

5 MĀS V MRAVENIŠTĚ



**celotáborová hra inspirovaná životem
Ranuň 2004**

Motivací tábora byl život v mraveništi. Na začátku jsme se dozvěděli, že je nás v mraveništi příliš mnoho a tak budeme vyhnáni. Nezbylo nám nic jiného, než si založit vlastní domov. Každá družina plnila úkoly, jejichž cílem bylo postavení mraveniště. 2 dny před koncem hry jsme se dozvěděli, že mraveniště sice skoro máme, ale nemáme královnu. Ve zbývajících dnech jsme usilovali o zprávy, které nás k ní přivedou.

Program tábora

1. den SO :
 - příjezd, rozdělení dětí do družin, ubytování
 - **Boj o názvy**
 - sportovní a společenské hry
2. den NE :
 - první slavnostní nástup; hledání paloučků, volby mámy či táty, pokřiky
 - **Hledání vajíček**; příprava dřeva na táborák
 - **Vyhnání z mraveniště**
 - slavnostní oheň
3. den PO :
 - **Byrokracie** – sběr razítek
 - **Latríny**
 - výroba mravenců pro bodování; sportovní a společenské hry
4. den ÚT :
 - **Stavba základů mraveniště**
 - **Sportovní klání** – otloukaná, přetloukaná, přetahovaná
 - zpívání; **Tmavé chodby** – hmat – v jídelně (děšť)
5. den ST :
 - celodenní výlet – Bruntál
 - **Příšery**
6. den ČT :
 - **Pozor na nepřátele**
 - **Vejcovod**
 - výuka dovedností – šifry
 - turnaje: chaos – začátek
 - **Kotlíky** – noční
7. den PÁ :
 - **7 královen**
 - turnaje: mravenčí fotbal, přehazovaná – začátek
 - turnaje: chaos – dokončení
8. den SO :
 - **Výzkumná cesta**
 - Olympiáda – jednotlivci
 - turnaje: mravenčí fotbal, přehazovaná – pokračování
9. den NE :
 - **Blokáda**
 - **Kostry cukru**; turnaje: ringo – začátek
 - turnaje: mravenčí fotbal; přehazovaná – dokončení
10. den PO :
 - **Bludiště**
 - dlouhý odpolední klid; **Puding**
 - turnaje: ringo – pokračování; zpívání v jídelně
11. den ÚT :
 - **Povodeň**
 - **Tornádo**; letecký den
 - turnaje: ringo – dokončení
12. den ST :
 - celodenní výlet – Opava
 - **Náhoda**; výuka dovedností – uzly, orientace
13. den ČT :
 - čas se zbláznil – **Značkové Pexeso** – v jídelně (děšť)
 - čas se zbláznil – noční hra – **Bludičky**
 - čas se zbláznil – **Překreslování královny**
14. den PÁ :
 - **Vynášení odpadu**
 - **Cesta pro královnu**
 - **uložení Vajíček a Královen** – noční ukončení hry
15. den SO :
 - příprava Dne Slunce; zkoušky jednotlivců – uzly, šifry, práce s busolou
 - **Den Slunce**
 - závěrečný táborový oheň
16. den NE:
 - balení, odjezd

Úvodní příběh

V našem mraveništi, od dob co pamatují, běželo vše jako na drátkách. Každý věděl, jaké jsou jeho úkoly, všichni napínali síly při získávání potravy i obraně. Nic nenasvědčovalo tomu, co se jednoho dne stalo.

Každý v mém okolí byl, podle toho co jsem mohl zjistit, stejně překvapený tím, jak se věci vyvinuly. Nevím jak to vyjádřit slovy. Zkusím tedy popsat ten osudný den.

Hned po snídani, jsem se vydal na naše pastviště, abych se věnoval sbírání sladkých výměšků mšic. Musím říct, že náš chov je proslulý v širokém okolí a já jsem na to byl náležitě hrdý.

Když jsem už poněkolikáté procházel kolem zásobáren, zastavil mě jeden z vojáků a poslal mě na shromáždění, kde se odehrávají pravidelně oslavy. Velmi mě to překvapilo, protože o nějaké oslavě nepadlo v předchozích dnech ani slovo. Ještě větší překvapení mě však čekalo na místě. Bylo tu už mnoho z mých přátel, kteří pracovali na stejném úseku jako já, a pak mnoho dalších.

Potom si vzal slovo jeden z mohutných vojáků, který patřil určitě mezi elitu. Řekl nám, proč jsme se tu shromáždili. Mraveniště má už příliš mnoho obyvatel a my jsme byli vybráni mezi ty, kteří musí mraveniště opustit. Nevěřil jsem vlastním uším, vše co jsem dosud budoval má být ztraceno?

Organizace tábora

V průběhu hry byli hodnoceni jednotlivci i oddíly. Děti byly rozděleny do čtyř oddílů (družin). Každý oddíl (družina) měl svého mluvčího (máma, táta). V oddíle bylo jedenáct dětí. Každý oddíl měl v podstatě rovnocenné složení — od nejmladších po nejstarší. Rozdělení na mladší (do 10 let) a starší (nad 10 let) jsme využili při některých hrách a při olympiádě (vyžadovaly-li to disciplíny).

Oddíly zápolily v soutěži oddílů (budování mraveniště, získání královny) a byly oceňovány body (částmi listů — zelená látka namočená ve vosku se zvýrazněnými žilkami).

Děti byly ve hrách, kde bylo možné hodnotit jednotlivce, oceňovány mravenčími vajíčky (dřevěné korálky), podle níže uvedené tabulky.

Hru řídili jako obvykle všichni vedoucí. Celkem jsme v průběhu tábora hráli 12 her bodovaných pro oddíly, 12 her bodovaných pro jednotlivce z toho byla 1 hra bodovaná oběma způsoby. Navíc byla ještě jedna hra nehodnocená (zkažená hromadným porušením pravidel), dvě hry nehodnocené (cílem bylo podpořit vývoj programu) celkem tedy 26 her a k tomu závěrečná hra. Dále pak 4 turnaje — chaos, mravenčí fotbal, přehazovaná a ringo.

Během roku jsme provedli vychytralý nákup, kterým jsme získali 400 plastových míček ve čtyřech barvách. Hojně jsme je využili v programu, pokud je někde napsáno míčky, jsou míněny právě tyto.

Bodování

Oddíly

Cílem oddílové soutěže bylo získat dostatečný počet částí listů a tím postavit mraveniště. Pro postavení celého mraveniště museli mít družiny 36 částí listů. Potřeba doplnění chybějících listů ovlivnila čas, ve kterém družiny vyrazili na cestu pro mravenčí královnu.

Bodovací klíč — jednotlivé hry

1. místo	4 části listů
2. místo	3 části listů
3. místo	2 části listů
4. místo	1 část listů

Jednotlivci

Pořadí v soutěži jednotlivců bylo vyjádřeno hodnocením podle počtu mravenčích vajíček. Hodnocení ukazuje níže uvedená tabulka. *(Na závěr vždy provedu hodnocení podle přesného pořadí tzv. reverzní body — pro zajímavost, jak zvolené hodnocení ovlivnilo pořadí)*

Znázornění bodování bylo provedeno na modelu mraveniště a tabulkou na nástěnce. Každé z dětí si vyrobilo figurku mravence z dřevěných korálků, spojenou kouskem tenkého drátku (3. den). Figurky pak postupovaly po stoupající cestě na modelu mraveniště.

Bodovací klíč

Pořadí	korálky	pořadí	korálky	pořadí	korálky	pořadí	korálky	pořadí	korálky
1.	6	10.	3	19.	2	28.	1	37.	1
2.	5	11.	3	20.	2	29.	1	38.	1
3.	4	12.	2	21.	2	30.	1	39.	1
4.	3	13.	2	22.	2	31.	1	40.	1
5.	3	14.	2	23.	2	32.	1	41.	0
6.	3	15.	2	24.	1	33.	1	42.	0
7.	3	16.	2	25.	1	34.	1	43.	0
8.	3	17.	2	26.	1	35.	1	44.	0
9.	3	18.	2	27.	1	36.	1		

Další soutěže

Podle tradic tábora jsme bodovali úklid stanů, kde jsme udělovali body od 0 do 10. Ten stan, který měl 3 a méně bodů byl „odměněn“ leteckým dnem (není třeba popisovat). *Letos poprvé jsme měli i jeden celotáborový letecký den...*

Slavnostní nástupy

Slavnostní nástupy probíhaly, až na několik výjimečných událostí, po snídani. Přípravu na nástup ohlásilo krátké bubnování na „plechový bubínek“. Druhé bubnování na nástup svolávalo. Zahajovali i končili jsme mravenčím tanečkem:

mrav, mrav – ruce dvakrát doprava

mrav, mrav – ruce dvakrát doleva

mrav, mrav – ruce jednou doprava, jednou doleva

mrav, mrav, mrav, mrav – otočka kolem osy na čtyři kroky

mravenec! – výskok s rukama nad hlavou (hlasitý výkřik)

Během nástupu jsme hodnotili družiny (části listů) i dělníky a dělnice (mravenčí vajíčka). Všechny družiny tu a tam provolávaly své pokřiky. Po hodnocení bylo oznámeno, co nás čeká v nejbližších chvílích.

Na nástupy chodili vedoucí v jednotném oblečení: dlouhé elasťáky, těsné triko s dlouhým rukávem (vše v černé barvě), na hlavě tykadla, na zadku zadeček (plátěný pytlík vycpaný nafukovacím balónkem). Děti měly mravenčí oblek připravený z domova (černé oblečení a tykadla).

Další aktivity v průběhu tábora:

- **tři orlí péra** – zkouška skládající se ze tří částí. Část první vyžaduje 24 hodin mlčení a půstu, část druhá strávit den od budíčku do večerky v osamění (účastník nesmí být nikým viděn a dostane na celý den omezené množství potravy a pití) a část třetí přespání mimo tábor. *Letos, světe div se, splnili dvě děti a dva vedoucí!*
- **wakonda** – opět nebyla
- **paloučky** – to je místo v lese, které si najde oddíl sám pro sebe a chodí na něj ve volných chvílích zpívat, opékat špekáčky, učit se nejrůznějším dovednostem, nebo se poradit. *Pouze jednou...*
- nácvik **ringa, přehazované, odbíjené**
- **dražba ztrát a náleží** – na běžných nástupech.

- **kronika** – kroniku vedly družiny. Družina den po službě psala o svém dni. *Letos byla poctivost psaní, střídavě oblačno, ještě jsem ji neviděl, takže třeba budu mile překvapen...*

Během tábora se, s ohledem na možnosti využití v hrách, děti seznamovaly s řadou tábornických dovedností, mezi něž patří uzlování, šifry a tajná písma a orientace v terénu. *Na druhy ohňů a jejich použití, znalosti rostlin a stromů či jiné se jaksi opět nedostalo.*

Pojmenování osob a staveb

název tábořiště	mraveniště
vedení tábora	
vedoucí hry	
vedoucí oddílů	vojáci
oddíly	družiny
předsedové oddílů	mámy, tátové
členové oddílů	dělníci, dělnice
potok	

Pravidla turnajových sportů

Pravidla pro Ringo a Přehazovanou snadno najdete, takže jen naše dvě letošní speciality.

Mravenčí fotbal

Hřiště

Hřiště má vzdálenost mezi brankami asi 40 metrů. Auty neexistují — pokud to situace vyžaduje zasáhne rozhodčí. Branka má šířku asi 200 cm a výšku asi 120 cm. Kolem branky je kruh z lana o průměru šířky branky. Do tohoto brankoviště nesmí žádný hráč vstoupit.

Základní pravidla

- Hraje se třemi fotbalovými balóny. Každý balón má na starosti jeden rozhodčí. Ten počítá góly svým balónem, určuje fauly hráčů hrajících v okolí jeho balónu. Nepíská, pouze vyhlásí verdikt (míč pro soupeře apod.) Píská se pouze v odůvodněném případě (závažné zranění apod.) a tím se přerušuje hra.
- Góly se střílí do branky z obou stran. Po vstřelení gólu musí míč rozehrát druhé družstvo.
- Rukou nesmí hrát žádný hráč. Pokud hraje hráč rukou při střele na branku, započítává se gól. Jinak míč přechází k druhému družstvu.
- Hraje se na dva poločasy po 20 minutách. Hraje celá družina (11 hráčů).
- Po poločase se rozhodčí sejdou, sečtou góly a vyhlásí stav.
- Mezi poločasy je pětiminutová přestávka

Fauly a tresty

Faul ve hře se řeší předáním míče druhému družstvu.

Udělují se žluté a červené karty.

- žlutá karta**
 - za závažné fauly na protihráče
 - za sprostá slova
 - za rozehrání míče na začátku poločasu před hvizdem rozhodčího
- červená karta**
 - za velmi závažný faul na protihráče
 - za dvě žluté karty

Žluté karty se nepřenášejí mezi zápasy.

Kdo dostane červenou kartu, opouští hřiště a nehraje do konce utkání; nehraje také první poločas utkání následujícího.

Chaos

Hřiště

Hřiště na ringo nebo přehazovanou. Přes síť je přehozen neprůhledný igelit.

Základní pravidla

Na každé polovině je rovnoměrně rozhozeno 200 míčků. Před začátkem stojí družstvo za zadní čarou na své polovině a za nimi je jeden hráč protivníka — sběrač. Hraje se na sety o délce 7,5 minuty. Pokud je po dvou setech stav 1:1, hraje se zkrácený set o délce 3,5 minuty.

Začíná se na hvízd rozhodčího. Hráči vbíhají do hřiště a snaží se co nejrychleji házet míčky za síť, na polovinu soupeře. Hází v jednu chvíli jeden míček, jednou rukou. Pokud hodí více míčků dostane napomenutí. Při druhém provinění je do konce setu vyloučen. Sběrač vhazuje do hřiště soupeře míčky, které jeho spoluhráči naházeli mimo hřiště. Po konci času rozhodčí zahvízdá a všichni odloží míčky co mají v ruce.

Vbíhají rozhodčí a počítají míčky. Po spočtení jsou míčky rozhozeny a může začít další set.

1. den

sobota

13. července

dopoledne	–
	–
odpoledne	příjezd, rozdělení dětí do družin, ubytování
	Boj o názvy
večer	sportovní a společenské hry

Po příjezdu následovalo rozdělení dětí do družin. Letos se nám nepodařilo děti dobře rozdělit a tak vznikly dva oddíly silné a dva oddíly slabší. Nešlo ani tak o fyzickou sílu, ale o soudržnost a umění boje pro družinu. A pak, chyběli „tahouni“.

Seznámení s provozem na táboře bylo jen letmé, s pravidly jsme seznamovali průběžně během prvních dvou dnů. Po rozdělení do stanů a ubytování následovalo vybalování a potom první hra.

Boj o názvy

Motiv:

Každý mravenec potřebuje vědět, že někam patří, jeho družina je pro něj velmi důležitá, je ochoten pro ni nasadit i svůj život, stejně jako za své mraveniště...

Příprava:

V prostoru herního území jsme rozmístili kartičky (čísla od 1 do 120). Kartiček je nejméně, kolik hraje hráčů.

Vlastní hra:

Na pokyn, začali hráči (jeden z každé družiny) kartičky hledat a podle toho, jakého pořadového čísla se zmocnili, takové bylo jejich výsledné postavení ve hře. Když narazili na výhodnější číslo, mohli si hráči kartičku vyměnit, nikdo však nesměl mít současně dvě kartičky. V našem případě jsme omezili dobu hledání na 2 minuty. Po zvolání „zpět“ se hráči vrací a vyráží další z každé družiny.

Hodnocení:

Pořadí bylo podle součtu čísel všech členů družiny. Od nejmenšího čísla si mohli družiny vybírat z těchto názvů:

Kousáči – modří
Bachráči – červení
Štípáči – zelení
Žaháči – žlutí

2. den

neděle

14. července

dopoledne	první slavnostní nástup; hledání paloučků, volby mámy či táty, pokřiky
	příprava dřeva na táborák; Hledání vajíček
odpoledne	Vyhnání z mraveniště
večer	Usazení vajíček ; slavnostní oheň

Hledání paloučků

I letos si jednotlivé družiny našly a vybudovali své poradní místo. Bohužel jak se již stalo tradicí, paloučky se v podstatě nenavštěvovaly. *Předchozí větu jsem převzal z materiálu tábora 2001. Letos přidám: a to byla jediná návštěva paloučků během tábora. I když zčásti za to může i počasí, je to smutné.*

Na paloučcích si družiny zvolily mámu nebo tátu a vymyslely pokřiky.

Hledání vajíček

Motiv:

V okolí našeho mraveniště se nám ztratili vajíčka. Vydejte se po družinách a pro každou družinu jedno najděte...

Příprava:

Schovat v okolí tábora čtyři vajíčka. Ty jsme měli vyrobené již před začátkem tábora.

Vlastní hra:

Družiny po nástupu vyrážejí hledat, každá hledá jedno vejce.

Hodnocení:

Podle času, za který se jim podařilo vajíčko najít.

Vyhnání z mraveniště

Po obědě jsme svolali slavnostní nástup, tento den podruhé. Přišel mezi nás i starý mravenec s obrovskými tykadly. Po krátkém uvítání dostal slovo:

Motiv:

V posledním období se dařilo našemu mraveništi velmi dobře, možná až příliš dobře. Zásoby utěšeně rostou, ale také se zvyšuje počet obyvatel mraveniště. Nejvyšší rada mraveniště proto rozhodla, že současný stav v mraveništi už není únosný a musí dojít k rozdělení sil... a tak bylo rozhodnuto, že část obyvatel mraveniště musí odejít. Budou to všichni kousáči, žaháči, bachráči a štípači, a taky vybraní jedinci fusca, zbytek zůstává. Ten kdo opouští mraveniště má čtvrt hodiny na sbalení. Větší věci naloží na přepravovadlo a karimatku, spacák a nezbytné drobnosti si vezme s sebou.

Příprava:

Vyžaduje pouze plné nasazení vedoucích, kteří, přeže všechny své pochyby, musí „držet basu“ — tvářit se překvapeně, poctivě se sbalit apod.

Vlastní hra:

Na nástupu zprvu vedoucí pohoršeně volají, že to není možné, to přeci nejde, tak z hodiny na hodinu... Posléze prohlašují, že se opravdu nedá nic dělat a jdou popohánět své děti a balit vlastní věci. Když už mají všichni sbaleno — u auta je pěkná hromada kufrů a batohů — každý v ruce karimatku a spacák, tak se naposledy loučíme pohledem na naše staré, milé mraveniště a vyrážíme. Nechali jsme mámy a táty chvílemi rozhodovat, kam vlastně půjdeme, po cestě jsme nabízeli jít za támhletem kopec, že tam jistě najdeme pěknou louku apod.

Na nejvyšším místě našeho putování jsme udělali malou přestávku, snědli poslední chleba co vzala mamka Magda — kuchařka — prozíravě do batohu (ano, ano i ji jsme hnali s námi). A pak jsme šli dále. Okruhem jsme přišli z druhé strany k táboru. Naše putování mělo asi 3 km. Na louce před táborem jsme se zastavili a poslali nejmladší ze všech družin do tábora, ať se zeptají, jestli se na tomto „novém místě“ můžeme usadit. Vyjádření bylo souhlasné a tak jsme si opět rozdělili stany a ubytovali se.

Poznámka:

Trasu jsme oproti předpokladům asi o 2 km prodloužili. Osobně jsem nečekal, že všechno proběhne tak hladce.

Usazení vajíček

Motiv:

Na našem novém místě, kde už brzy začneme stavět nové mraveniště uložíme vajíčka, která jsme si donesli z našeho původního domova. Budeme je poctivě hlídat, aby se jim nic zlého nestalo nebo, ani nechci pomyslet, někdo nám je neukradl...

Vlastní hra:

Každá družina dostane úkol: postavil u středového kůlu malé mraveniště a na jeho vrchol usadit své vajíčko.

Hodnocení:

Podle splnění úkolu.

Slavnostní oheň

Po zapálení ohně a zazpívání několika písní pronese hlavní mravenec řeč. O tom, že jsme sice byli vyhnáni z našeho starého mraveniště, ale jsme zdraví dělníci a dělnice a jistě svým nadšením i pracovním nasazením brzy vybudujeme mraveniště nové, ve kterém budou žít naše děti a děti našich dětí...

Díky tradičnímu odporu k funkci ohniváka v našem kolektivu, spadla úloha na Marka, který s tím neměl žádné zkušenosti a oheň poté co vyhořel, se už nepodařilo pořádně rozzářit. A tak jsme se na sebe dívali skrz kouř a slabý odlesk skomírajících plamenů — takže volám: takhle už příště ne, přátelé!

3. den

pondělí

15. července

dopoledne	Byrokracie
odpoledne	Latríny
večer	výroba mravenců pro bodování; sportovní a společenské hry

Byrokracie

Motiv:

Budeme stavět nové mraveniště, ale i v mravenčím světě je spousta úředníků a ti úředníci potřebují práci. Dříve než vůbec začnete stavět, musíte navštívit mnoho úřadů a získat správná potvrzení. To co zpočátku vypadá jednoduše, se za chvíli ukáže jako nepřekonatelná překážka...

Příprava:

Vymyslet názvy úřadů, určit pořadí v jakém budou navštěvovány a domluvit se kdo bude na kterém úřadu, aby každý věděl, který úřad mu předchází. Na každém úřadě sedí odpovědný úředník, má své předpisy a své razítko.

ZAHÁJENÍ STAVEBNÍCH PRACÍ

Podle zákona lučního i lesního stavitelství je nezbytné před zahájením stavebních prací mít povolení všech zainteresovaných úřadů, které mohou mít připomínky k vlivu stavby na okolí, bezpečnost a obyvatele samotné (v případě obytných staveb). Vyplňujte hůlkovým písmem. Povolení jsou právoplatná pouze s čitelným názvem úřadu, podpisem zodpovědné osoby a razítkem.

žadatel..... stavba.....

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10

Obr. 1 – formulář pro Byrokracii

Vlastní hra:

Na začátku hry dostaly všechny družiny formulář „Zahájení stavebních prací“ a mapu na které bylo vyznačeno 9 úřadů rozmístěných v okolí tábora. Názvy úřadů nebylo obtížné zjistit. Důležité však bylo, navštívit je ve správné pořadí. Vhodnou taktikou mohla družina ušetřit množství času i běhání.

Úřady, tedy spíše potřebná povolení, ve správném pořadí byly tyto:

1. – Výpis z rejstříků trestů
2. – Vyřízení úvěru
3. – Vyjádření odboru životního prostředí
4. – Územní rozhodnutí
5. – Vyjádření oblastního hygienika
6. – Povolení k výkopovým pracem
7. – Povolení pro připojení vody a odpadu
8. – Získání stavebního dozoru
9. – Statický posudek

Úřady byly samozřejmě rozmístěny na přeskáčku. Cílem bylo najít všechny úřady, ve správném pořadí je navštívit a získat razítka a podpisy. Úředníci mohli, tu více, tu méně, ztěžovat úkol kladením nesmyslných požadavků, odvolávají se na předpisy, či vynucujíc si úplatek.

Hodnocení:

Podle času, za který se podařilo získat všechny nezbytné razítka. *Poprvé se ukázalo, že děti vůbec nečtou, to co mají na papíru napsáno. Protože u některých razítek chyběly názvy úřadů nebo podpisy úředníků, přidělovali jsme časové penalizace: jedna chyba — pět minut.*

Poznámka:

Důležité je, aby se úředníci chovali ke všem družinám stejně.

Latríny

Motiv:

Změna prostředí se nepříznivě odrazila na našem zdravotním stavu. Stále nás pronásledují průjmy a latríny jsou v plném zatížení. Je potřeba mít opravdu rychlé nohy, dostatek toaletního papíru a dobrou taktiku...

Příprava:

S ohledem na dvě podstatné kategorie dětí, jsme všechny rozdělili na dvě části: do 10 let a nad 10 let. Každá skupina měla svou latrínu (misky s nápisem — malá latrína, velká latrína). Na území malé latríny se pohybovaly 3 průjmy a jedna zácpa, u velké latríny byly 4 průjmy a jedna zácpa (označení vedoucí) — tedy celkem 7 + 2. Připravili jsme cedulky se jmény průjmů: „nekonečný, bublavý, rychlý, řídký, nečekaný, nezastavitelný, ...“ a dvě cedulky s nápisem „zácpa“.

Vlastní hra:

Úkolem hráčů bylo najít svou latrínu a do ní postupně naházet co nejvíce potvrzených lístečků — kupónů na WC, které jim rozdávala latringirl, která seděla na okraji území. Aby to nebylo tak jednoduché, průjmy pobíhající na území mohly hráče „přepadat“. Každý hráč měl na počátku 3 toaletní papíry (= životy). Pokud hráče chytil průjem, sebral mu 1 toaletní papír a kupón. Průjmy nesměly příliš blízko k latrínám a k latringirl. Dalším prvkem byly zácpy — pokud hráč chytil zácpu, dostal 1 toaletní papír navíc. Hráč bez toaletního papíru nesměl nosit kupóny, zácpu směl chytat jen ten, kdo už neměl žádné toaletní papíry.

Hodnocení:

Podle počtu kupónů vhozených do latríny.

Poznámka:

Původní pravidla jsme poněkud změnili, ale nemysleli jsme na podvodníky. Byli přistiženi kujóni, kteří nosili kupóny bez toaletních papírů. Proto je pro příště nezbytné dodržet toto:

- pokud někoho chytne průjem a on nemá toaletní papír, je chycený vyřazen ze hry
- zácpu může chytat každý kdo nemá tři toaletní papíry (zácpu se trochu nudili)

4. den úterý

16. července

dopoledne	Stavba základů mraveniště
odpoledne	Sportovní klání – otloukaná, přetkoukaná, přetahovaná
večer	zpívání; Tmavé chodby – hmat – v jídelně (děšť)

Stavba základů mraveniště

Motiv:

Povolení pro stavbu jsme, po těžkých bojích s úředníky, přece jen získali. Nyní na nás čeká zahájení stavby. Jako první se staví základy. Na tom, jak se nám je podaří postavit, záleží úspěch celé stavby mraveniště. Proto si dobře prostudujte plány a dobře uvažte, jak budete stavět...

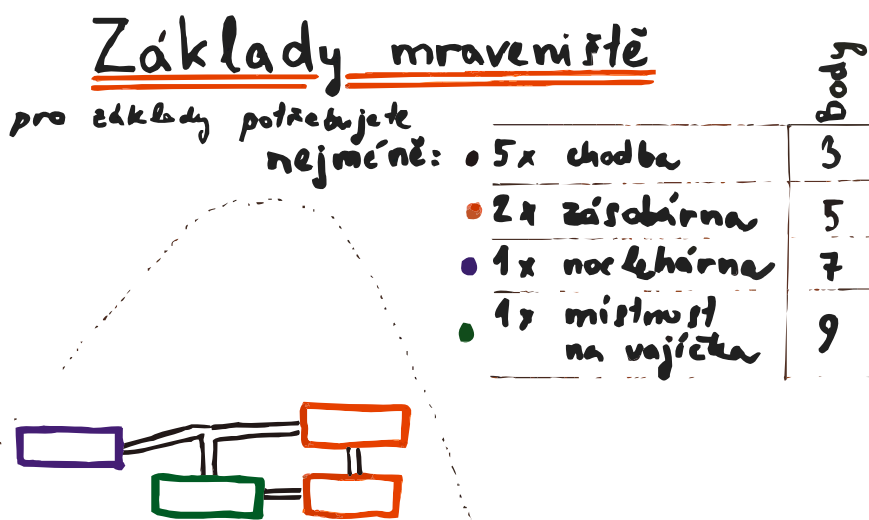
Příprava:

Předem je třeba rozvážit, z jakých materiálů se bude stavět, jaké části mraveniště a v jakém množství budou potřeba (viz. obr. 2). Dále si připravíme pomůcky: kostku na start, 3x kostku na naleziště, kartičky materiálů, 4x přepravku (či jinou užitečnou zátěž), 4x rukavice. Rozmístíme jednotlivá naleziště — na každém je vedoucí, má kartičky příslušného materiálu a kostku.

Vlastní hra:

Družinám bylo zdůrazněno, že je podstatné, mít všechny povinné části mraveniště. Každá část navíc, se hodnotí jako plus, ale pokud některá povinná část chybí není družina hodnocena vůbec. Pro materiál se běhalo štafetovým způsobem. Členové družiny se pravidelně střídali. Je důležité, aby někdo z družiny koordinoval nošení materiálu a skládat z něho potřebné součásti. Podle potřeby pak rozhoduje, pro jaký materiál se vydají.

Každý si, před vyběhnutím, hodil kostkou, liché číslo znamenalo nepříznivé podmínky — zátěž v podobě přepravky a rukavic, sudé číslo znamenalo dobré podmínky — vyběhnout bez zátěže. Na nalezištích byly dva případy „těžby“ materiálu — úspěšná (hod kostkou 4-6) a neúspěšná (hod kostkou



Rozpis Materiálu

chodba	2x jíl	1x jehličí
zásobárna	3x listy	1x jehličí
	1x jíl	
noclehárna	5x listy	1x jehličí
	1x jíl	
místnost pro vejíčka	8x listy	1x jíl

Obr. 2 — rozpisy pro Stavbu základů mraveniště

1-3). Pokud přiběhl hráč s nepříznivými podmínkami: při 1-3 nedostal nic, při 4-6 dostal 1 kartičku. Pokud přiběhl hráč s příznivými podmínkami: při 1-3 dostal 1 kartičku, při 4-6 dostal 2 kartičky.

Hodnocení:

Nejdříve jsme zkontrolovali povinné části a potom se počítali body navíc. Rozhodoval počet bodů.

Sportovní klání

Motiv:

Začali jsme se stavbou mraveniště. Stavbu základů jsme zvládli velmi dobře. Jako oslavu jsme se rozhodli uspořádat sportovní klání mezi jednotlivými družinami...

Příprava:

Součástí klání byly tři netradiční sportovní soutěže: Belbeu — „otloukaná“, Zaháněná s velkým míčem — „přetloukaná“ a přetlačování tyčí — „přetlačovaná“. Během přípravy jsme změнили poslední klání na klasické přetahování lanem — „přetahovaná“, protože jsme nevyřešili problém jak umístit 22 dětí ve věku od 8 do 15 let k jedné tyči (po jedenácti na každé straně). Klání probíhalo mezi družinami stylem „každý s každým“.

Vlastní hry:

Otloukaná

Na cestě přes louku, o šířce asi 3 metry, jsme vyznačili tři čáry: začátek, polovinu a konec. Vzdálenost start–polovina byla asi 20 metrů, vzdálenost polovina–konec asi 30 metrů. Na polovině ležela těsně stočená tenká karimatka, nahrazující peška. Soutěžily vždy dvě družiny proti sobě, na začátku se seřadily podle věku. Oba první hráči se postavili na čáru a na povel vyběhli. Běžec, který doběhl dříve k „peškovi“ jej vzal a začal tlouct pomalejšího soupeře. Získal tolik bodů, kolikrát soupeře zasáhl než doběhli na konec. Tam položil „peška“ na zem, kde jej okamžitě sebral soupeř a začal mu údery vracet. Soupeř získal tolik bodů, kolikrát zasáhl prvního běžce, než ten doběhl k čáře, kde ležel pešek. Tam jej položil a oba se už krokem vraceli ke svým družinám. Vítězila družina s vyšším počtem zásahů soupeře.

Přetloukaná

Doprostřed, mezi dvě čáry vyznačující herní pole (vzdálenost asi 3 metry), jsme postavili nafukovací míč na vodu (průměr asi 40 cm). Hráči dvou družin stáli nebo klečeli proti sobě. Na povel začali házet malými míčky a snažili se zahnat velký míč za čáru u postavení soupeře. Když se jim to podařilo, získali bod. Pokud se míč dostal mimo hrací plochu boční stranou, nezískal bod nikdo. Následovalo další kolo, znova ze základního postavení. Obě družiny měly vždy stejný počet míčků. Hrál se na tři kola. Zvítězila ta družina, které měla více bodů.

Přetahovaná

Klasický přetah uprostřed lana byl navázaný šátek. Byl vyznačený střed (nad ním byl šátek při startu), každá družina stála za čarou (mezi čarami asi 3m). Na povel začali přetahovat, kdo dostal šátek za svou čáru, zvítězil.

Poznámky:

Otloukaná

Měli jsme problém, že hráči „přenechávali“ peška pomalejšímu a pak na něj čekali na konci pole, to se dalo řešit prohrou prvního. Někteří před peškem prudce zpomalili a tím taky přenechávali peška druhému — občas zpomalili oba. To vše bylo asi proto, že nedokázali za běhu rychle peška zvednout a pak nestihli druhého ani jednou zasáhnout. Možná, že častější hra by přinesla ovoce...

Přetloukaná

Potíž byly úniky míče bokem hracího pole. Nikdo totiž tuto věc neřešil a všichni házeli míčky o sto šest. Řešením by asi bylo obdélníkové hrací pole a bod pro toho, kdo přetluče přes hranici soupeře.

Přetahovaná

Mohla být na více kol. Takto jsme ji zvládli rychle, a tak se nikdo ani nestihl zamyslet nad taktikou.

Tmavé chodby

Motiv:

Chodeb v mraveništi přibývá. Protože tu však není žádné světlo, musíme se řídit pouze hmatem. Každý by měl proto po hmatu rozeznat co má právě v ruce.

Příprava:

Deset plátěných pytlíčků, v každém z nich jedna věc: kombinačky, štětec, strouhátko, otvírák, svinovací metr, lepící páska, ...

Vlastní hra:

Každý postupně prohmatával všechny pytlíky a potom napsal, co si myslel, že je uvnitř.

Hodnocení:

Podle počtu rozpoznaných věcí.

5. den

středa

17. července

dopoledne	celodenní výlet – Bruntál
odpoledne	celodenní výlet – Bruntál
večer	Příšery

Už druhý rok praktikujeme, s ohledem na nemožnost sladit jízdní řády několika druhů dopravních prostředků a také vzhledem k ne příliš hojnému okolí tábora, výjezdy na výlet objednaným autobusem. Cena je sice o něco vyšší, ale zato nemusíme neustále hlídat čas a můžeme volněji plánovat. Letos padla volba na Bruntál. Prohlídka zámku, návštěva koupaliště a rozchod ve městě, to byly hlavní body programu výletu.

Příšery

Motiv:

S našimi velkými nepřáteli můžeme zvítězit i jiným způsobem, než je skrývání nebo útěk. Když všichni v družině vytvoříme jednoho tvora, bude dost velký, že zastraší některé z našich nepřátel.

Příprava:

Museli jsme se rozhodnout jak bude příšera vypadat. Zvítězili čtyři ruce a patnáct nohou. Potom bylo třeba postavit jednoduchou překážkovou dráhu. Nakonec zůstaly tato překážky: překročení branky, obejití kůlu a slalom mezi kolíky. Houpačku jsme z bezpečnostních důvodů vynechali.

Vlastní hra:

Každá družina měla půl hodiny na přípravu „útvary“. Potom se postupně stavěly na začátek překážkové dráhy a snažily se ji co nejrychleji projít. Za dotek překážky se přičítaly trestné vteřiny. Rozpadnutí útvaru (a to i dotek nepovolenou nohou nebo rukou) znamenal konec (neprojití trati)

Hodnocení:

Podle času s přičtenými penalizacemi.

Poznámka:

Všem se nakonec podařilo trať překonat, potíže jsme měli při hodnocení, dávali jsme trestné body za vynechávání kroku, obvykle rukou, ale nedomluvili jsme se, co budeme za vynechání kroku považovat.

6. den

čtvrtek

18. července

dopoledne	Pozor na nepřátele
odpoledne	Vejcovod výuka dovedností: šifry
večer	turnaje: chaos – začátek; Kotlíky – noční

Pozor na nepřátele

Motiv:

Nedaleko od našeho nového mraveniště je místo, kde žije mnoho druhů, nám nepřátelských, tvorů. Není to pro nás jednoduché, ale musíme tímto územím projít, jinak bychom v naší stavbě nemohli pokračovat. Musíte se chovat obezřetně, nehlučet a schovávat se. Jen tak se vám podaří bez úhony územím projít.

Příprava:

Potřebujeme sadu třímístných čísel, pro každého hráče jedno. Zicherky, případně nit a jehly, abychom měli čím čísla připevnit. Herní území musí být větší a s možností skrývat se.

Vlastní hra:

Na začátku hry dostal každý číslo, které mu bylo připevněno na záda. Hráči byli postupně vypouštěni (po minutě) vždy čtveřice, po jednom z každé družiny. Cílem bylo projít územím, ve kterém se pohybovali nepřátelští tvorové (vedoucí). Tvorové se měli skrývat, případně pomalu procházet územím a zapisovat si čísla která spatřili. Pokud se někdo choval příliš nápadně, zapsali si jeho jméno přímo.

Cílem bylo, aby celá družina co nejrychleji došla na určené místo a v okamžiku, kdy byla kompletní zvolala svůj pokřik.

Hodnocení:

Podle pořadí ve kterém zazněly pokřiky.

Poznámka:

Těžko hodnotit, proč některé hry jednou vyjdou vynikajícím způsobem a jindy dopadnou katastrofálně. Tato hra dopadla tentokrát špatně, i když jsme ji hráli úspěšně už několikrát, a byla tak nakonec zcela vyškrtuta z celotáborového hodnocení.

Co se stalo? Účastníci, místo aby se schovávali, po sobě hlasitě pokřikovali koho z vedoucích právě spatřili. I když při vysvětlování padla otázka, zda je může někdo vidět asi pětkrát a pokaždé zněla odpověď, že ne, většina se ani nepokoušela skrývat. Byly čestné výjimky, jednotlivci, kteří se opravdu snažili, ale hra jako celek dopadla katastrofálně.

Už minule jsme měli při této hře potíže s dlouhou dobou, než si všichni přidělají čísla, pamatují si jako dnes, že jsme plánovali připravit si nějaké navlékací, univerzální čísla.

Vejcovod

Motiv

Dnes ráno jste procházeli nebezpečným územím a až na výjimky jste se chovali tak, že by jste byli nespíše všichni po smrti. Doufám, že úkolu, který na vás čeká nyní se zhostíte lépe.

Jak mraveniště vyrůstá do výšky, je nezbytné vyrobit vejcovod. Vejcovod je dráha po které se mohou setrvačností přemísťovat vajíčka z vyšších pater mraveniště do nižších. Vajíčka jsou však velmi křehká, proto se musí pohybovat co nejpomaleji. Vaším úkolem je vyrobit trasu tak, aby se z horního bodu vajíčko kutálelo do spodního bodu co nejdéle.

Příprava:

Byly připraveny varianty pro déšť i pro pěkné počasí. Pro déšť potřebujeme tvrdé papíry, špejle, provázky, lepidla a pinpongové míčky. Varianta venku je pro přípravu méně náročná, stačí si vyhlédnout přiměřený svah (délka, spád) a mít tenisáky podle počtu družin.

Vlastní hra:

Měli jsme pěkně, takže zvítězila varianta v přírodě. Každá družina dostala k dispozici úsek svahu o šířce 5 metrů a délce 25 metrů. V tomto území si měli postavit dráhu, po které (bez vyjetí) by jel tenisák co nejdéle. Nejprve měli všichni 40 minut na stavbu. Potom přišlo testovací kolo, kdy každý vyzkoušel svou dráhu naostro. Poté měli všichni ještě dalších 20 minut na úpravy trasy, kdy se mohli zařídit podle výsledků testování. Nakonec přišla hlavní zkouška. Každý měl tři pokusy z nichž nejlepší se započítával.

Hodnocení:

Podle nejdelšího času projetí dráhy. Vyjel-li míček z dráhy, čas se zastavil a označilo se, že míček neprojel celou dráhu.

Poznámka:

Při hlavní zkoušce směl být pouze jeden člen družiny na začátku dráhy, ostatní museli být pod svahem. Je třeba dbát na to, aby nikdo neběhal přes vystavěné dráhy a tím nemařil práci ostatních.

Kotlíky

Motiv:

Čeká na vás noční lov. Na několika místech na louce jsou místa, kam můžete své úlovky vhadzovat. Úkol nebude tak jednoduchý, jak by se mohlo zdát. Na louce jsou hlídači, kteří se budou snažit vaše snažení překazit. Uvidíme, jak budete úspěšní...

Příprava:

Potřebujeme alespoň 3 kotlíky, stejný počet svíček, kartičky pro životy hráčů, vedoucí oblečené do tmavého. Na louce rozmístíme kotlíky. Ty jsou podle vzdálenosti za 1, 2, 4 body (podle náročnosti apod.)

Vlastní hra:

Hra začíná buzením. Každý je vzbuzen a pak mu řekneme, že má deset minut na to, aby přišel do jídelny. Samozřejmě, se snažíme na každého působit, aby se zúčastnil. Před začátkem dostane každý kartičku se svým jménem. Po zahájení hry se jí snaží vhodit do některého z kotlíků. Chová se nenápadně, plíží se a schovává, nebo naopak rychle, ale tiše, běhá. Vedoucí se snaží jim jejich cíl zmařit, kdo je chycen (stačí plácnutí) odevzdává život. Ať byl úspěšný nebo ne, odchází hráč do jídelny pro nový život.

Hodnocení:

Podle počtu získaných bodů.

Poznámka:

Je dobré připravit si předem několik sad životů pro hráče, protože spotřeba bývá velká.

7. den

pátek

19. července

dopoledne	7 Královen
odpoledne	turnaje: mravenčí fotbal; přehazovaná – začátek
večer	turnaje: chaos – dokončení

7 královen

Motiv:

Po základech mraveniště jsme dokončili i vejcovod. Pro stavbu už teď nebudou třeba všechny pracovní síly. Můžeme se tedy vydat do okolí našich nových mravenišť a poznat sousedy. Musíme se chovat obezřetně, vyhovíme-li dnes všem jejich vrtochům, jistě nám vyjdou v budoucnu vstříc...

Příprava:

Udělat si plán, co se bude u které královny dělat. Najít přiměřenou trasu. Ve vhodný čas před začátkem se jednotlivé královny rozejdou na svá stanoviště.

Vlastní hra:

Hráči vybíhají postupně po jednotlivcích, pokud máme hráče 7-8 let, můžeme vytvořit dvojice. Trasu vedeme náročným terénem, na však příliš dlouhou. Interval mezi hráči byl 1 minuta. Stanoviště vypadala takto:

1. královna první – přines mi hrníček vody, pak tě pustím dále
2. královna druhá – vrať se zpět do vašeho mraveniště a přines mi tři krovky brouka, potom se uvidí
3. královna třetí – nedaleko odtud je zvláštní místo, je tam mnoho barevných vajíček, každý však může přinést jen jedno, udělej to pro mě a já tě pustím dále
4. královna čtvrtá – zrovna dnes ráno jsem si vzpomněla na ten starodávňý příběh, o tom, jak se proslavila jedna z nejznámějších mravenčích královen, jen si pořád nemůžu vzpomenout na její jméno; druhá královna ti ho jistě prozradí, až mi ho řekneš můžeš dále. (Xenomína Trubkovičová)
5. královna pátá – zdravím tě poutníku, náročná cesta na tobě zanechala stopy, zajdi ke třetí královně, tam si trochu přičísni vlasy a potom přijď zpět, potom tě vyslechnu
6. královna šestá – mám velmi dobré vztahy z královnou z horního kopce, která si také říká královna pátá; pustím tě přes svoje území, ale musíš mi přinést její potvrzení, že s tím i ona souhlasí
7. královna sedmá – co očekáváš poutníku? Hm, chtěl bys projít přes mé území, proč ne, ale abych zjistila jak si všímavý, víš co měla první královna na krku? Nevíš, tak se běž ještě jednou podívat. (Vidím, že jsi opravdu pozorný. Pustím tě tedy dále.)

Hodnocení:

Podle času jak se komu podaří projít celou trasu.

Poznámka:

Dle zkušeností víme, že je lepší, má-li každý hráč svůj notýsek, do kterého zapisují královny trasu. Výsledek vypadal takto: 0:21 (čas startu)

- | | |
|---------|--|
| 1 → 2 | (zapisuje 1. až dostane hrnek vody) |
| 2 → 3 | (zapisuje 2. až dostane krovky) |
| 3 → 4 | (zapisuje 3. až dostane míček) |
| 4 → 2 | (zapisuje 4. po příchodu hráče) |
| 2 → 4 | (zapisuje 2. po prozrazení jména) |
| 4 → 5 | (zapisuje 4. uslyší-li jméno) |
| 5 → 3 | (zapisuje 5. po příchodu hráče) |
| 3 → 5 | (zapisuje 3. po učesání hráče) |
| 5 → 6 | (zapisuje 5. když si přečte předchozí řádek) |
| 6 → 5 | (zapisuje 6. po příchodu hráče) |
| 5 → 6 | (zapisuje 5. a vkládá potvrzení – razítko) |
| 6 → 7 | (zapisuje 6. po kontrole razítka) |
| 7 → 1 | (zapisuje 7. pokud hráč neví co měla 1. na krku) |
| 1 → 7 | (zapisuje 1. po příchodu hráče) |
| 7 → Cíl | (zapisuje 7. po příchodu hráče od 1. nebo pokud ví co měla 1. na krku) |

Dále je třeba dbát na to, aby se královny chovaly ke všem soutěžícím stejně.

8. den

sobota

20. července

dopoledne	Výzkumná cesta
odpoledne	Olympiáda – jednotlivci
večer	turnaje: mravenčí fotbal; přehazovaná – pokračování

Výzkumná výprava

Motiv:

Mraveniště utěšeně rostou, všechny důležité části už postavené máte. Teď přišla ta správná chvíle podíval se do vzdálenějšího okolí, na místa, která ještě nebyla prozkoumána...

Příprava:

Vybrat pochodovou trasu, vymyslet a napsat zprávy, ve vhodný čas vyjít, rozmístit zprávy a vyznačit trasu. Tuto hru jsem zařadil jako, svého druhu trénink, na závěrečnou hru. Cílem bylo, aby se všichni naučili, že je třeba zprávy nejen vyluštit, ale také si je v klidu přečíst a podle nich se zařídit.

Vlastní hra:

Na trase měly družiny připraveny 4 zprávy. Trasa byla krátká, nezákladná, zprvu vedená po cestě pak značená fáborkama. Na začátku dostali mámy a tátové první zprávu, a poselství:

Po vyluštění zprávy můžete vyrazit. Každý v družině si s sebou vezme lžičku. Dále budete potřebovat něco na psaní a papír. Trasa začíná na křižovatce. Vydáte se po cestě směrem od Raduně, tam kde jste se měli skrývat a neskrývali. Narazíte na další zprávy. Dávejte pozor, protože cesta může odbočit a být značená fáborkama.

Poslední zprávu opět dostali po návratu na louku u tábora. Zprávy byly následující:

(1) – dostali v táboře

V průběhu cesty si všimnete jehličnatých stromů, zapište si ty, které poznáte, donesete-li šišku, získáte body navíc

---.//---.---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//
---././---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//
---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//
---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//
---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//
---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//
---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//
---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//---.//

(2A)

nedaleko od tohoto místa je zvláštní strom lžičky jste si z tábora jistojistě vzali že

E J S T E S I Z T
Ž Y A J E Z V L Á
I K T K O O D Á B
L Č S E N E T Š O
A I Í L A D O T R
Z Ž M O T O H N A
V L M O R T S Í J
Ě T S I J O T S I

(2B)

naplňte zkumavky vodou, používejte pouze lžičky

YKČIŽL EZUOP ETJEVÍŽUOP UODOV YKVAMUKZ ETŇLPAN

(3)

nasbírejte si každý tři pevné šišky, nejlépe smrkové, nikdy nevíte, kdy se vám budou hodit

-. / . - / . . . / - . . . / . . . / . . . - . / . / . - - - / - / . / / . . . / . . . / / - - - / . - /
- . . . / - . . . / - . . . / / - / . . . / . . . / / - . . . / . . . - / - . / . / /
. . . / . . . / . . . / - . . . / - . . . / / - . / . / . - - - / . . . / . / . - . . . / . / /
. . . / - - / . - . / - . . . / - . . . / . . . / / - . / . . / - . . . / - . . . / - . . . / - . . . / /
- . / . / . . . - / . . . / - / . / / - . . . / - . . . / - . . . / / . . . / . / /
. . . . - / . - / - - / / - . . . / . . . - / . . . / - . . . / / . . . / . . . / - - - / - . . . / . . . / - / /

(4)

v okruhu 20 metrů je kousek provázku najděte ho – bude se vám hodit vemte pouze jeden

V K V O R I K U S R S T U T R H I E U M L 2 0 1 0 T L
M O A E Č S T I I R Š Z Ů T E J I M E K E K J K O R O
U S U S K L E M E K A Z P S E R T Z O I E V K L Á R E
Z A N K M E U N H N O O A Z M J Ť L D I Z Ě C I T K C
E R K H O A O S A – M U B I K U S A D T Z E T A S E L
E S O V E S Á J E M A Z H K E O S T D E E I B N T U M
V D U E J Z M I I T S C E K E P L K O N N U S E Z Y N
E C I J I Z E S L D K E E N N N O Y

(5)

Máte provázek? To je dobře bude se vám hodit svažte čtyři klacky délky jeden metr do čtverce ale nechte si ještě nějaký provázek do zásoby!

J S E A Ž C K N M C E J E R O Z Á Y !
O E E V V T A Y E E R A I Š P V O S B
O T D D Á S E L D D T E L S T Ý Á D O
R V ? O U M T Č K É E R V E E Ě K Z K
Á P Á K B B H I T I L J D T N T N A E
M T E Z E Ř E O D Y Ř K Y O Č E C H Ě J

a na obálce dopsáno

zařídte se podle zprávy a pak se co nejrychleji vraťte na naši louku

(6)

zavěste čtverec, který jste si vyrobili mezi označené stromy a potom zatančete mravenci taneček

XYTCQRC ARTCPA, IRCPW
HQRC QG TWPMZGJG KCXG
MXLYACLC QRPMKW Y
NMRMK XYRYLACRC LYQ
KPYTCLAG RYLCACI

A -> Y

Hodnocení:

Podle času a podle splnění úkolů.

Poznámka:

Družina Štípáčů draze zaplatila za to, že nevyluštila poslední zprávu celou, vynechali mravenčí taneček a tak prohráli. Nejhorší je, že i jiné družiny se moc neřídili tím, co bylo ve zprávách napsané. První zprávu zanedbali, mimo Žaháčů, všichni, ale ani Žaháci se jí neřídili docela (šišky sice sbírali, ale během cesty je většina vyhodila). A co je největší tragédie, nikdo se nepoučil a při závěrečné hře taky moc nevnímali, co je ve zprávách napsané (hledali třeba místo hrníčku vajíčko apod.)

Olympiáda

Motiv

Od chvíle, kdy jsme byli vyhnáni z našeho mraveniště, jsme měli plné ruce práce. Ráno jsme byli na náročnou výzkumnou výpravu, teď nadešel čas, abychom přišli na jiné myšlenky. Čeká na vás deset sportovních dovedností. Ti nejlepší z vás budou po zásluze odměněni...

Příprava:

Každý z vedoucích převzal patronát nad jednou z deseti disciplín a pro tu si připravil vše potřebné. Vybral prostor, přichystal pomůcky a vyrobil ceduli s názvem disciplíny.

Vlastní hra

Soutěže jednotlivců:

1. Želvičky (Elwiss) — projít na čas trasu 10m s lavorem naplněným vodou na zádech.
2. Běhšip (Testérka) — tři hody šipkou na terč, k místu pro hod se však muselo doběhnout „po laně“, krátkou zamotanou trasou podél lana.
3. Mravenčí hokej (Lulu) — na čas proběhnout slalomovou dráhu, obaleným klackem pohánějí nafukovací míč.
4. Vodní trefa (Jenyk) — postupné pouštění 15 různých mincí do skleničky ponořené v kbelíku vody.
5. Třídíčka (Panda) — třídění míčků 4 barev na hromádky, na čas.
6. Skok s kotlíkem (Dave) — skok snožmo s kotlíkem naplněným vodou, nesmí se vylít.
7. Hod, chyt' (Michael) — házení míčem přes síť, za síť nutno chytit; možnost tří chyb, pak se započítal nejlepší provedený pokus.
8. Výlov vajíček (Šárka) — vytahování golfových míčků pusou z lavoru naplněného vodou.
9. Přenášení potravy (Marek) — překážková dráha, v rukou dva 50l barely na vodu na sobě (pro menší barel a kbelík).
10. Opičí dráha (Oková, Oko) — překážkový běh (visící klády, pavučina, bludiště, minové pole).

Hodnocení

Dle dosažených časů a bodů. Možno hodnotit zvlášť malé a velké.

9. den

neděle

21. července

dopoledne	Blokáda
odpoledne	Kostky cukru ; turnaje: ringo – začátek
večer	turnaje: mravenčí fotbal; přehazovaná – dokončení

Blokáda

Motiv:

Pro naše rozvíjející mraveniště je důležitý obchod. Výměnou zboží mezi mraveništi nabízíme přebytky a získáváme to, čeho máme nedostatek. Ne každý však obchoduje podle pravidel.

Příprava:

Urcí se větší herní území (nejméně 500 x 500 metrů) v nepřehledném nebo náročném terénu. Na okrajích herního území umístíme skladiště jednotlivých mravenišť. Kolem skladiště je vyznačena hranice (ve vzdálenosti asi 10 metrů). Skladník (vedoucí) dostane zboží a má seznam hráčů, kde zapisuje, kdo mu co přinesl. Zboží představovaly různobarevné míčky (25 x 4 barvy). Barva určovala hodnotu zboží.

Vlastní hra:

Hráči z každé družiny jsou rozděleni na lupiče (4) a obchodníky (7). Obchodník měl za úkol vzít si zboží ze svého skladiště (hodnotu si domluvil se skladníkem) a přenést ho do kteréhokoli jiného skladiště. Lupič měl úkol plácnout obchodníka jiné družiny, tím mu zabavil zboží a to přinášel do svého skladiště. Aby lupiči neřádili bez zábran pohybovala se v herním území i mravenčí policie — vedoucí s batůžky, do kterých sbírali zboží zabavené lupičům, ty chytali také plácnutím.

Hodnocení:

Hodnocení jednotlivci, podle součtu zapsaného zboží ve všech skladištích.

Poznámka:

Poněkud jsem zanedbal bezpečnostní zónu kolem skladiště a tak někteří lupiči se chovali spíše jako hlídači a chytali obchodníky těsně před skladníkem. Taky jsem poněkud opomněl vyhodnotit zvlášť obchodníky a lupiče. Obchodníci měli, i když jich bylo více, úkol přece jen těžší.

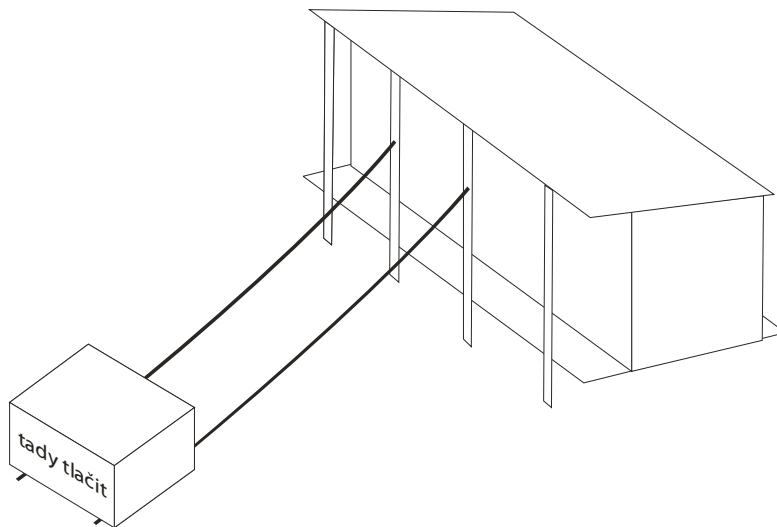
Kostky cukru

Motiv:

Ukázalo se, že obchod jsme zvládli bez problémů, teď na nás čeká uskladnění zboží. Mravenci často nosí kusy, které jsou mnohem větší než oni, uvidíme jak se vám bude dařit...

Příprava:

Vytvořili jsme překážkovou dráhu s úkoly: podlezení branky, plížení se pod igelitem, přeskočení branky, oběhnutí sekery, chůze po kládě, vytlačení kostky po rampě (viz. obr. 3). Dále jsme připravili dvě „kostky cukru“ — kartónové krabice o rozměrech asi 120 x 90 cm.



Obr. 3 — schéma rampy pro Kostky cukru (využili jsme latrín)

Vlastní hra:

Soutěžily vždy dvě družiny. Úkolem bylo, podle daných pravidel, štafetovým způsobem proběhnout co nejrychleji trasu. „Kostky cukru“ drželi hráči v ruce, tlakem na boky. Branky měly rozměr 120 x 200 cm, na zemi byl napnutý igelit 8 x 6 metrů, klády měly délku asi 2,5 metru (mohly být delší) a rampa byla vytvořena z napnutých lan o délce asi 4 metry od země do výšky asi 1,6 metru. Pod igelitem se kontrolovalo plížení, na rampě mohli mladší tlačít rukou na zadní straně, větší museli použít připravený dlouhý klacek. Za porušení pravidel se udělovali trestné body, případně se vracelo před překážku.

Hodnocení:

Podle času nutného ke zdolání dráhy. Za trestný bod jsme připočítali 10 vteřin.

10. den

pondělí

22. července

dopoledne	Bludiště
odpoledne	Puding
večer	turnaje: ringo – pokračování; zpívání v jídelně

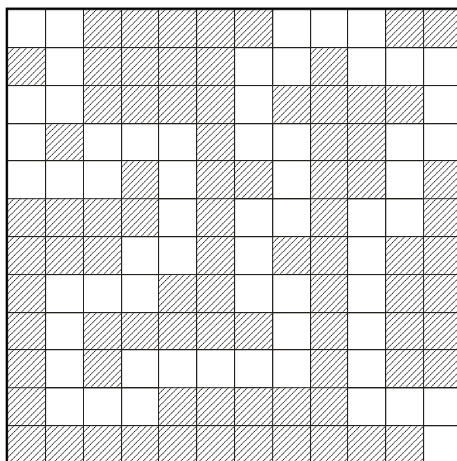
Bludiště

Motiv:

Stavba mraveniště úspěšně pokračuje. Jak však přibývá chodeb, ukazuje se, že jsme poněkud zapomněli na důkladné vyznačování chodeb do plánů. Teď mnozí v nás neví, kam vlastně chodby vedou. Nezbyvá tedy než se vydat na průzkum toho bludiště...

Příprava:

Na rovné zemi jsme vytvořili pomocí provázků síť 12 x 12 polí, každé pole byl čtverec o straně asi 40 cm. Každý z vedoucích dostal plánec cesty, podle kterého kontroloval postup své družiny.



Obr. 4 — plánec bludiště, začátek byl v pravém dolním rohu

Vlastní hra:

Vytvořili jsme dvě hrací pole. V každém postupovali, z protějších rohů, hráči dvou družin. Všichni členové družiny se pravidelně střídali v postupu. Museli postupovat tak, aby měli na konci každého kroku obě nohy ve stejném čtverci. První vstoupil do bludiště a mohl se rozhodnout kde půjde, pokud postupoval správnou trasou, vedoucí souhlasil. V okamžiku, kdy šlápl vedle, stačilo našlápnutí jednou nohou, vedoucí oznámil chybu. Od této chvíle se musel hráč vrátit již objevenou trasou zpět. Opět musel postupovat po krocích — obě nohy v jednom čtverci. Pokud udělal krok mimo „cestu“, stačilo našlápnutí jednou nohou, započítal se trestný bod. Po návratu ho vystřídal další člen družiny.

Cílem bylo najít správný průběh cesty, s co nejmenším počtem trestných bodů.

Hodnocení:

Podle počtu trestných bodů.

Poznámka:

Cestu vidíte na obrázku 4, družinám trvalo její nalezení od 70 do 100 minut. V rámci urychlení je možné hodnotit i čas a za trestné body připočítávat časovou penalizaci. Případně zvolit jednodušší cestu.

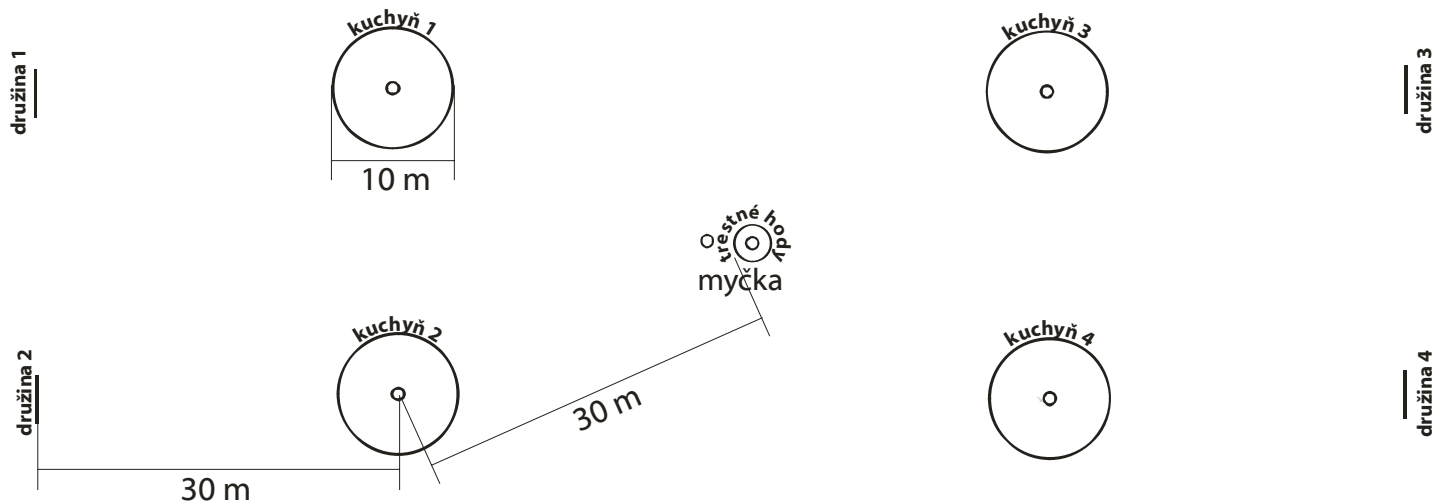
Puding

Motiv:

Aby se mravenci najedli, musí nejdříve tvrdě pracovat. Jsou pochoutky, pro které jsou ochotni udělat cokoli, jen aby se k nim dostali. Třeba takový puding... (dramatická pauza), ten je velmi oblíbený, ale dostat se k němu není vůbec jednoduché...

Příprava:

Na louce jsme vytvořili hrací pole podle obrázku 5. Příprava zabrala asi půl hodiny. Potřebovali jsme spoustu lan, čtyři kotlíky plné pudingu, kbelík na lžičky, kbelík na trefování míčky a míčky.



Obr. 5 — schématické znázornění hracího pole na Puding

Vlastní hra:

Po úvodní řeči jsme si ujasnili pravidla:

Každá družina má puding umístěný v jiné kuchyni. Kuchaři sice myjí nádoby, ale v kuchyni je poplašné zařízení, které spustí ve chvíli, kdy do ní někdo vkročí. V okamžiku, kdy vstoupíte do kuchyně, musíte postupovat rychle, kuchař vyběhává z myčky a v kuchyni vás může chytit. Koho chytí, tomu sebere lžičku a odnese ji do myčky. Tam si ji pak musíte jít odpracovat (trefit se třemi balónky do kbelíku uprostřed kruhu). Pokud kuchař nikoho nechytí, bez lžičky se pomalu vrací do myčky a na každý poplach rychle běží zpět do kuchyně. Každá družina má jen tři lžičky, proto musíte postupovat rychle, přesně a takticky. Každou kuchyň hlídá jeden kuchař.

Hodnocení:

Podle rychlosti sněžení pudinku z kotlíku.

Poznámka:

Je třeba dávat pozor, na toho, kdo vykydává puding mimo kotlík, místo aby ho jedl. Může být třeba potrestán ztrátou lžičky, aniž by byl chycen.

11. den

úterý

23. července

dopoledne	Povodeň
odpoledne	Tornádo; hromadný letecký den
večer	turnaje: ringo – dokončení

Povodeň

Motiv:

Mraveniště nám utěšeně přibývá, avšak počasí, které nám dosud bylo nakloněno se začíná kazit. Silné deště zvedají hladinu vody, ještě několik hodin a mraveniště bude zatopeno. Nezbývá než to nejcennější co máme, vajíčka s našimi budoucími generacemi, přesunou do vyšších pater. Času není nazbyt, proto pospíchejme...

Příprava:

Pro každou družinu připravit 4 x n míčků (n je počet členů v družině u nás 11), vyhlédnou si trasu — přiměřeně strmý svah — a určit hlídače v jednotlivých patrech (vedoucí).

Vlastní hra:

Na začátku měla každá družina v přepravce připraveno 4 míčky pro každého člena. V přízemí je tedy před startem 44 míčků. Cílem je nosit míčky tak, aby na konci bylo v patrech 1. - 4. po 11 míčcích. Nosí se podle následujících pravidel:

Po zahájení hry nejprve všichni členové družiny nosí mezi přízemím a 1. patrem. Míčky se nosili po jednom a nebylo možné si míčky předávat. V okamžiku, kdy byla v 1. patře polovina míčků (22) mohli začít někteří nosit mezi 1. a 2. patrem, zbytek stále nosil míčky z přízemí do prvního patra.

V okamžiku, kdy byla v 2. patře polovina z těch míčků, které mají pokračovat nad 1. patro (v našem případě 16), mohli někteří nosit už mezi patry 2. a 3.

Mezi 3. a 4. patrem se mohlo začít nosit až byla ve 3. patře polovina míčků, které mají pokračovat nad 2. patro (pro nás 11).

V okamžiku, kdy donesl poslední člen družiny jedenáctý míček do 4. patra a v patrech 1. - 3. měla družina po 11-ti míčcích, vydala se družina společně, každý s jedním míčkem, na vrchol mraveniště, Ve chvíli, kdy byla úplná družina na posledním stanovišti (vrcholu), zastavil se pro družinu čas.

Hodnocení

Podle času nezbytného pro rozmístění „vajíček“ v patrech mraveniště a vystoupení na vrchol.

Tornádo

Motiv:

Nedávno jsme se museli vyrovnat s nepřízní počasí a všem se to úspěšně podařilo, někomu rychleji, někomu to trvalo déle — povodeň jsme přečkali. Doufejme, že nás nepostihne nic horšího...

Příprava:

Pro mámy a táta družin zprávy s úkolem. Výběr vhodného terénu — všichni hráči by ho měli znát nebo by měly být jednoznačně rozlišitelné hranice herního území (cesty, hranice lesa apod.)

Vlastní hra:

Všichni se shromáždili na nástupu a každý dostal kartičku s barvou své družiny. Po úvodní řeči jsme se vydali na cestu. Postupně při průchodu kolem herního území se vytvářely čtveřice — po jednom z každé družiny. Vždy se dověděli jaké je herní území, že se musí snažit skrývat, nekřičet, a nenechat se chytit nepřátelským hmyzem (vedoucí). Pokud by byli přece chyceni a tím přišli o život, musí si dojít na určené místo pro život náhradní. Pouze mámy a tátové dostali do ruky obálku s následující zprávou:

Kolem mraveniště se prohnalo tornádo a rozneslo nás na všechny strany, teď jste roztroušeni na území plném nepřátelského hmyzu. Vaším úkolem je dát dohromady celou svou družinu. Postupujte opatrně, nekřičte a nenechte se chytit nepřátelským hmyzem. Až bude celá družina pohromadě, zachráníte se hlasitým zavoláním svého pokřiku. Sejit se můžete kdekoli na herním území za hranicí oddělující místo kde získáváte náhradní životy.

Hodnocení

Podle pořadí v jakém se družinám podařilo sejít.

Poznámka:

Udělat výrazně vyznačenou hranici, přiměřeně vzdálenou od místa, kde se rozdávají životy, je nezbytné, nějak jsem na to zapomněl a tak se některé družiny snažily sejít těsně u místa, kde se rozdávaly životy, čímž hra poněkud ztrácela na zajímavosti.

Aktivita nepřátelského hmyzu se musí, po počátečním vrcholu (15-20 minut), postupně utlumit, protože jinak se nepodaří žádné družině sejít — jednoho z družiny se podaří chytit asi pokaždé.

12. den středa

24. července

dopoledne	celodenní výlet – Opava
odpoledne	celodenní výlet – Opava
večer	Náhoda ; výuka dovedností – uzly, orientace

Výlet do Opavy je tradičním druhým výletem. Cíl je jediný — nakupovací. Protože je složité vejít se v našem počtu do místní dopravy provádíme přesun částečně pěšky.

Náhoda

Motiv:

Život v mraveništi vypadá, pro toho kdo se dívá z dálky, poněkud chaotický. Mravenci pobíhají sem a tam, je to neustálý rej nekončícího pohybu. Ve skutečnosti má každý svůj úkol a snaží se jej plnými silami co nejlépe splnit...

Příprava:

Je třeba vymyslet úkoly na stanoviště, nachystal případné pomůcky a pak rozmístit stanoviště v lese. Letos vypadala náhoda takto:

0. **start**
1. **pravá – levá** — ruka s figurkou posílá dále
2. **kámen – nůžky – papír** — vítězství posílá dále
3. **sirky – tři krabičky** — plná posílá dále, poloprázdná na 2., prázdná na 1.
4. **hod mincí** — líc posílá dále
5. **deset mincí** — pět posílá dále, zbývající pět podle označení – na 1. - 5.
6. **kostka** — čísla posílají na odpovídající stanoviště, šestka do cíle

Vlastní hra:

Každý účastník měl u sebe deníček do kterého startér zapsal čas. Vybíhalo se po 15 vteřinách. no a potom už jen běh, běh a běh. Vedoucí na každém stanovišti zapisují do deníčku aktuální postup (např. 3—>1 – stanoviště tři, prázdná krabička)

Hodnocení:

Podle pořadí v jakém jednotlivci dokončili celou trasu. Další pořadí jsme hodnotili podle počtu přeběhů mezi stanovišti (určuje aktivitu) vztažený k poměru času běhání a celkovému času hry, kdo běhá kratší dobu, má vyšší koeficient.

Poznámka:

Běhají-li i volní vedoucí, má to na děti motivační účinek, když totiž běháte půl hodiny od ničeho k ničemu, tak to moc psychiku nepodpoří.

13. den

čtvrtek

25. července

dopoledne	čas se zbláznil – Značkové pexeso
odpoledne	čas se zbláznil – Bludičky – noční hra
večer	čas se zbláznil – Překreslování královen

Čas se zbláznil je úpravou „dne naruby“, čas však neplyne s posunutím za sebou, ale skáče tu dopředu, tu dozadu, náhodně. Den jsme měli pečlivě naplánovaný, ale ráno jsme vstali do deště a tak jsme museli poněkud improvizovat. Ne všechno vyšlo tak, jak bychom si představovali, ale i přesto zamotal bláznivý čas hlavu jak dětem, tak vedoucím...

Denní program nakonec vypadal takto:

- 7:00 – Budíček
- 7:10 – hygiena velká
- 7:20 – večerka
- 7:50 – budíček
- 8:00 – hygiena velká
- 8:20 – svačina – banán + rohlík
- 9:30 – značkové pexeso – déšť, v jídelně
- 11:00 – oběd – polévka
- 11:40 – mravenčí nástup – déšť, v jídelně
- 12:20 – odchod na paloučky – déšť, paloučky v tee-pee
- večere – opékání párků
- 15:30 – večerka
- noční spánek
- 16:30 – noční hra
- 17:30 – hygiena velká
- 18:00 – snídaně – chleba s pomazánkou
- bufet
- odpolední klid
- hygiena malá
- oběd – čufy, rajská, knedlík
- 20:45 – odpolední hra – překreslování královny
- hygiena velká
- 22:00 – večerka

Značkové pexeso

Motiv:

Na mravenčím nástupu jste jistě všichni pozorně poslouchali a víte co vás teď čeká — následovaly nechápavé pohledy a údiv — no raději vám vše ještě jednou zopakují a následuje vysvětlení pravidel.

Příprava:

Na tácy se rozloží kartičky s obrázky turistických značek, před nimi na zemi leží kotlík s kartičkami s popisy. Před každým tácem a kotlíkem je v přiměřené vzdálenosti startovní pozice pro jednotlivé družiny.

Vlastní hra:

Hráči stojí po družinách před svými tácy. Na pokyn vybíhají první, vyberou si z kotlíku jednu kartičku s popisem a pokládají na obrázek. Pokud si nejsou jisti, můžou po pěti dřepech nahlédnout do

nápovědy — papír na kterém jsou u obrázků popisy. Na celou akci však mají hráči 15 vteřin. Když organizátor vyhlásí konec, hráči se vrátí a zařadí na konec své družiny. Správné kombinace se zapíší, pokud je dvojice nesprávně vrací se popis zpět do kotlíku. Poté se vše opakuje s dalšími na řadě.

Hodnocení:

Podle počtu správně určených dvojic. Možno hodnotit i družiny, kdo dříve složí celé pexeso.

Bludičky

Po poledni, v čase noci, začala noční hra.

Je hluboká noc. Musíme se vydat do lesa a nasbírat co nejvíce sladké šťávy. Cestu nám budou určovat bludičky.

Příprava:

Vedoucí představující bludičky si rozdali odměny a v tmavém oblečení a s baterkami vyrazili „schovat se“ do lesa.

Vlastní hra

Dětem bylo vysvětleno, že je noc a tak se musí pohybovat opatrně, nesmí křičet, a bludičku mohou chytit jen v případě, že uvidí svítící baterku (což je možné jen zepředu). Poté se všichni přesunuli do lesa. Vedoucí musí dbát na to, aby opravdu odměňovali pouze ty co hrají poctivě.

Hodnocení

Bez hodnocení. Možno hodnotit klasicky podle počtu nasbíraných odměn.

Překreslování královen

Motiv:

Všichni si musíte zapamatovat, jak vypadá královna, abyste ji poznali, až k ní dorazíte. Cesta k vědění je dlouhá a jen jeden z vás uvidí královnu ve skutečné podobě...

Příprava:

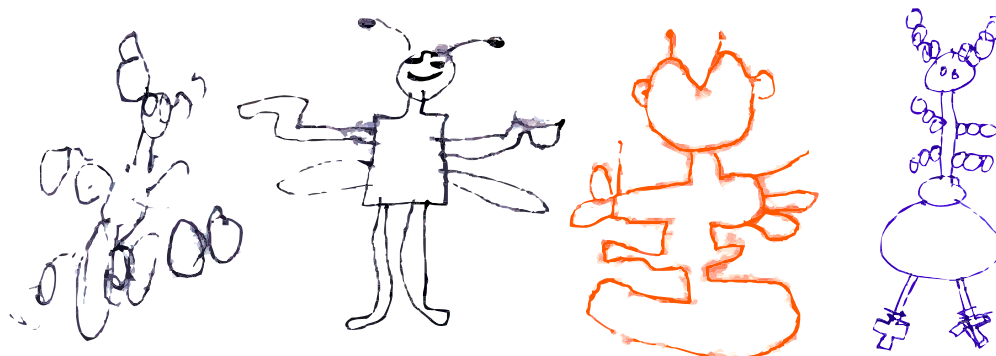
Připravili jsme si čtyři obrázky královen, pro každou družinu jeden.

Vlastní hra:

Družiny se seřadily, dle vlastního uvážení. Potom jsme vyšli a vždy po deseti krocích zůstala stát jedna čtveřice (z každé družiny jeden). Poté co zůstala poslední čtveřice, měl každý dvě minuty na to, aby co nejvěrněji nakreslil královnu. Po dvou minutách sebral organizátor původní obrázky a čtveřice se vydala k předposledním členům družiny a ti měli opět dvě minuty na nakreslení co nejvěrnější kopie výtvaru svých předchůdců. Poté organizátor vybral obrázky první čtveřice a ta se odebrala do tábora. Takovýmto způsobem se postupovalo až ke čtveřici první. Jen poslední obrázky družinám zůstaly.

Hodnocení:

Bez hodnocení. Obrázek královny si každá družina odnesla na závěrečnou cestu pro královnu.



Obr. 6 — výsledek překreslování v mnohém překvapil (původní královna je na obr. 8 dole)

14. den

pátek

26. července

dopoledne	Vynášení odpadu
odpoledne	Cesta pro královnu – závěrečná hra
večer	Uložení vajíček a královen – noční – ukončení hry

Vynášení odpadu

Motiv:

Naše mraveniště jsou téměř hotova. Dříve než do nich přineseme královny, musíme všude pečlivě uklidit. Po stavbě zůstalo v chodbách mnoho odpadu, ale společnými silami úkol jistě rychle zvládneme...

Příprava:

Vynášení odpadu je modifikací hry známé jako „Chaos“, kdy plní hráči protichůdné úkoly. Nejdříve jsme hráče rozdělili do několika skupin podle výkonnosti. Potom jsem ve skupinách utvořili uzavřené cykly a nakonec jsme rozmístili stanoviště (pytle s míčky) na louce. Příprava nám zabrala asi 45 minut a výsledné rozmístění je patrné z obrázku.

Vlastní hra:

Každý z hráčů měl své číslo odpovídající nástěnce s celotáborovým bodováním. Před začátkem hry se všichni dozvěděli,

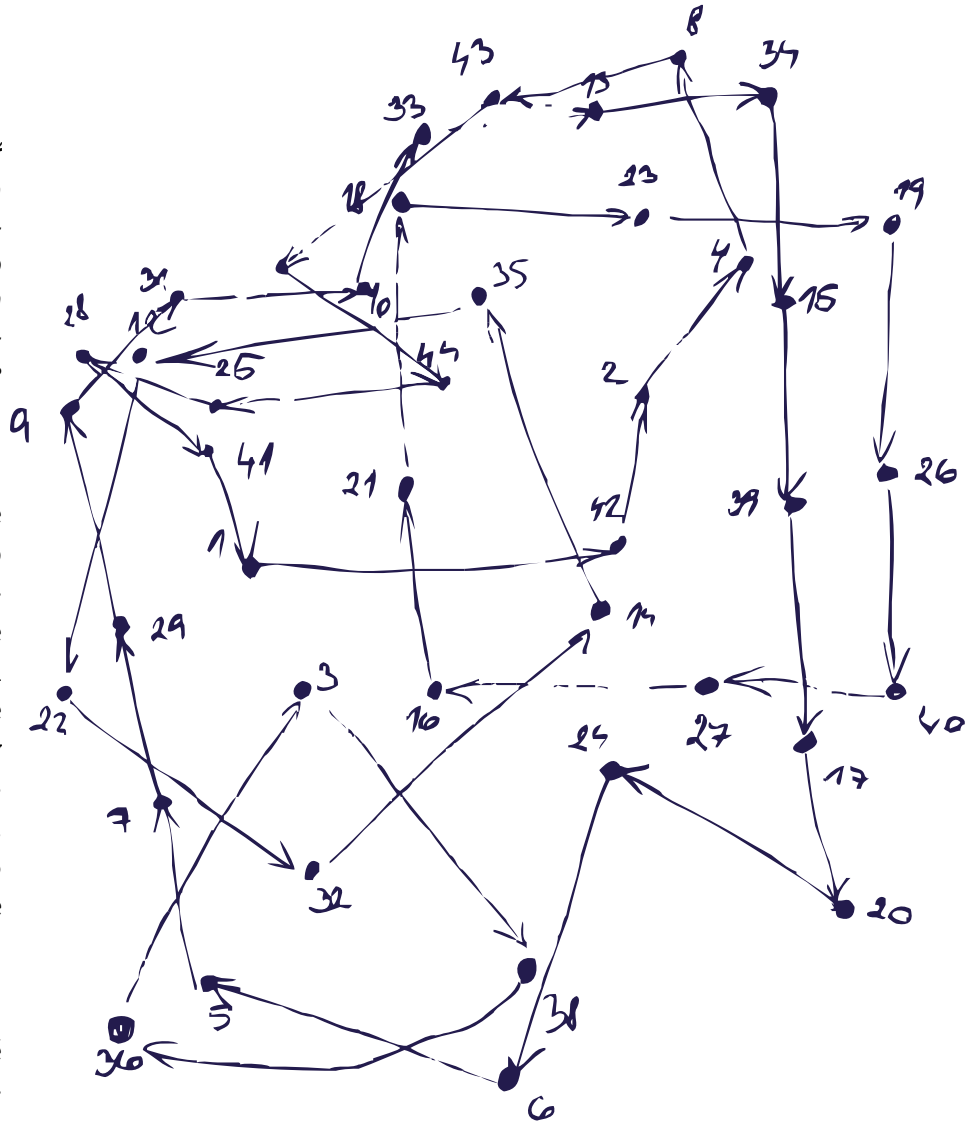
na jaké číslo budou přenášet svůj odpad (míčky). Každý měl na svém místě pytel s devíti míčky. Po oznámení začátku hry, se všichni snažili odnést co nejrychleji míčky ze svého stanoviště k soupeři. Míčky bylo možné přenášet po jednom, nesměly se házet a musely se ukládat do soupeřova pytle.

Hodnocení

Podle počtu míčků na svém stanovišti.

Poznámky:

Hráli jsme 15 minut. Ukázalo se, že je to příliš dlouhá doba. Po určitém čase dochází ke zlomu a množí se počet hráčů, kteří mají své stanoviště prázdné a s minimálním úsilím ho prázdné udržují. Pro příště bude lepší hrát několik kol, třeba o pěti minutách.



Obr. 7 — plánec pro Vynášení odpadu

Cesta pro královnu – závěrečná hra

Motiv:

Mraveniště jsme zbavili odpadu a zbývá úkol poslední, najít královnu. Cesta nebude jednoduchá. Každý z vás musí odvést ještě nějakou práci na mraveništi, než se vydá na cestu. Pamatujte, že se cesta může protáhnout, proto se na ni dobře vybavte. Pokud se vám dostanou do ruky zprávy o cestě, pozorně si je přečtěte a řiďte se podle nich, jen tak bude vaše výprava úspěšná...

Příprava:

Před závěrečnou etapou je třeba určit trasu a připravit zprávy, materiál a pomůcky pro jednotlivá stanoviště. Organizátoři musí vyjít s dostatečným předstihem, aby stihli vyznačit trasu (fáborky, ukazatele směru) a připravit jednotlivá stanoviště. S družinou bude postupovat jeden vedoucí, ostatní budou na stanovištích.

Vlastní hra:

Všichni se doví, že je nezbytné odnést 36 listů, které se jim podařilo nasbírat během stavby mraveniště k mravenčici a ta jim vydá úvodní zprávu. Pokud družina nemá 36 listů, musí po jednom odbíhat k mravenčici a každý přinese zpět jeden list. Musejí se střídat všichni. Až budou mít potřebné množství listů odchází společně k mravenčici a dostanou první zprávu.

zpráva 1. – v táboře

Vydejte se na výpravu za královnou. Vemte si s sebou kotlík, 5 litrovou nádobu s vodou, sekeru, sirky a obrázek královny. Pod Pavoukovým kopečkem hledejte nádobu, kterou budete potřebovat – vemte jen jednu. Budete-li mít všechno mít, můžete vyrazit. Pamatujte však, že cesta může být dlouhá. *(zmíněná nádoba byl hrníček)*

zpráva byla zapsána šifrou, kdy se mělo číst jedno písmeno za X;
byla velmi dlouhá – na celou A4 – začínala takto:

JOU STIMXV PRIXY S OXDIMO VEXECI STITLONXJ
XTYPRST OXEMIST PSA VLX SIS ASTXE OXNI
PROTXAM IB OSAXVI...

zpráva 2. – o sbírání malin

Nasbírejte plný hrnek malin. Dobře se o něj starejte, aby jste ho měli ve chvíli, kdy ho budete potřebovat.

T A V O B E Ř T T J E R Í B S A N
B U D E T E P O E D O B Ř E S I H
O H Y D K I L Í P N I L A M K E O
M Ě L I V E CH V L N Ý H R N Í Č U
O H E T S J Y B A E T J E V O CH S

zpráva 3. – o litru vody

Potřebujete si odměřit přesně litr vody, běžte k Bulíkovi, ten vám pomůže

P N O A T S Ř N E Í B D U A J N E I T B E Y S L I A
O V D Á M N Ě O Ř Č I K T A P S Ř K E A S A N A Ě E
L M I A T B R Y V L O O D T Y O , M B O Ě C Ž D T O
E B K R B Ě U P L R Í O K T O O V Ž I E , K T A E K
N A V O Á B M Y P L O O M H Ů O Ž R E K

—> **K Bulíkovi** — přelívání vody; družiny mají 5 l nádoby s vodou, Bulík jim půjčí 1.5 l lahve

zpráva 4. – o postřiku

Královna potřebuje čistotu, musíte vaše nově postavené mraveniště zajistit proti parazitům. Připravte si postřik, kterým ošetříte chodby mraveniště. Návod pro přípravu získáte u Chomníka.

---/.../..-/-.../---/...-/-./...-//...-/----/-/..././-.../...-/-...-//
---/.../.../.../-/---/-/...-///---/...-/.../.../.../-/.../...-//...-/
---/...-//...-/----/.../.../-/...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//
.../.../.../...-/-.../...-//.../.../...-//...-//...-//...-//...-//...-//
...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//
-//.../.../.../---/---/.../.../...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//
---/.../.../...-//.../.../.../.../---/---/...-//...-//...-//...-//...-//
...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//
...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//
...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//

—> **K Chomíkovi** — Chomník předá recept; kontroluje vaření, za chyby přidá zdržovací úkol (věž z šišek)
Nalijte do kotlíku litr vody, uveďte vodu do varu, přidejte každý borovou šišku, vhodte hrníček malin, větvičku modřínu a pět listů břízy. Vařte pět minut na prudkém ohni.

IVHEFOZ YJ GJOHEGP HEOM
QJYT PQZYQZ QJYP YJ QVMP
KMEYZFOZ GVUYT WJMJJQJP
NENGP QCJYOZ CMIEXZG
CHVHEI QZOQEXGP CHJYMEIP
V KZO HENOP WMEUT QVMOZ
KZO CHEIPO IV KMPYGZCH
JCIE

nějak jsem zprávy u Marka nezanechal — o tuto šifru byla hra kratší...

zpráva 5. – o žebříku

Vyrobte si žebřík, aby jste dosáhli i na vysoká místa ve všech chodbách. Žebřík bude mít sedm příček a bude mít na délku alespoň tři metry. Materiál a pomůcky dostanete u Ďoublíka
je to smutné, ale nějak jsem přišel o koncepty některých zpráv, sám si nepamatuji, jak byla zpráva zašifrována, ale tipoval bych na šikmý zápis — zdola nahoru, z pravého horního rohu – ne had.

—> **K Ďoublíkovi** — stavba žebříku; staví se z větví, Ďoublík na závěr přeměří délku a spočítá příčky

zpráva 6. – o mravkolovovi

Cestu ke královnám hlídá mravkolev, má důmyslné zařízení hlídající cestu. Běžte za Kamníkem, ten vám poradí jak ho oklamat a dostat se dále.

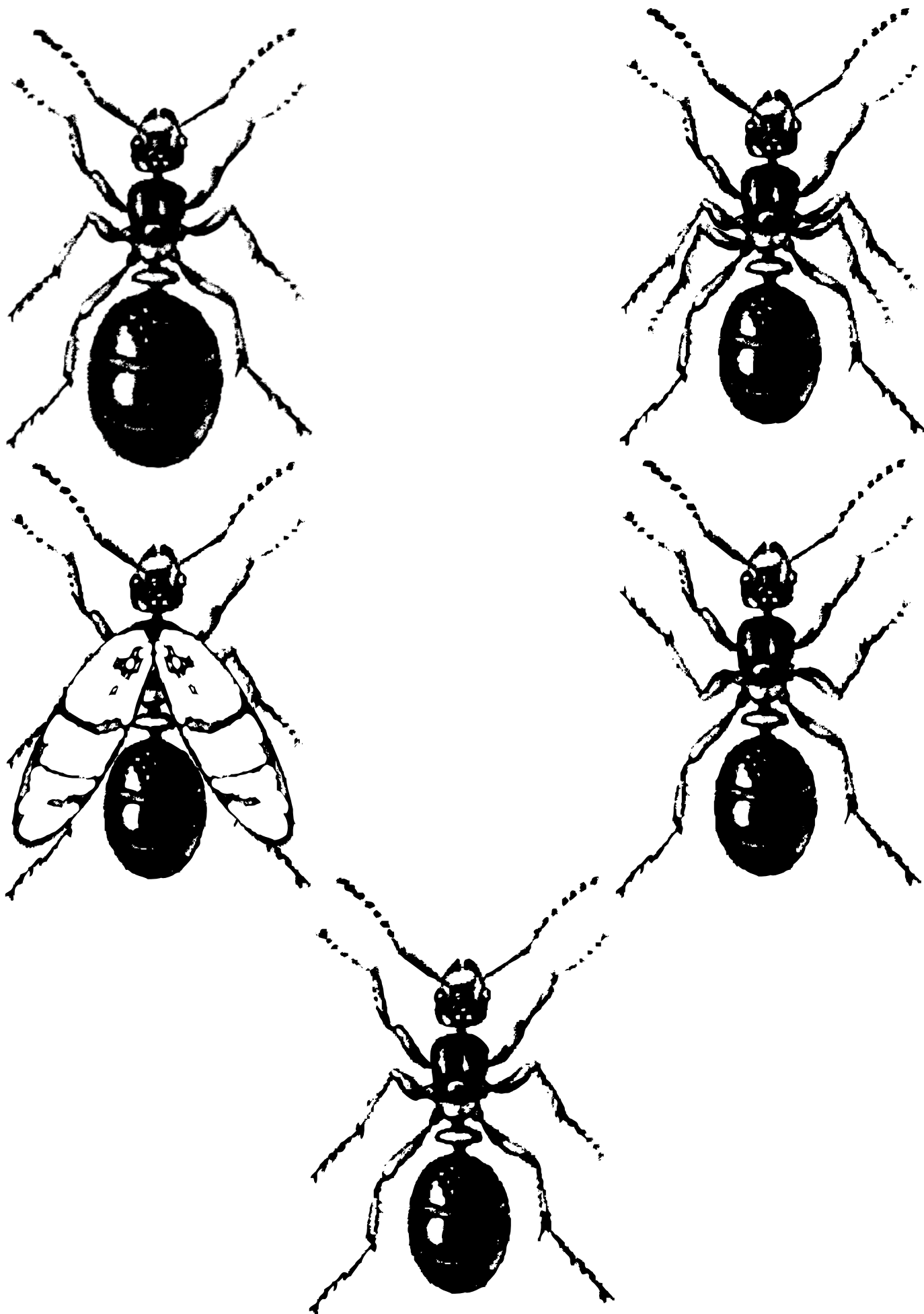
...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//
-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//
...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//
...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//
...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//
-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//
...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//
...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//
...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//...-//

—> **Ke Kamníkovi** — překonání bariéry; lano natažené mezi stromy, přes něj plachta, dotek je chyba...

—> **K Mavlíkovi** — Mavlík posílá na místo s královnami, tam je pět variant královen (viz. obr. 8).
Družina si vybírá podle svého nákresu, ale spíše podle paměti z „Překreslování královny“. Pokud přinesli zpět k Mavlíkovi špatnou královnu, museli pět minut počkat a potom mohli jít vybrat jinou.

Hodnocení:

Ten kdo si první na místě s královnami vybere tu pravou vyhrává.



Obr. 8 — pouze jedna byla ta pravá mravenčí královna (úplně dole)

Uložení vajíček a královen

Motiv:

Všem z vás se podařilo donést správnou královnu. Vaše mraveniště jsou připravena. Teď půjdeme a uložíme královny a vajíčka do nejnižších pater mraveniště

Příprava:

V lese jsme si připravili místo na uložení vajíček, v našem případě jsme vykopali díru ve tvaru kříže. Ke každému rameni jsme umístili jednu pochodeň.

Průběh:

Po úvodním slovu si každá družina vzala své vajíčko a královnu. Za svitu pochodní jsme došli na připravené místo. Po krátkém proslovu, v němž zaznělo, že naše úsilí o vybudování mraveniště bylo korunováno úspěchem a také, že společnou prací budou jistě naše nová mraveniště vzkvétat, byl vydán pokyn k uložení královen. Na vrstvu suché trávy byly uloženy vajíčka a na ně královny. Poté vše jemně přihrnuto hlínou. Tím uložení královen skončilo.

15. den

sobota

27. července

dopoledne	příprava Dne Slunce; Zkoušky jednotlivců – uzly, šifry, práce s busolou
odpoledne	Den Slunce
večer	závěrečný táborový oheň

Zkoušky jednotlivců

Během přípravy Dne Slunce si mohli zájemci vylepšit postavení v celotáborovém hodnocení jednotlivců. Byly připraveny uzly, šifry a práce s busolou.

Průběh

Uzly se hodnotili vázáním na čas podle pravidel uzlařské regaty, kdo nezvládal šest základních uzlů, měl zapsán počet. U šifer byly připraveny čtyři krátké zprávy — morseovka, šikmý text, ob tři písmenka a písmena za Q. U busoly byl krátký orientační běh.

Hodnocení

Ze 42 dosud aktivních členů tábora se zúčastnilo, alespoň jedné zkoušky 22. V uzlech se hodnotil čas nebo počet, šifry byly předepsané a záleželo na úspěšnosti řešení, v práci s busolou se hodnotil čas a správnost.

Den Slunce

Motiv:

Včera jsme úspěšně uložili královnu i vajíčko do nejnižšího patra mraveniště. Udělali jsme mnoho pro úspěch naší stavby. Někdo pracoval lépe, jiným se dařilo méně. Je škoda, že některé družiny nevložili do budování více nadšení, protože jejich výsledky by byly lepší. Dnes nadešel čas oslav. Každý, kdo má zájem, si připraví atrakce pro pobavení ostatních při „Dni Slunce“...

Průběh

Podle schopností si jednotlivci či skupinky připraví různé atrakce, kterými oslaví „Den Slunce“. Každý na začátku dostal stejný počet platidel (letos základní jednotka 1 Mrav), ty utrací buď na atrakcích

ostatních, nebo vydělává na atrakci vlastní. Na každém záleží, jak bude úspěšný. Možno zařadil i placené práce, aby si vydělali na atrakce ti, kdo nebyli moc úspěšní.

Letos bylo připraveno mnoho atrakcí, některé i, na přípravu, dosti náročné, proto by bylo dobré atrakce hodnotit do bodování jednotlivců. A z čeho jsme si mohli vybírat?

Tatoo salón – kreslení na kůži

Quixo – kdo z koho (hra od Gigamicu)

Zahrej co chceš – žížalky, dáma, šachy

Náhoda – šest disciplín: mince, nejdelší sirka, hrníčky, ruce, kostka,... alespoň s polovinou vyhrává

Želvičky + Osud – s lavorem na zádech na vzdálenost; lístečky s tím, co tě čeká a nemine

Masáže Bublinka

Hod ringem na kolíky

Nepotop víčko

Masáže

Přírodní Solárium – Vodní stříky – Sauna

Lodičky – propluješ trasou?

Šipky + tref hrníček

Slalom s „vajíčkem“ – míček na lžičce

Střelba na růže – vzduchovka

Hod do kyblíku

Vázání uzlů

Park – překážková dráha

Věštírna – karty, mince...

Nakresli a odpověz

Dohon soupeře – vyznačena dráha, po předání baby se 2 střídají v honění, kdo po čase utíká vyhrál

Hodnocení

Na závěr je otevřena směnárna, kde si můžou všichni směnit Mravy za sladkou odměnu. Letos jako zpestření, možno hodnotil o do bodování jednotlivců.

16. den

neděle

29. července

dopoledne	balení
odpoledne	odjezd
večer	

Tady už není co dodat, samozřejmě že bylo třeba na děti dohlédnout, ať si odvezou alespoň většinu toho co přivezli a aby, i po jejich odjezdu, byly stany obyvatelné. Žádné větší komplikace jsme nezaznamenali. Proběhl poslední nástup, kde jsme předali diplomy za turnaje, orlí pera, vyhodnotili nejlepší jednotlivce a rozdali diplomy „pro každého“. Nakonec jsme s částečným úspěchem rozdali ztráty a nálezy. Letos jsme měli malé zpestření v podobě zpožděného autobusu, který nás měl odvézt domů.