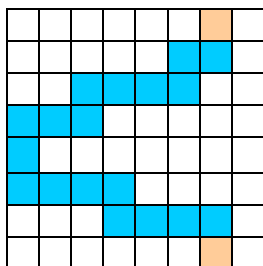
2) Multitask (bludiště, ochutnávka, předměty pod dekou, čísla v kruhu)

Motivační název hry: Kmenové zvyky

Zasazení do příběhu: Děti se učí zvykům kmene

Pravidla: Jde o čtyři stanoviště, na každém je vždy jeden tým a po dvaceti minutách se posune k dalšímu.

Pralesní bludiště - Z lan/metiček/lístečků se udělá čtverec s políčky 8x8. Děti mají za úkol dostat se z jedné strany hřiště na druhou, přičemž existuje jediná možná cesta. Pohyb je možný třemi směry - dopředu, doprava, doleva, nikoliv šikmo. Děti jsou nachystané v řadě a chodí po jednom. Dokud jdou správně, mohou pokračovat. Když ale šlápnou špatně, instruktor/rodič řekne Bum!, hráč se musí zařadit za tým a na řadu jde další. Úkolem je dostat na druhou stranu celý tým.



Ochutnávka – Jednomu z týmu se zavážou oči a dostane postupně ochutnat různé (2-3) ingredience. Cukr, pepř, sůl, skořice, paprika a další. Bod pro tým za každou, kterou uhodne. Poté jde další.

Předměty pod dekou – Dětem se ukáže táč s mnoha předměty, po půl minutě se zakryje hadrou. Tým má za úkol vypsát na papír co nejvíc předmětů, na které si vzpomene.

Čísla v kruhu – v malém kruhu o průměru cca 3 metry jsou lístečky s čísly 1-50. Jakmile se odstartuje čas, děti mají za úkol dotknout se postupně čísel od jedna až po padesát. Jde o

strategii jak se domluví, že kdo se dotkne kterého čísla. Během časové dotace 20 minut mohou vylepšovat čas.

Prostor: Libovolný

Pomůcky: křídly či lana na bludiště, ingredience, předměty pod deku, papíry s čísly

Zaměření: strategie, počítání, odhad

Poznámka: -

3) Čarodějnice/skřet/obr

Motivační název hry: Posvátní tvorové

Zasazení do příběhu: Náčelník řekne dětem o tajemných postavách z bájí. Jsou jimi čarodějnice, skřet a obr. Během posvátných rituálů členové kmenu tyto postavy napodobují. To si zkusí i děti.

Pravidla: Soutěží dva týmy proti sobě. Každá ze tří postav má svůj unikátní pohyb, který ji charakterizuje (musí vymyslet instruktor – u čarodějnice může jít o napodobení letu na koštěti, trpaslík si může třeba dřepnout a obr zase může natáhnout ruce do vzduchu). Tým se hromadně domluví na tom, kterého tvora si v následujícím kole vybere. Poté přijde ke středové čáře a následně se hra podobá hře červená/černá. Jakmile učitel řekne „ted“, oba týmy na sebe ukážou symboly svých postav. Poté se postupuje dle klíče – čarodějnice honí obra, obr honí trpaslíka a trpaslík honí čarodějnici. Kolik členů je chyceno před koncovou čarou, tolik druhý tým dostane bodů. Pokud mají oba týmy stejný symbol, ze srandy si potřesou rukou a jdou si vybrat jiný znak.

Prostor: Libovolný

Pomůcky: -

Zaměření: strategie, postřeh

Poznámka: -

4) Číslovaná

Motivační název hry: Dobývání cizího kmene

Zasazení do příběhu: Dobrodruzi pomohou náčelníkovi kmene s posledním úkolem. Tím je dobytí cizího kmene.

Pravidla: Úkolem dětí je projít přes vyznačené území z jedné strany na druhou a nechytit se od hlídačů, kteří procházejí územím (jsou to instruktoři, ideálně v nějakém alespoň lehkém převleku). Jak hlídači chytají? Každé dítě má na tričku na prsou připnutý papír

s číslem. Jejich úkolem je, aby hlídač nedokázal jejich číslo přečíst. Pokud hlídač během postupu dítěte přes území uvidí jeho číslo, zakřičí ho. Pro dítě to znamená, že bylo odhaleno a musí jít na začátek území. Poté jde znovu. Za každý úspěšný průchod dostane tým bod.

Prostor: Les, kde mohou děti chránit své číslo schováním se za strom

Pomůcky: čísla pro děti

Zaměření: strategie, práce s čísly, pohybové

Poznámka: Úkolem strážících instruktorů není, aby běhali po území a za každou cenu zjišťovali čísla dětí. Musí to být přiměřené a s rozumem. Čísla dětí si samozřejmě postupně začínou pamatovat. Neznamena to však, že je začnou vykřikovat kdykoliv.

Čtvrtek: Brazílie

Příběh:

Další zastávka při cestě kolem světa je Brazílie. Ta je významná svou Amazonkou a pralesy, které jsou kvůli penězům stále více káceny. Děti se na chvíli objeví u firmy, která pralesy kácí. Ta jim za pomoc slíbí nápovědu k pokladu. Děti ale brzy zjistí, že tyto činy jsou zlé a nechtějí s nimi mít nic společného. Před koncem dne se tak přesunou do USA.

Rozcvička: „stříhačka“

Motivační název hry: Profesní růst

Zasazení do příběhu: Aby se děti mohly dostat až do firmy, která má tyto věci na svědomí, musí se profesně vypracovat a projít přes několik nižších pozic.

Pravidla: Děti se pohybují v malém vymezeném území (libovolné hřiště) a dávají si mezi sebou kámen nůžky. Všichni začínají na pozici číslo 1. Jejich úkolem je dostat se na pozici číslo 7. Funguje to tak, že náhodně vznikající dvojice si spolu dají kámen nůžky a vítěz se stává pozicí 2, poražený zůstává 1. Pozice 2 nyní již hledá pouze další pozice 2 a zase si dávají kámen nůžky. Vítěz se stává pozicí 3, ale poražený klesá zpět na pozici 1. Vyhrává ten, kdo se první dostane na číslo 7.

Prostor: Hřiště

Pomůcky: -

Zaměření: strategie, práce s čísly

Poznámka: -

1) Štafety na výsledky sčítání a odčítání

Motivační název hry: Nošení materiálů

Zasazení do příběhu: Děti pomáhají firmě nosit materiál, který je označený různými čísly.

Pravidla: Týmy stojí na startovní čáře a za každý tým vždy soutěží jeden. Instruktor vždy zahlásí číslo a soutěžící z týmu má za úkol vyběhnout před sebe, kde jsou na zemi naskládány čísla a znaménka. Když například řekne číslo 7, dobrodruh hledá znaky „2“, „5“ a „+“. Bod získává tým člena, který výsledek donesl zpátky jako první.

Prostor: Hřiště

Pomůcky: Cedulky s čísly

Zaměření: Počítání

Poznámka: -

2) Cizí znaky

Motivační název hry: Zpráva původních obyvatel

Zasazení do příběhu: Děti během své práce najdou tajemný vzkaz, který jim zanechali původní obyvatelé prales. Používají však jiná písmena a děti je musí rozluštit.

Pravidla: Po vymezeném hřišti jsou vylepené nastříhané kousky cizích písmen a jejich překladu do našich znaků (viz níže). Členové týmu si musí zapamatovat, jak znak vypadá a k tomu, o jaké naše písmeno jde. Doběhnou za jedním členem svého týmu, který je oddělený od ostatních a má u sebe zprávu napsanou cizími znaky. Dobrodruh svému členovi se zprávou jednoduše popíše, jak znak vypadá a co je to za písmeno. Poté jde k dalšímu znaku. Tímto způsobem musí tým předat svému členovi celou zprávu, aby ji poté mohl přečíst. Na zprávě má být sdělení ve stylu: „Přestaňte nám ničit prales. Příroda je vzácná a krásná.“

Prostor: Libovolný větší prostor

Pomůcky: Rozvěšené lístky s cizím a našim znakem, instruktory vytvořená zpráva v cizích znacích dle přiložené předlohy

Zaměření: paměť, strategie

Poznámka: Děti kromě jednoho člena zprávu nevidí, opravdu znaky jen popisují. Že jde ve skutečnosti o fénické písmo není zásadní.

| Férické písmo | | | Latinka | Férické písmo | | | Latinka |
|---------------|--------|----------|---------|---------------|--------|--------|---------|
| Znak | Název | Význam | | Znak | Název | Význam | |
| 𐤀 | Aleph | Býk | A | 𐤁 | Nun | Ryba | N |
| 𐤁 | Beth | Dům | B | 𐤂 | Ayin | Oko | O |
| 𐤂 | Gimel | Velbloud | C, G | 𐤃 | Pe | Ústa | P |
| 𐤃 | Daleth | Dveře | D | 𐤄 | Qoph | Opice | Q |
| 𐤄 | He | ? | E | 𐤅 | Resh | Hlava | R |
| 𐤅 | Waw | ? | F | 𐤆 | Sin | Zub | S |
| 𐤆 | Heth | Stěna | H | 𐤇 | Taw | Stopa | T |
| 𐤇 | Yodh | Ruka | I, J | 𐤈 | Waw | ? | U, V, W |
| 𐤈 | Kaph | Ruka | K | 𐤉 | Samekh | Ryba | X |
| 𐤉 | Lamedh | ? | L | 𐤊 | Zayin | Meč | Z |
| 𐤊 | Mem | Voda | M | | | | |

Férická abeceda ve srovnání s latinkou

3) Multitask (Pavučina, Elektrický drát)

Motivační název hry: Nástrahy přírody

Zasazení do příběhu: Dobrodruzi se svým šéfem postupují hlouběji do džungle a překonávají nástrahy.

Pravidla: Jde opět o stanoviště po dvaceti minutách, na každém je vždy jeden tým.

Pavučina: z lan natažených mezi dva stromy je udělaná pavučina, kterou děti musí prolézt. Ale každé musí prolézt jinou dírou a poslední člověk musí projít na druhou stranu sám. Tým spolupracuje, starší pomáhají menším a společně překonávají pavučinu.

Elektrický drát: aktivita podobná pavučině, jde ale pouze o natažený provaz mezi dvěma stromy, který děti musí přelézt, aniž by se ho dotkly. Není úplně vysoko, ale zároveň ani ne tak, aby se dal jednoduše překročit. Děti opět musí spolupracovat, nadzvedávat se a podobně.

Prostor: Místo se stromy

Pomůcky: lana

Zaměření: spolupráce, strategie

Poznámka: -

4) Programování včelky

Motivační název hry: Jízda s bagrem

Zasazení do příběhu: Děti plní poslední úkol, kterým je bagrování pralesa. Po tomto úkolu si uvědomí, že kmen měl pravdu, přírody si musí vážit a odmítnou v práci pokračovat. Odletí do poslední země, a tou je Amerika.

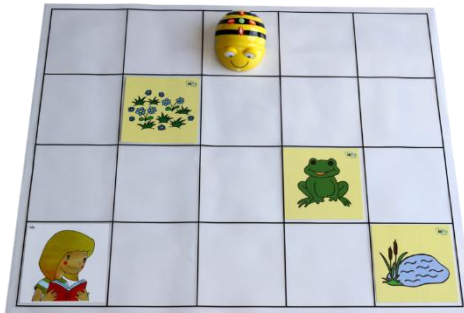
Pravidla: Jde o napodobení včelky, která slouží k dětem jako začátky programování viz obrázek. Včelku bude hrát instruktor, který bude stát ve čtvercovém poli podobném jako při hře bludiště (výše). Děti chodí na určená místa v prostoru, kde jsou kartičky s šipkami otočení a nápisem „jdi“. Ve čtvercovém poli jsou určená tři místa, která musí bagr-instruktor vybagrovat. Například, aby se dostal k políčku, které je o jedno dopředu a o dvě doprava, tak musí před instruktora, který stojí na krajním počátečním poli, naskládat postupně znaky „jdi (jde o jedno dopředu), otočení doprava, jdi, jdi“. Tímto stylem se objeví na třech políčkách, která jsou zadaná. Vyhrává rychlejší tým.

Prostor: Kdekoliv

Pomůcky: lístečky, křídý/lana na čtvercové pole

Zaměření: strategie, rozvíjení myšlení

Poznámka: -



Pátek: Amerika/Česko

Příběh:

Rozcvička: „Molekuly“

Motivační název hry: Přesun do Ameriky

Zasazení do příběhu: Děti do Ameriky odlétají speciálními vrtulníky, každé má ale jiný počet míst. Proto se musí poskládat do správného počtu dle pokynů.

Pravidla: Jednoduchá hra, kdy instruktor zakřičí číslo a děti mají za úkol vytvořit skupinu, která se skládá z tolika lidí, jaké číslo bylo řečeno. Během pauzy dětí pobíhají po hřišti. Možno hrát na vypadávání nebo bez.

Prostor: Hřiště

Pomůcky: -

Zaměření: Pohybové

Poznámka: -

1) Pizzerie

Motivační název hry: Přípravy pizzy

Zasazení do příběhu: Děti se objeví v Americe a jsou zaměstnaní do pizzerie, kde musí péct pizzy dle objednávek.

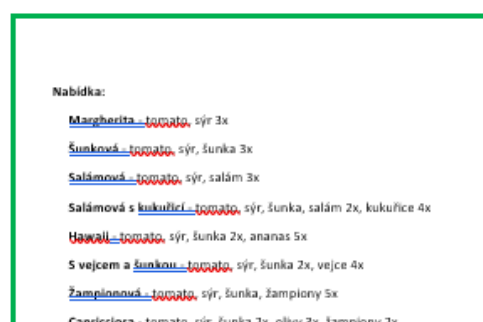
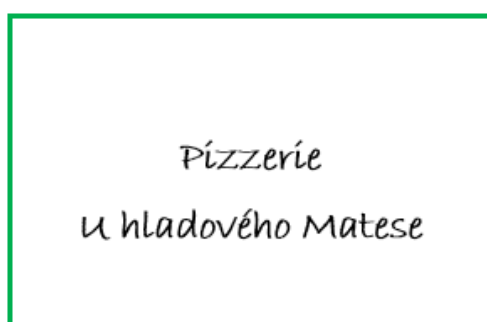
Pravidla: Pro tuto hru je nutno vytvořit nabídku pizz/jídelní lístek. V něm budou vypsané pizzy a jejich složení. Například salámová = 1x rajče, 2x sýr, 4x salám a podobně. Suroviny se nacházejí na různých určených místech v hracím poli a každá surovina je lísteček jiné barvy (nutno udělat tabulku s přehledem). Členové týmu během hry obíhají tyto místa a berou vždy jeden lísteček suroviny a berou ho na místo, kde někdo z týmu skládá celé pizzy dohromady. Mezitím instruktoři píšou na papíry objednávky. Například 1x margarita a 1x salámová za cenu 350 Kč. Suroviny na salámovou jsou uvedeny výše, suroviny na margaritu jsou například 3x rajčata, 1x sýr. Jakmile děti udělají komplet těchto dvou pizz, donesou lístečky instruktorům, kteří udělají kontrolu a v případě správnosti dají lístek s objednávkou a částkou úspěšnému týmu. Objednávek přibývá, některé jsou kratší, některé delší a záleží na taktice a strategii týmu, které objednávky bude dělat. Vyhrává tým, který vydělá nejvíc peněz.

Prostor: Hřiště, louka, les

Pomůcky: jídelní lístek, suroviny

Zaměření: počítání, strategie

Poznámka: Níže posílám ukázkou svého vlastního jídelního lístku, nicméně nepřeji si, ať je v této podobě využíván. Instruktorům může posloužit jako inspirace.



2) Převávaná

Motivační název hry: Předávání zprávy

Zasazení do příběhu: Děti se nachází v New Yorku v ruchu velkoměsta a neslyší se na slova, přesto si potřebují předat důležitou zprávu. Musí proto křičet co nejvíc nahlas.

Pravidla: Jedna polovina týmu vidí zprávu (zpráva o tom, že se musí vrátit zpátky domů do Česka) a snaží se jí překřičet druhé polovině týmu, která ji zapisuje. Jenže mezi oběma polovinami stojí ve vyznačeném území druhý tým, který se svým křikem snaží co nejvíce zkomplikovat přenos zprávy. Po vypršení limitu se role vystřídají.

Prostor: hřiště

Pomůcky: zpráva, lana na oddělení území

Zaměření: čistě legrace

Poznámka: -

3) Discgolf

Motivační název hry: Návrat domů

Zasazení do příběhu: Děti se pomocí moderního dopravního prostředku letecky přepravují do Česka

Pravidla: Tým dostane létající talíř a členové si udělají pořadí od prvního do posledního. Je potřeba vymezit trať, po které bude soutěž probíhat. Ideálně cesty v lese. Po odstartování hry má první z týmu jeden hod létajícím talířem. Poté hází druhý z týmu, následuje třetí, čtvrtý až do poslední, poté zase první. Cílem je projít přes trasu až do cíle. Vyhrává první tým.

Prostor: Les, cesty

Pomůcky: létající talíře

Zaměření: Pohybové

Poznámka: -

4) Šifra

Motivační název hry: Luštění šifry

Zasazení do příběhu: Děti jsou v Česku a na konci cesty s talířema najdou šifru. Ta jim sdělí, že mají následovat fáborgy a dojít až na konec.

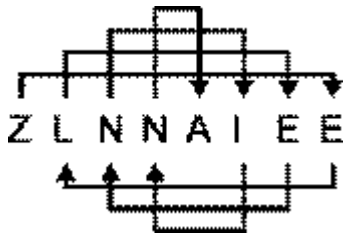
Pravidla: Šifra níže i s principem

Prostor: Libovolný

Pomůcky: Papír, tužka

Zaměření: rozvoj myšlení

Poznámka:



5) Výlet po fáborcích ke zprávě

Motivační název hry: Cesta k pokladu

Zasazení do příběhu: Děti z šifry zjistí, že mají vyrazit po fáborcích a na konci je má čekat hledaný poklad.

Pravidla: Jde o procházku/stopovanou. Fáborgy nemusí být 100% viditelné hned, děti musí trochu hledat. Na konci cesty nenajdou poklad, ale dopis, ve kterém najdou ono pravé bohatství, které je vysvětleno na první straně. Bohatství je skryto v něčem úplně jiné.

Prostor: Libovolný

Pomůcky: fáborgy, dopis

Zaměření: pohybový

Poznámka: Důležitá výpovědní hodnota dopisu