

Prímestský tábor 2010

Malý princ

19.7.2010-23.7.2010

4. kmeň

# Hry ktoré by sme mohli využiť:

Šušušu si mŕtvy, Anjelici, Parne neparne, Áno nie neviem,

## Iné:

Na začiatku tábora si každý vytiahne jedno meno osoby za ktorú by sa mohol celý tábor modliť.

Rozpoznávací znak medzi kmeňmi sú zelené čiapky.

Rozpoznávací znak medzi skupinkami by mohol byť náramok z bavlniek, iba taký jednoduchý ako cop.

Biznismani- modra (roman), zemepisci - hnedá (terka), lampári – žltú (maja).

## Pondelok

Ráno – príchod detí, zaregistrovanie, sv. omša, divadlo

Doobedie – spoločné učenie sa táborového tanca, potom sa rozídeme do skupín a nasledujú zoznamovačky

### 1. Predstavenie sa – dva typy:

- „dospelácke“ – každý člen skupiny povie o sebe čo najviac faktov, snaží sa to podať strašne sucho, nudne, ak možno tak v číslach (ako v knižke) – výška, váha, počet súrodencov, počet očí, uší, vlasov atď.
- „detské“ (= srandovné) – znova každý člen hovorí o sebe, povie svoje meno a potom si strčí zápalku do úst (medzi zuby)

a povie o sebe tri veci: 1. najobľúbenejšie zviera, 2. záľuby, 3. meno obľúbenej slávnej osobnosti

keď sa všetci predstavia „detsky“, nasleduje hádanie: každý si vyberie jedného z členov skupinky (nie seba), o ktorom si zapamätal všetko a začne so zápalkou medzi zubami vymenovávať dané tri fakty o tom človeku, ostatní sa snažia uhádnuť o kom hovorí (ten o kom hovorí je ticho, aby nekazil hru ostatným), po uhádnutí je na rade človek, ktorého meno hádali a ten povie so zápalkou medzi zubami meno svojej matky za slobodna, ktoré sa ostatní snažia zopakovať, po uhádnutí toho mena nasleduje ďalší člen skupinky a proces sa opakuje, kým nepredstaví každý člen skupinky niekoho – pri predstavovaní sa nemôžu opakovať členovia skupinky (preto môže byť predstavený aj animátor, ktorý však sám nepredstavuje), po skončení hry možno poukázať na rozdiel medzi dospeláckym a detským predstavovaním (viď knižka Malý princ)

## 2. Spoločná zoznamovačka

skupinky sa presunú na miesto, kde sa stretnú spolu – zadné alebo predné ihrisko

na zemi budú do kruhu nakreslené kriedou kruhy, ktorých bude o jeden menej ako je účastníkov (viď obrázok) - úlohou každého bude, čo najrýchlejšie si obsadiť miesto (sadsnúť si do kruhu), kto ostane posledný, postaví sa do prostriedku kruhu

potom animátor prikazuje – „Nech sa vymení ten, kto..“ (otázky v ktorých sa dozvedia niečo o sebe, napr. : ..býva v rodinnom dome, ..má sestru, ..má psa, ..už niekedy fajčil, ..je zamilovaný, ..chce ísť študovať na vysokú školu, atď.), po odznení príkazu sa všetci ktorých sa výzva týka postavia a hľadajú si miesto, ku hľadajúcim sa pripája aj ten čo stál

v strede, komu nevyjde miesto, stavia sa do stredu – keď už sa minú zaujímavé otázky, nasleduje varianta, keď vyhlasuje príkaz „Nech sa vymení ten, kto.“ človek stojaci v strede – hra sa ukoční, keď už to účastníkov nebude baviť, minú sa otázky, alebo podľa času

po ukončení spoločnej zoznamovačky sa podľa toho, koľko ostane času buď zahráme hru „I phone to..“, alebo presunieme na ihrisko Ekonóm

### **3. cesta na Ekonóm**

2 varianty:

- **„Slávne osobnosti“**

pred cestou na ihrisko deťom prilepíme na čelo meno slávnej osobnosti, tak aby nevedeli, aké majú na čele,

počas presunu sa snažia zistiť od druhých, koho majú na čele pomocou otázok, na ktoré je možno odpovedať áno, alebo nie (Som žena?, Som športovec?, Mám nad 30 rokov? ...)

vyhráva skupinka, z ktorej ako prví uhádnu všetci svoje slávne osobnosti

- **„Párne alebo nepárne“**

rozdáme každému 5 zápaliiek, počas cesty môžu vyzvať druhého na súboj, tak že sa ho dotknú – po výzve na súboj skryje ten, čo vyzýval do dlane určitý počet zápaliiek (nemusí všetky čo má) a opýta sa druhého“ Párne alebo nepárne?, druhý tipuje – ak uhádne vyhráva všetky zápalky čo mal prvý skryté v ruke, ak neuhádne musí prvému vrátiť ten istý počet

zápaliek, čo mal v ruke (keď toľko nemá, dá všetky), ak bude vyzvaný človek, čo už nemá zápalky, prizná sa a súboj sa nekoná, ak už niekto prehrá svoje zápalky, nemôže už žiadne získať – z hry vypadáva, vyhráva skupinka s najväčším počtom zápaliek dokopy po ukončení hry na ihrisku

príchod na Ekonóm,

**Potrebné veci:** Veľa zápaliek (na 1. a 3.), nakresliť kruhy kriedou, papieriky s menami slávnych osobností (zabezpečí Roman)

Obed – na ekonome (prinesený z oratoria)

Poobedie -

Hra sa začne na ihrisku Ekonóm, kde skupiny dostanú mapu planéty a budú musieť do nej stavať budovy alebo veci potrebné pre ich planétu.

Budú sa získavať peniaze, za ktoré si nakúpia suroviny v obchodoch. za tie si postavia svoju stavbu, ktorú si zakreslia do mapy. Peniaze budú získavať za úlohy, ktoré sú pre nich pripravené na rôznych miestach s animátormi. Decká sa rozhodnú, ktoré miesto je pre nich najvýhodnejšie, aby získali čo najviac peňazí. Kurzy jednotlivých surovín sa budú postupne meniť, napr. každých 5 minút. Stanovišťa so surovinami budú predstavovať iné planéty – budú tam musieť vytvárať nejaké činnosti, ... za čo dostanú suroviny, napr. drevo, oceľ, železo, .... Animátori predstavujú obyvateľov týchto planét a my ich budeme naháňať a kradnúť im tieto suroviny a deti, ktoré budú chytené animátorom pôjdu do väzenia.

Počas hry sa budú meniť kurzy za jednotlivé úlohy, napr. z 200 dreva za úlohu na 50,...

Hra trvá približne 3 hodiny.

zhora dole- deti budú behať z jednej strany ihriska na druhú a budú kupovať a predávať budovy. Taktiež tam budú postavy (mag a alchymista) ale tu sa budú volať inžinier a podnikateľ. Budú dvaja inžinieri a jeden podnikateľ. Animatori ich budú nahanať budú im brat suroviny alebo polovicu peňazi. Budú to hrať asi hodinu/hodinu a pol od vás bude treba asi 1 animátor- nákup 1 animátor- výkup obaja budú mať všetky tri skupinky na storost alebo môžete dať každej skupinke animátora na nákup a výkup a bolo by treba 6 animátorov nahanať a inžiniera a podnikateľa máme vybavené u nás...

## Utorok

Vodný deň- Po divadle sa presunieme(x14- 8:37 8:44, potom prestúpime na 4 alebo 5) pod Nový most odkiaľ nám ide autobus (9:20) priamo do Hainburgu.

Okrem kúpania, budeme hrať také aktivity ktoré si budeme môcť dovoliť na mieste.(voleybal, futbal, golf, frisbee, rôzne iné☺) Na mieste budeme mať omšu.

Obed – na mieste z vlastných zásob

Späť ideme tiež autobusom(16:45, 17:45) a z Nového mosta nám ide 50 každých 10 minút.

**Potrebné veci:** veci na kúpanie a opalovanie, lopty, ringo kruzky, frisbee, prípadne karty, alebo nejaké spoločenské hry.

# Streda

Doobedie – mestská hra

Zo zástavky Saleziáni nám ide 205(9:24, 9:36). Vystúpime na konečnej zástavke. Odtiaľ sa peši presunieme na Primaciálne nám. Kde začneme vysvetľovať hru.

Cieľom hry je aby deti spoznali ľudí okolo nás, ich písmo, reč a možno aj problémy a starosti.

Územie je rozdelené na toľko častí koľko bude skupín. Zatiaľ 3. Každá skupina má určitý počet úloh ktoré majú spraviť. Tieto úlohy sa dajú plniť iba na území iných skupín. Na vlastnom území môžeme chytať ostatne skupinky. Ty čo konajú úlohy majú so sebou kartičku (ktorá im dovoľuje preniknúť cez hranice). Bez kartičky nemôžu robiť úlohy. Každé skupinke sa dajú 3 kartičky. Hráč ktorý chce ísť robiť úlohy si vezme papierik z úlohou a ma so sebou aj kartičku. Keď ho chytia musí odovzdať úlohu nepriateľovi( ten ju zanesie do svojej základne). Tým že získajú úlohu nepriateľa vedia si dávať pozor na to miesto kde to treba zistiť. Každá úloha je napísaná na 3 papierikoch. Bez papierika nemôže hráč zistiť danú úlohu, aj keď ju vie naspamäť. Kartičky sa neodovzdávajú. Ostatný hráči ktorý nemajú kartičku sú obrancovia , takže chytajú ostatne skupinky na vlastnom území. Obrancovia a útočníci sa môžu meniť počas hry, ale vždy musí útočník odovzdať kartičku. Útočník nemôže vstupovať na iné územia pokiaľ nemá papierik z úlohou.

Úlohy:

1 V lekarniach a nemocniciach majú zistiť vedúceho pracovníka, lekárnika.

2 Vo veľvyslanectvách a inštitútoch majú zistiť ako sa píše v ich danom jazyku.

3 Potom by mali za úlohu vo nepriateľských územiach nájsť cudzincov z ktorými sa musia dohovoriť a zistiť ako sa povedia nejaké frázy. (Páčia sa mi vaše hodinky, Dnes je pekný deň, Mám rad mäso)  
Čím viac prekladov donesú tým viac bodov.

Obed – v oratóriu

Poobedie – Lodčky. Každá skupina dostane tri rovnaké plániky – ako šachovnica. Na jeden si zaznačia svoje vlastné lode, na ostatné budú značiť lode druhých skupín. Po spustení časomieru začnú členovia skupiny vybiehať do stanovišť iných skupín, kde sa pýtajú na jedno konkrétne políčko, o ktorom im v skupine musia pravdivo povedať, či tam majú loď, alebo je tam voda. V oboch prípadoch sa vrátia a hlásia na svojom stanovišti, čo zistili. Takýmto spôsobom sa snažia zistiť všetky lode ostatných skupín a zaznačiť ich do plánikov.

Behačka niekde v okolí oratória.

**Potrebné veci:** vytlačiť mapy , ulohy, listky, karticky, 9x plániky na lodčky, fixky.



# Štvrtok

Po omši a po divadle pôjde celý kmeň peši na Račianske mýto, kde sa električkou presunieme na Peknú cestu (cca 15 min). Odtiaľ sa pôjde peši do Mariánky (cca 3 hod). Počas cesty sa budú hrať rôzne hry na pozadí, konkrétne ktoré sa ešte dohodneme.

Obed – z vlastných zásob

Po obede sa tiež budú hrať hry, až do siedmej, potom nasleduje opekačka a voľný program. Deti sa môžu taktiež poumývať ak by chceli .

Keď sa zotmie nasleduje nočná hra ktorú vyberieme podľa prostredia.

# Piatok

Budíček bude o 8:00, do desiatej sa naraňajkujeme (každý musí dať niekomu odhryznúť so svojich raňajok- obdaruj!) a poupratujeme chatu.

Nasleduje voľná zábava- futbal, frisbee, škóti a Angličania, volejbal, ringo, bedminton,...

Z Mariánky pôjdeme peši do Zahorskej Bystrice (cca 30 min).

Odtiaľ ide autobus 37 pod Nový most (25min)- 11: 11, 31, 51 (takto každú hodinu). Snáď sa doňho všetci zmestíme . Spod Nového mosta pôjdeme autobusom 50-kou na zástavku Trhovisko a odtiaľ peši rovno na obed do oratka (20min).

Obed - oratórium

Popoludní bude omša a potom vyhodnotenie. Po vyhodnotení si deti môžu s nami zatancovať rôzne tance ako Waka- waka, Mexicano,... :D

### Potrebuje:

15 minútové lístky- cesta tam, 60 minútové- cesta späť, papier a zápalky na oheň, gitaru, spoločenské hry, ringo, lopty- futbalku aj volejbalku, lietajúci tanier, sviečky na nočnú hru (cca 100-150 ks), 2 šatky, špagát na ringo, bedmintonové rakety+ košíky, kartičky s menami detí, baterky/ čelovku, špagát, lístočky s DNA, 5 krát počet detí čistých papierikov, plastové nožičky (40 ks), štipec na prádlo, papieriky so surovinami, prístavy- cenníky, kartičky pre hráčov, latrína- čisté lístky, označenia hnačiek, wc-baby, zácpy,

### Deti si donesú:

Špekačky, staré oblečenie, spacák, karimatku iba chalany, obed, raňajky

## Hry počas cesty:

### *Opravdová mafie*

Parametry: **Nezávislé na prostředí, Táborový den / hra na pozadí**

Potřeby: **žádné**

### **Začátek hry**

Na začátku se určí jeden organizátor, z tradiční mafiánské terminologie game master. Ten náhodně rozlosuje hráčům povolání - 2-3x mafián (3 je ideální počet), 1x policista a zbytek poctivci. Každému hráči sdělí game master tajně jeho roli a mafiánům řekne jména kolegů a kolegyň. Poté startuje samotná hra, do níž se už game master zapojuje pouze tak, že hlídá její průběh.

### **Postavy**

Poctivec: poctivec nemá žádné speciální schopnosti. Snaží se neumřít, nebo umřít tak, aby to dopomohlo k odhalení mafiánů.

Poctivec vyhraje, když zemřou všichni mafiáni.

Mafián: mafiáni se snaží zabít všechny poctivce. Zvítězí, pokud zemřou všichni poctivci.

Policista: Policista je veřejný činitel a všichni o něm vědí, že je policistou. Policista se snaží zabít mafiány - vyhraje, pokud ve hře zbudou jen poctivci.

### **Zabíjení**

Jak mafie, tak policista mohou zabít ostatní. Nám se osvědčilo zabití dotykem a odříkání verše "skákal pes přes oves". Zabitá postava nevydává žádné zvuky, pouze chvíli počká na místě vraždy, případně se sesune na zem. Po chvíli se odebere k nástěnce, kde je vyvěšen list všech hráčů, a vyškrtne svoje jméno. Poté připíše čas a místo vraždy a to, jestli byl mafián nebo poctivec a jestli ho zabil mafián, nebo policista. Poté mrtvola definitivně opouští hru.

## **Specifika zabíjení pro profese**

**Mafián:** mezi dvěma vraždami musí udělat dva dřepy. Toto pravidlo je důležité proto, aby jeden mafián během pěti sekund neodrovnal hlouček pěti lidí. Dřepy nemusí následovat okamžitě po vraždě, musí být ale udělány někdy před vraždou příští.

**Policista:** může zabíjet jen po vraždě, nebo jednou za hodinu. Také může střílet okamžitě po zabití mafiána. Tyhle střely nejsou kumulativní - pokud policista střílí po pěti vraždách a zabije poctivce, může znovu střílet teprve za hodinu, nebo po další vraždě! (toto pravidlo znemožňuje policistovi najednou vystřílet polovinu lidí).

## ***Klíště***

Parametry: [Nezávislé na prostředí](#), [Na cestu](#), [Táborový den / hra na pozadí](#)

Potřeby: [kolíček na prádlo](#)

Pořádně se prohlédni, jestli na sobě nemáš klíště.

Tato hra se hraje během jiné aktivity, nejlépe za pochodu. Vezme se jeden barevný kolíček na prádlo a ten představuje klíště. Zvolí se časový limit - třeba 15 minut a vždy po vypršení doby se provede vyhodnocení. Hráč, který dostane klíště se ho snaží nenápadně na někoho přidělat, no a ten pokud si ho všimne, se ho snaží zase přicvaknout na někoho dalšího. Ten u koho zůstane klíště po vypršení stanovené doby, získá jeden tresný bod.

## ***Neříkej ANO NE***

Parametry: [Nezávislé na prostředí](#), [Na cestu](#), [Na postřeh / šikovnost](#), [Táborový den / hra na pozadí](#)

Potřeby: [lístky jako životy](#)

Veselá nenáročná hra na pozadí

Každý, kdo hraje, dostane 5 lístků (životů).

Po celou stanovenou dobu nesmí hráči říct ANO / NE.

Pokud někdo hráče napálí a on odpoví zakázaným slovem, odevzdá mu jeden život.

Nemá-li už žádný lístek.... stále hraje dál a může získat na někom životy.

Řekne-li hráč ano/ne na položenou otázku - odevzdá život tomu, kdo otázku položil.

Řekne-li hráč ano/ne v průběhu hovoru před několika hráči - odevzdá lístek tomu, kdo na zakázané slovo upozornil.

Vyhrává ten hráč, který má po ukončení hry nejvíce lístků.

Parametry: [Nezávislé na prostředí, Táborový den / hra na pozadí](#)

Potřeby: [nožík \(plastový\) pro každého hráče](#)

Hra probíhající celý den současně s normálním programem. Hráči mají za úkol přežít a pokud možno "zabít" postupně co nejvíce ostatních.

Na začátku hry dostane každý od vedoucího lísteček se jménem své oběti. Lísteček si schová a nikomu ho neukazuje.

Vraždí se nepozorovaně přiložením nožíka na krk. Proti vrahovi se lze bránit vytasením svého vlastního nožíka a položením na jeho ruku ještě PŘEDTÍM než se vrahov nožík dotkne krku oběti, v tuto chvíli musí vrah odtáhnout s nepořízenou a zkusit to později znovu. Pokud se mu útok povede, je zabitý definitivně mrtvý a do hry již nijak nezasahuje. Svůj lísteček se jménem toho, koho měl zabít, předá svému vrahovi - teď ji má zabít on.

Kruh se postupně zmenšuje, ideálně zbude na konci jen jeden hráč, který se stává vítězem. Když tomu tak není, vítězí ten z přeživších, kdo má na svědomí nejvíce mrtvých.

Když je moc hráčů, lze vytvořit dva pomyslné kruhy.

Je dobré hrát dejme tomu od budíčku po večerní nástup, nevraždit tedy ve spánku apod.

## Hry na chate a v okolí:

### ***Bomba a štít!***

Parametry: Na ven, Na hřiště, **Pohybová**, Pro zasmání, **Honička**

Potřeby: **žádné**

Opravdu zábavná honička, u které se sice zadýcháte, ale za to zaručeně umřete smíchy....

Tato hra je velmi jednoduchá.

Každý hráč si v duchu určí svoji "bombu" a "štít", což jsou dva jiní různí hráči. Můžete si určit kohokoliv, ale ostatní hráči nesmí vědět, koho jste si určili.

Když se řekne TEĎ a hra začne, musíte se stále snažit být v blízkosti hráče (musíte běhat), kterého jste si vybrali za štít, ale zároveň utíkat před hráčem "bombou".

Bomba na vás nemůže v tom případě, stojíte-li přímo za svým štítem

Tato hra je velmi zajímavá, protože všichni hráči si určí štít a bombu kohokoliv chtějí a když si například moje bomba mě vybere jako štít, je to opravdu zajímavé =D

Všichni běhají za svými štíty a snaží se ukrýt před svou bombou.... po nějaké době, řekne jeden určený člověk STOP, všichni se zastaví a stojí tam kde skončili. Pokud stojí na dosah své bomby (dejme tomu

na 2 metry) a nejsou přímo u štítu, vypadávají ze hry, jestli ale na vás bomba nemůže, hrajete dál a samozřejmě si určujete novou bombu a nový štít!

V průběhu jednoho kola hry si nesmíte bombu ani štít měnit.....

UPOZORNĚNÍ: Tato hra způsobuje záchvaty smíchu=D Takhle vám to asi nepřijde moc vtipné, ale zkuste si to zahrát a uvidíte=)

### *Závody bez končetin*

Parametry: Na ven, Na hřiště, **Pohybová**, Pro zasmání, Sportovní, Morální / sociální

Potřeby: **Provázky/šátky na přivázání končetin**

Musíme si pomáhat!

Hraje se v týmech.

Každý hráč v týmu dostane určité "postižení" - jednu až tři končetiny, kterými nesmí nic dělat (ruce se mohou například přivázat k tělu, nohy svázat k sobě atd. Za tyto končetiny je ale mohou ostatní v týmu brát).

Po určení postižení se tým postaví na startovní čáru a závodí se, kdo se svými postiženími dříve uběhne stanovenou dráhu :-)

- Tým končí teprve ve chvíli, kdy se **všichni** členové týmu dostanou za cílovou čáru! Méně postižení mohou pomoci více postiženým a potom se znovu vrátit do závodního pole a pomáhat dál.

- Po rozdělení postižení by měl tým dostat pár minut na poradu o taktice.

- Členové týmu si mohou libovolně pomáhat, pokud někdo nemůže na obě nohy, mohou ho vzít dva lidé, kteří skáčou po jedné a mohou používat jednu ruku, na trakař a podobně.

- Míra postižení se zvolí úměrně výkonnosti a věku dětí. Lze si zahrát více kol a postižení obměňovat tak, aby si všichni vyzkoušeli hru ze všech úhlů.

- Hra mimo zábavy podporuje týmového ducha a empatii s

handicapovanými.

## *Na pustém ostrově*

Parametry: Na ven, Do terénu, Pohybová, Bojovka, Chodička / strategická

Potřeby: Papírky se surovinami

Přežijte na pustém ostrově!

Hráči se rozdělí do několika družstev (minimálně 2), které představují různé skupiny, které ztroskotaly v jedné obzvláště velké bouři. Každá skupina má vymezenou svoji základnu, nejlépe v různých koutech hrací plochy.

Každá skupina má dva válečníky, jednoho náčelníka a zbytek sběrače (při menším počtu dětí ve skupině lze odebrat náčelníka či jednoho válečníka).

Na ostrově se nachází následující stanoviště: les, potok, pastvina a vrak lodi. Na každém stanovišti je jeden vedoucí, který obstarává výdej surovin.

### Sběrači

Sběrači jsou nejdůležitější profesí skupiny. Jejich úkolem je chodit do jednotlivých stanovišť a získávat tam suroviny. V lese se získává dřevo, v potoce voda, na pastvině se loví maso a ve vraku lodi se získávají užitečné poklady, za které jsou na konci body.

Surovinu lze získat tak, že sběrač přiběhne k danému místu, například k lesu, a "natěží" si surovinu - udělá tři dřepy. Suroviny následně odnáší do chýše. Sběrač unese pouze jednu surovinu a když nějakou má, musí ji pořád držet v natažené ruce nad hlavou tak, aby to všichni viděli. Získávání surovin u vraku musí být podstatně delší, například pět dřepů a odříkání Skákal Pes.

### Válečník



Válečník má srolované noviny a bojuje - snaží se jimi plácnout soupeřovy sběrače. Plácnutý sběrač je zraněný - musí odevzdat surovinu, kterou zrovna nese, válečníkovi, zvedne obě ruce nad hlavu a musí se jít vyléčit na základnu - udělat tam tři dřepy. Proti válečníkovi se sběrači mohou bránit tak, že se chytanou za ruce - chytanou-li se alespoň tři (při vyšším počtu dětí čtyři či pět) sběrači za ruce, válečník na ně nemůže. Ale pozor - v jednom řetězci chyceném za ruce se smí nést pouze jedna surovina!

### Náčelník

Náčelník je vůdce skupiny. Má přehled o stavu zásob říká, které suroviny jsou zrovna potřeba. Může také obchodovat s ostatními náčelníky. Jeho nejdůležitější funkce je ale přeměna surovin na dvě hlavní věci:

- 3x vodu a 3x maso může přeměnit na oběd
- Za 3 dřeva může postavit, nebo vylepšit chýši. Chýše má několik stupňů: malá, střední, větší, velká, obrovská.

Náčelník takto přeměňuje takovým způsobem, že přinese potřebné suroviny jednomu vedoucímu a ten vydá patričnou poukázku.

### Události

Oběd i chýše jsou samozřejmě velmi užitečné věci - pomáhají totiž přežít v nehostinném prostředí ostrova. Jednou za čas se totiž může přihnat bouře nebo oběd :-). Tyto události se uskuteční tak, že jeden z vedoucích zakřičí: "Blíží se...!" a napočítá do pěti. V té chvíli musí být všichni na schování na svojí základně, buď aby se naobědvali, nebo aby se schovali před bouří.

Oběd: "Blíží se oběd, 1,2,3,4,5!" V té chvíli musí být všichni v chýši a náčelník musí zaplatit jeden oběd. Nezaplatí-li, každý člen skupiny si hlady ukousne jednu nohu a až do příštího oběda či bouře musí skákat po jedné. Každý, kdo není v chýši, si také ukousne jednu nohu a navíc musí vrátit všechny poklady, které zrovna má (i válečník).

Bouře: "Blíží se ... bouře, 1,2,3,4,5!" V té chvíli musí být všichni v chýši, která musí být alespoň tak velká, jak velká je bouře. Bouře může být stejně jako chýše malá, střední, velká, větší a obrovská.

Není-li chýše dostatečná, všichni ze skupiny promokli a onemocněli a do dalšího oběda či bouře mohou pouze lézt po čtyřech. Ten, kdo se nestihl schovat do chýše, přijde o všechny suroviny a také onemocněl. Ultimátní verzí bouře je ještě tsunami - před ním se lze schovat do jakékoli chýše, ale po této vlně jsou všechny chýše všech skupin zničeny.

### Vrak lodi

Vrak lodi je místo, odkud mohou sběrači vynášet různé cenné předměty, které se jim budou na pustém ostrově velmi hodit - například sirky, baterku, baterie, knoflíky atd. Za každý předmět, který se jim povede odnést na základnu, získávají na konci hry určitý počet bodů. Poklady z lodi dostávají děti naprosto náhodně. Body lze také zvýšit, pokud se dětem podaří vytvořit nějaký lepší set, například jehla + nitě + knoflíky je hodnotnější, než jehla + benzín + baterie :-) Toto přidává také další dimenzi do obchodních možností náčelníků.

Je třeba děti trochu honit, tato hra je simulací boje o přežití a účelem rozhodně není, aby se pouze stály fronty u vraku lodi. Z počátečního volného tempa je tedy třeba po chvíli přidat a metat obědy, bouře a tsunami jednu za druhou, jen ať se děti před večerkou utahají. Kombinace tsunami a obrovské bouře, která přinutí chvíli všechny běhat po čtyřech, má také své kouzlo :-)

### *Hrad*

Parametry: [Na ven](#), [Na hřiště](#), [Na sníh](#), [Pohybová](#), [Bojovka](#), **S násilnými prvky**

Potřeby: [žádné](#)

Vylepšená přetahovaná soutěž pro dva týmy.

Na zem se nakreslí (v lesní půdě kolíkem vyřeje) kruh, který představuje hrad. Kapitáni družstev si stříhnou a vítěz si vybere, jestli jeho družstvo bude jako první obránce nebo útočník. Obránci

vstoupí do kruhu a jejich úkolem je vtahovat útočníky dovnitř do hradu. Kdo je vtažen do vnitř, je mrtev a odchází pryč. Útočníci naopak vytahují obránce ven, koho vytáhnou, ten také odchází pryč.

Čára na zemi, která představuje hradby je velice důležitá. Obránce může klidně jednou nohou vykročit až za hradby k útočníkům (výpad). Když ho však útočníci chytí a budou ho táhnout pryč, tak obránce žije do té doby, dokud se stále třeba jenom jedním prstem dotýká hradeb, nebo pokud ho drží nějaký obránce, který stojí ve vnitř hradu (nastávají situace, že dítě visí 30 cm nad zemí, prosí, ať už ho někdo pustí, ale ani obránce ani útočníci nemíní ustoupit).

To samé platí pro útočníky. Taktéž mohou jednou nohou nakročit do hradu. Ti zase žijí do té doby, dokud se nějakou částí dotýkají prostoru mimo kruh.

Hra je u dětí velice žádána.

Pozor: na hru je vhodné vzít si starší oblečení (často se třeba utrhne rukáv,...), sundat si řetízky, hodinky,...

## *Přístavy*

Parametry: **Do terénu, Pohybová, Honička, Bojovka, Chodička / strategická**

Potřeby: **ceníky do přístavů, kartičky pro hráče**

Hra v lese, při které hráči obchodují, aby si vydělali co nejvíce peněz a současně musí dávat pozor na nebezpečné piráty.

Akční hra v lese. Na začátku se vybere několik zdatných pro roli pirátů (zhruba 1 na každých 8 normálních hráčů), ty je vhodné označit např. šátkem na hlavě. Ostatní se stávají obchodníky, každý z nich dostane kartičku, kam budou zapisovány jeho obchodní transakce.

V lese se nacházejí čtyři přístavy, ve kterých se prodávají čtyři druhy zboží, v každém přístavu za jiné ceny (od jedné do čtyřech zlatých).

Příklad:

Benátky: zlato - 4zl., kožešiny - 3zl., diamanty - 2zl., koření - 1zl.

Janov: koření - 4zl., zlato - 3zl., kožešiny - 2zl., diamanty - 1zl.

Amsterdam: diamanty - 4zl., koření - 3zl., zlato - 2zl., kožešiny - 1zl.

Hamburk: kožešiny - 4zl., diamanty - 3zl., koření - 2zl., zlato - 1zl.

Hraje se na poměrně velkém území, přístavy bývají v lese docela zašité, aby je obchodníci nejprve museli najít, a území je zakázáno opouštět. Na okraji se nachází banka. V bance si obchodníci můžou jednak ukládat peníze, aby o ně nebyli okradeni (ukládání je bezplatné), nebo si zde můžou půjčovat, to už je zpoplatněno 100% úrokem - vrátit dvakrát tolik.

Každý obchodník si musí do začátku půjčit, je jen na jeho uvážení, kolik. Peníze mu bankéř zapíše do kartičky a sám si jeho půjčku také zaznamená. V přístavech obchodník hlásí, co chce koupit nebo predat a příslušný obchodník přístavu také zapisuje do jeho kartičky. Jeden obchodník unese omezené množství zboží - pouze deset kusů, ale peněz může mít tolik, kolik chce. Zboží ani peníze si mezi sebou hráči nemůžou žádným způsobem vyměňovat, předávat...

V lese ale číhají piráti. Ve chvíli, kdy pirát dohoní obchodníka (dotkne se ho), je obchodník přemožen a pirát tuto skutečnost zapíše do jeho karty. Je třeba zřetelně napsat, oč byl obchodník okraden a kým - pirát se na jeho kartičku podepíše.

Po uplynutí časového limitu vybere vedoucí od hráčů jejich kartičky a sečte všechny peníze, které obchodník vydělal plus (nebo mínus, když něco dluží) jeho konto v bance. U pirátů sečte, kolik toho nakradli (za peníze, kus zboží, všechno po jednom bodu), z toho se

sestaví pořadí obchodníků a pirátů.

Tužku mají u sebe během hry jen majitelé přístavů, bankéř a piráti!

## *Latrína*

Parametry: **Na ven, Do terénu, Pohybová, Honička**

Potřeby: **toaleták**

Zábavná honička s rolemi

Ve vymezeném území je skryta latrína (= ešus s cedulkou Latrína) s papírky označenými "latrína" či "WC". Úkolem hráčů je najít latrínu a poté získat co nejvíce potvrzených lístečků - musí dojít na latrínu, vzít jeden lísteček, dojít za latringirl, která sedí někde na kraji území, nechat si lísteček potvrdit a mohou jít znova.

Aby to nebylo tak jednoduché, pobíhají v území průjmy. Průjmů je asi sedm a mají svá jména (cedulky na zádech - např. řídký, nekonečný, zelený...). Každý hráč má na počátku 3 toaletní papíry (= životy). Pokud hráče chytne průjem, sebere mu 1 toaletní papír. Pokud někoho chytne průjem a on nemá toal. papír, je vyřazen ze hry. Průjmy nesmí příliš blízko k latríně a k latringirl.

Další postavou je zácpa, která se občas objevuje a zdrhá před hráči - pokud hráč chytne zácpu, dostane 1 toal. papír.

Hraje se po určitou dobu. Vítězí ten, kdo má nejvíce potvrzených papírků. Pokud má více lidí stejný počet papírků, vyhrává ten z nich, který si zapamatoval více jmen průjmů. Doporučená cena pro vítěze je role pravého toaletního papíru.

## Hry na noc:

### *Sviečkový futbal*

Pomôcky: **sviečky- kahance, zápalky**

Na území sa nachádza animátor s večne zažatou sviečkou, oproti majú stanoviská tímy.

Každý hráč dostane kahanec. Cieľom hry je od hlavného animátora si zapáliť sviečku a doniesť ju zapálenú až do svojho stanoviska. Tam animátor zapisuje počet donesených horiacich sviečok. Potom si hráč sfúkne sviečku a ide si ju znova zapáli oproti k hlavnému animátorovi. Avšak hráči si navzájom môžu sfukovať sviečky. Sfukovať môže iba ten, kto má zapálenú sviečku. Keď niekomu sfúknu sviečku musí sa vrátiť k hlavnému animátorovi. Hráči si nemôžu navzájom od seba odpaľovať sviečky!!!

### *Akta X*

Parametry: **Na ven, Do tmy, Pohybová, Honička, Bojovka**

Potreby: **Baterka, lístečky**

Nočná hra - hľadajte mimozemšťany!

Poblíž tábora včera havarovalo UFO. Tajná služba požádala účastníky neďalekého tábora, aby tuto oblasť prešetřili - v noci tam šli a pokusili se odebrat vzorky mimozemšťanů.

### **Hrací plocha**

Hra je ideálná do členitého lesného terénu (nejlépe listnatý či smíšený les). Hraje se po tmě, takže je důležité vybrat hrací plochu tak, aby byla zjevně ohraničená - například velkou cestou, hranicí lesa, skálou, řekou atd., aby nikdo při hraní nezabloudil a zároveň nebylo nutné stát tam s baterkou a vyznačovat konec hřiště. Velikost hracího pole záleží tedy na konkrétních podmínkách, my hráli na rozměrech asi 70x50 metrů a bylo to tak akorát. Záleží samozřejmě i na počtu

zúčastněných.

## **Ufoni**

Doprostřed hracího pole umístíme pro atmosféru maketu spadlého UFOa, lze hrát i bez ní. Dále tam umístíme ufony - vedoucí, kteří přežili havárii a teď se volně potulují po okolí, a které chtějí hráči zkoumat.

Ufonů jsou dva druhy - civilní ufoni, kteří se před hráčem schovávají, utíkají a když je hráč dopadne, tak mu odevzdají jeden papírek se vzorkem svojí DNA. Druhým druhem je ufon Predátor, lovec lidí, který má baterku a je velmi nebezpečný - když někoho chytí, oběť musí odevzdat několik lístečků. Predátor je výrazně označený (my mu dali strašidelnou masku) a svítí pořád baterkou, takže si jej nelze s obyčejným schovávacím ufonem splést. Predátorů může být i více, ale pro atmosféru stačí jeden.

Hráči běhají po lese a snaží se dopadnout schované ufony a získat tak lístečky. Zároveň se snaží unikat predátorovi. Hrají všichni proti všem - kdyby byly týmy, tak by se na jednoho ufona vždy sesypalo hrozně moc lidí :)

Zvítězí ten, kdo nasbírá nejvíce lístečků od nejvíce různých ufonů (např. první lísteček od ufona je za dva body, druhý a každý další lísteček od toho samého ufona je za bod).

## **Postřehy**

- Predátor se může střídat s ostatními, prostě vymění baterku za lístečky
- Před začátkem hry důrazně upozornit na bezpečnost. Nikdo se nám nezranil, ale přeci jen je to les a je tma
- S tím souvisí i to, že hrajeme s mírou - nenutíme děti příliš rychle utíkat, aby někde nezakoply a nezabily se
- Noční hra velmi snadná na přípravu, která staví děti do atraktivní role lovce vedoucích

## DENNÝ PROGRAM

7.15	ranné modlitby animátorov
7.30. – 8.00	príchod a privítanie detí
8.15. – 9.15	divadlo + sv. omša
9.30. – 12.30	predstavenie dňa + dopoludňajší program
12.30. – 13.30	obed + poludňajšia siesta
13.45	stretko
14.00. – 16.00	popoludňajší program
16.00. – 17.00	rozlúčka s deťmi, upratovanie
17.00.	animátorské hodnotenie
18.00.- 7.00.	voľno, čas na oddych