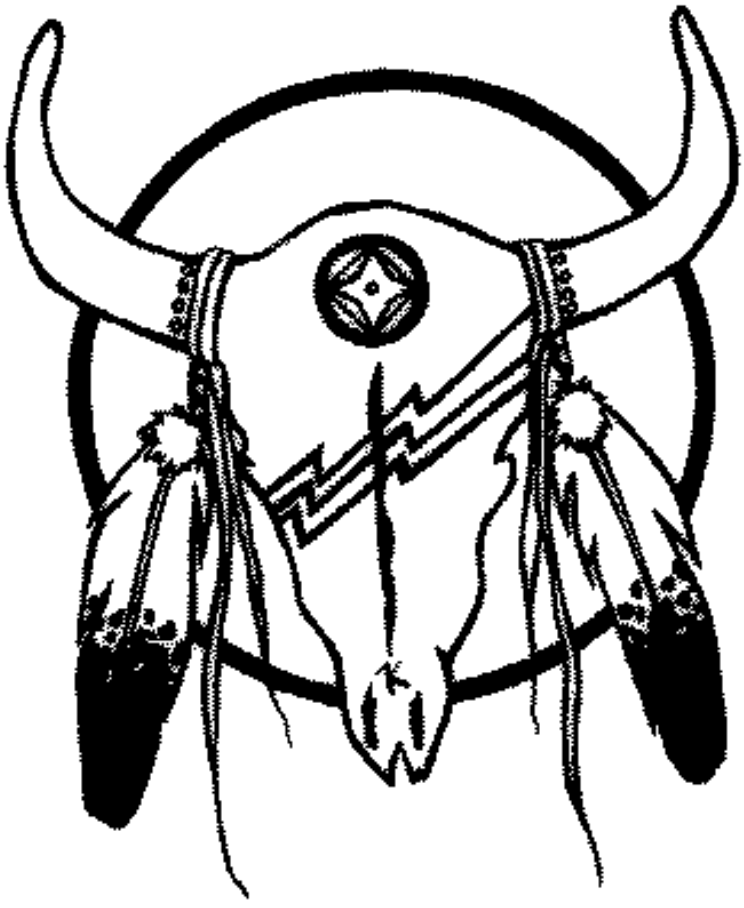
Etapová hra starší kategorie

POKLAD APAČŮ



LDT Sloup v Čechách "Zátiší"

MOTTO ETAPOVÉ HRY

Moudrý náčelník kmene Apačů, těsně před tím, než odešel do Věčných lovišť, ukryl před bledými tvářemi poklad Apačů na neznámém místě a svým potomkům zanechal zprávu:

"Poklad kmene Apačů jsem dobře uschoval před slídivými zraky nepřátel a vaše cesta k němu nebude jednoduchá. Budete se muset vypořádat s nejedním obtížným úkolem a dávat pozor na nástrahy a léčky bledých tváří, aby jste objevili dědictví otců. Jediná cesta k pokladu vede v rozluštění tajného uzlového písma Apačů - KIPU. Dokažte, že jste hodni tajemství svých předků."

Družiny jsou losovány k názvům jednotlivých indiánských kmenů. Jejich patronem jsou tzv šamani (odd. vedoucí).

CELKOVÉ HODNOCENÍ EH:

Za umístění v jednotlivých etapách obdrží družiny (indiánské kmeny) příslušný počet bodů a tomu odpovídající počet fragmentů uzlového písma - KIPU (navázané barevné provázky s různým počtem uzlíků - barva a uzlíky udávají určité písmeno abecedy).

Prvním cílem je rozluštění písma a objevení pokladu Apačů a druhým získat co nejvíce bodů, které určují pořadí v celé etapové hře.

UZLOVÉ PÍSMO

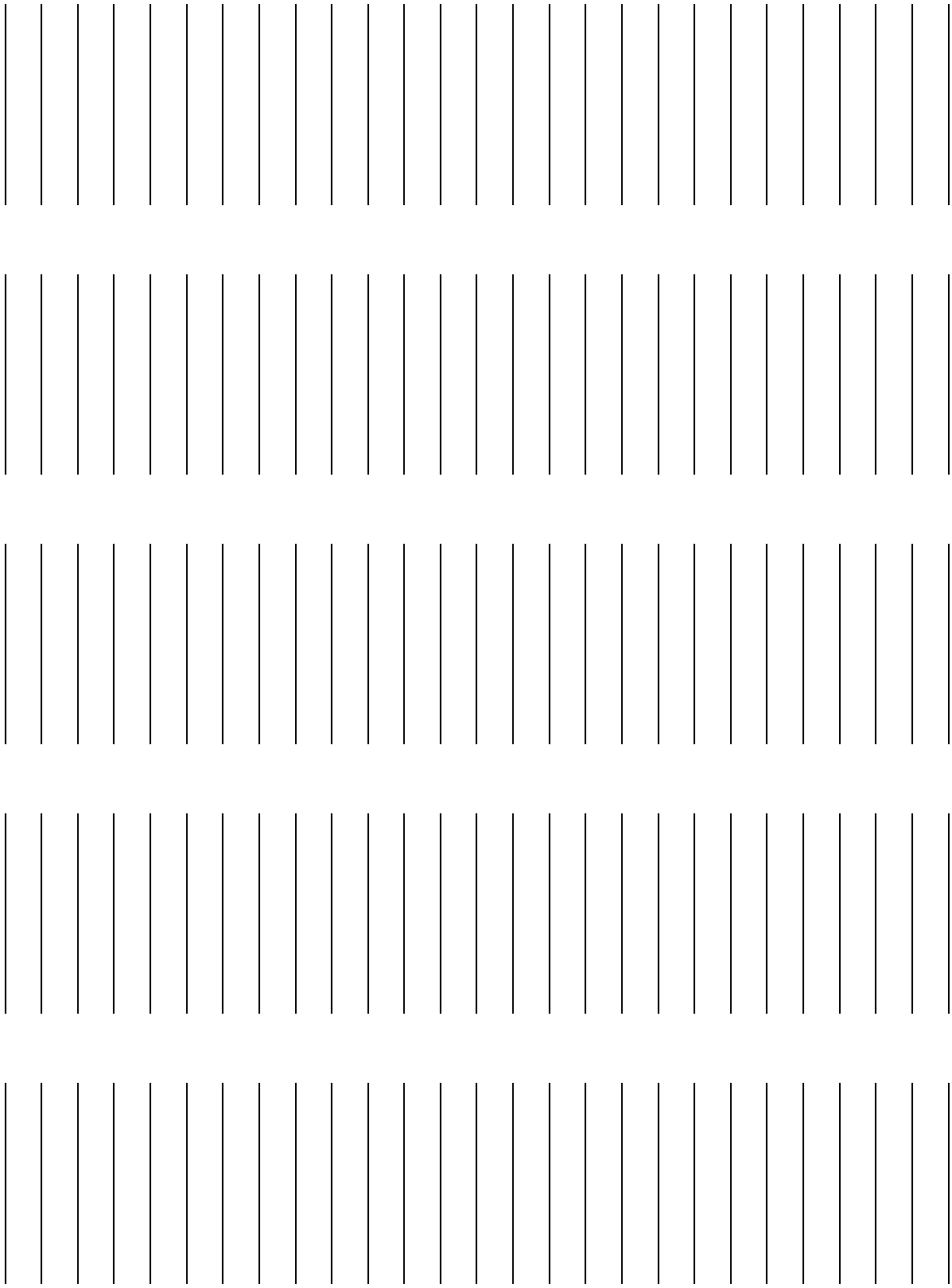
(písmeno = počet uzlíků a barva provázku - např. A = 4 uzlíky na červeném provázku)

A = 4 č	N = 4 f	S = 4 z
B = 1 z	O = 1 h	T = 2 m
C = 3 h	P = 1 č	U = 1 f
D = 4 h	R = 3 ž	V = 2 z
E = 2 h	K = 2 č	Y = 4 ž
H = 3 z	L = 3 č	Z = 2 f
I = 2 ž	M = 1 ž	G = 4 m
J = 1 m	F = 3 m	X = 3 f

A = 4 č	N = 4 f	S = 4 z
B = 1 z	O = 1 h	T = 2 m
C = 3 h	P = 1 č	U = 1 f
D = 4 h	R = 3 ž	V = 2 z
E = 2 h	K = 2 č	Y = 4 ž
H = 3 z	L = 3 č	Z = 2 f
I = 2 ž	M = 1 ž	G = 4 m
J = 1 m	F = 3 m	X = 3 f

TABULKA PRO ZAŠIFROVÁNÍ ZPRÁVY

T A J E M S T V Í K I P U



1. etapa

PO STOPÁCH BLEDÝCH TVÁŘÍ

(orientační závod)

Provedení:

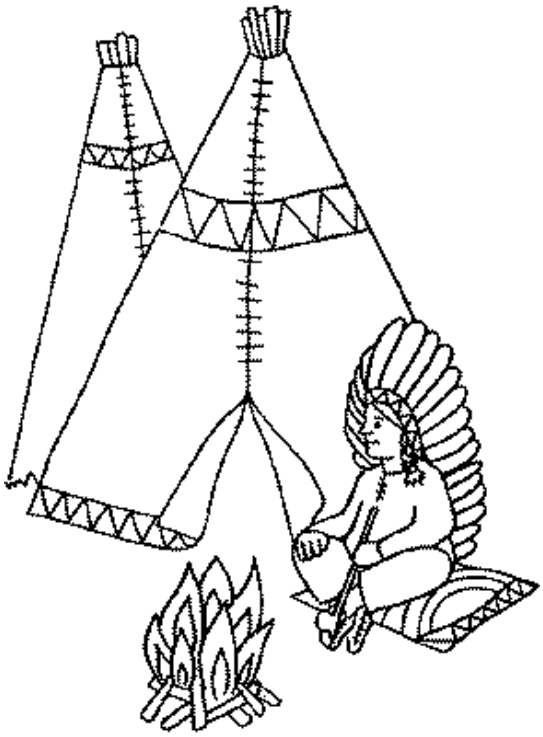
Trasa závodu bude vyznačena razítky s polštářky zavěšenými na stromy nebo jiná vhodná místa. Razítka s čísly 0 - 8 budou pro lepší viditelnost podložena bílou čtvrtkou. Umístění razítek musí být velmi přesně vyznačeno v mapě. Každá družina si do svých mapek co možná nejpřesněji obkreslí situaci v terénu, poté obdrží startovní kartu s políčky pro jednotlivá razítka. Družiny se vydají na trať v cca 5 minutových intervalech a jejich úkolem je co nejdříve proběhnout trať a na startovní kartu natisknout všechna razítka.

Vyhodnocení:

Měří se čas. Za nenalezení razítka penalizace (volit ji s ohledem na celkové časy).

2. etapa
V P R É R I I
(tábornické dovednosti)

Úkol:



Etapa se skládá ze dvou částí:

1) V co možná nejkratším čase postavit stan a zase ho složit.
2) Složit rozstříhanou zprávu v které jsou obsaženy další úkoly: "Rozdělat oheň, uvařit litr čaje a ohniště zlikvidovat".

K rozdělání ohně obdrží 10 sirek a 1 škrtátko.

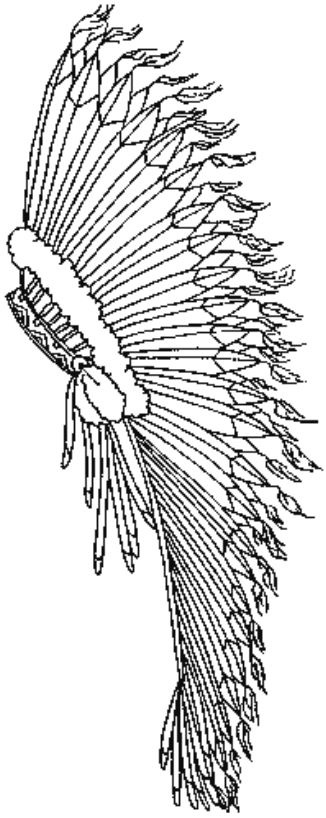
Vyhodnocení:

1) K výslednému času se přičítají trestné vteřiny za:
   - nevypnutý stan 30 s
   - nezapnutý stan 15 s
   - špinavá podlážka 30 s
   - pohozené věci 10 s
   - neočištěné kolíky 20 s
   - 1 špatné zatlučený kolík 5 s
   - nedbale zabalený stan 20 s
2) Za každou nepoužitou sirku se odečte z výsledného času 20 s. Vrátí-li družina 9 sirek obdrží prémii = navíc odečtení 1 minuty. Za špatně zahlazené ohniště se přičtou 3 minuty a za uvaření méně než 1 litru čaje také 3 minuty.

Pořadí v jednotlivých částech etapy se sečte.
Minimální součet = 1. místo.

3. etapa

INDIÁNSKÁ ZRUČNOST

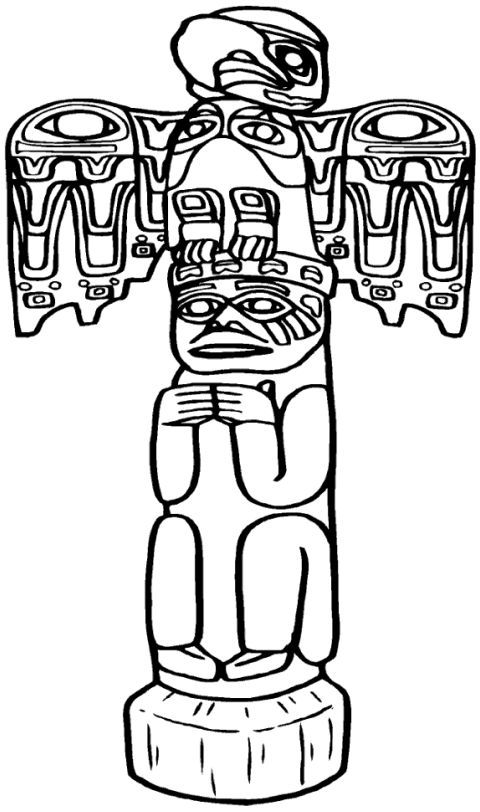


Úkol:

a) chlapci 1A (starší): každá družina vyrobí část táborového totemu

b) chlapci 1B (mladší): vyrobit indiánské ozdoby (amulety, čelenky, dýmku míru) nebo zbraně (luky, tomahavky aj.)

c) děvčata (obě skupiny) vyrobit slavnostní oděv indiánských žen.



Hodnocení:

Hodnotí veřejně porota složená ze zástupců všech družin. Každý úkol se hodnotí zvlášť a jejich pořadí se potom sečte.

Minimální součet - 1. místo.

Potřeby:

Dláta, kladiva, barvy, plachetky, špalky, jehly, nitě, nůžky, korálky, pastelky, malování, nože, provázky, péra atd..

4. etapa

BYSTROST, CHYTROST, RYCHLOST

(blesková hra)

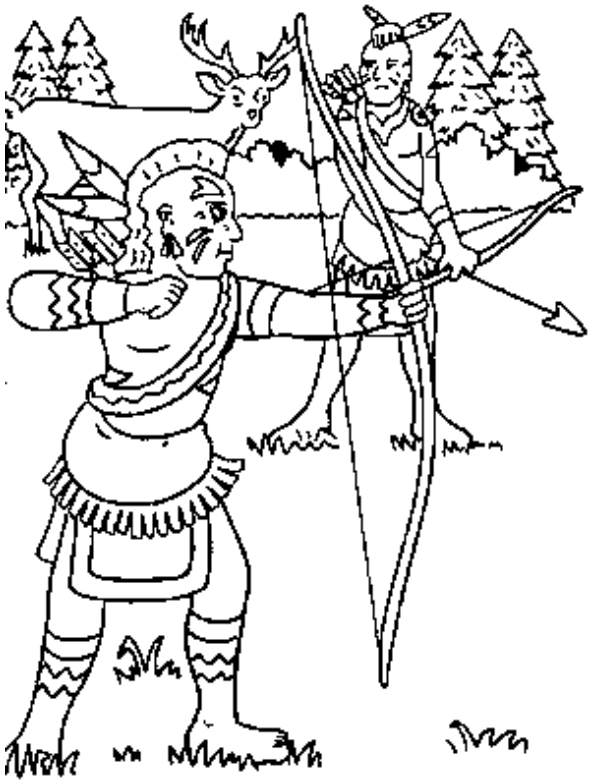
Úkol:

Přinést co nejdříve - živého tvora, 5 druhů známých rostlin, podpisy oddílových vedoucích, přesně 1 litr toaletního papíru, vymyslet a předvést družinový pokřik tak, aby měl spojitost s názvem družiny. Jednotlivé úkoly mohou být různě šifrovány - brát ohled na věk a časové možnosti.

Hodnocení:

Dosažený čas a úplnost splnění jednotlivých úkolů.

5. etapa
NA LOVU BIZONŮ
(střelecká soutěž)



Provedení:

Každá družina má za úkol vyrobit si svůj vlastní šíp.

Etapa se skládá ze 2 částí:

1) střelba z luku do terče (pytel nacpaný senem s barevnými kruhy zavěšený na stromě) na vzdálenost cca 15-ti metrů.
2) střelba ze vzduchovky vleže na vzdálenost cca 10 m (3 nástřelné a 5 soutěžních)

Hodnocení:

Obě části se hodnotí zvlášť a pořadí se sečtou. Min. součet - 1. místo.

6. etapa
PŘECHOD PŘES VĚČNÁ LOVIŠTĚ

(noční hra)

Provedení:

Družiny startují v 5-ti minutových intervalech po trase vyznačené bílými stopami k 1. kontrole - uhodnout hmatem předměty, které obsahuje plátěný pytlík.

Pokračují opět po bílých stopách k bludičce, kde je umístěna zpráva: "Blížíte se do věčných lovišť, připravte si dárek a báseň pro Manitoua. Pokračujte dále po laně."

Podél lana dojdou k Manitouovi, kde předají dárek a báseň.

Poté pokračují po světelné cestě ke 2. kontrole, kde obdrží úkol: "Před vámi ve vzdálenosti 50 m je nepřátelský tábor se starým hlídajícím Indiánem, který už špatné vidí a slyší. Tiše se přibližte k ohni a zapište si co nejvíce věci, které okolo ohně uvidíte. Máte na to 1 minutu."

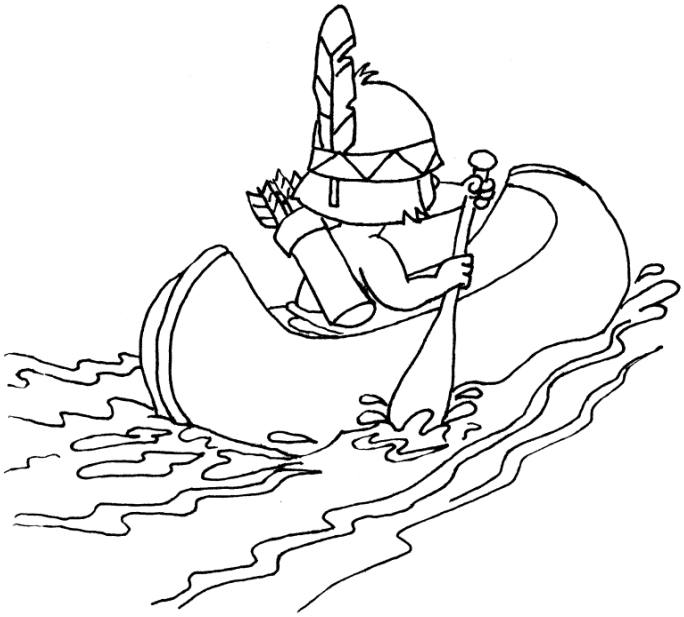
Po splnění úkolu pokračuji družiny dále po světelné cestě ke 3. kontrole. Zde je úkolem uhodnout čichem 8 druhů koření v PE lahvičkách. Poté pokračují opět po světelné cestě do cíle.

Hodnocení:

Čas se neměří. Hodnotí se úplnost jednotlivých úkolů. Dojde-li jedna družina druhou, jsou obě diskvalifikovány.

7. etapa
TAJEMSTVÍ STŘÍBRNÉHO JEZERA
(branný + plavecký závod)

Provedení:
Etapa se skládá ze dvou částí:



1) Branný závod:
Trasa je značena žlutými krepovými fáborky, které jsou v místech, kde jsou uloženy šifrované zprávy s úkoly, doplněny fáborky červenými. Zprávy jsou pro každou družinu zvlášť v obálkách uložených v okruhu 10 metrů od červeného fáborku.

Možné úkoly:

- Urči které houby nebo rostliny jsou na obrázcích,
- podle čeho poznáš kde je sever,
- dopravte zraněného člena družiny do cíle aj..

V cíli obdrží poslední úkol:

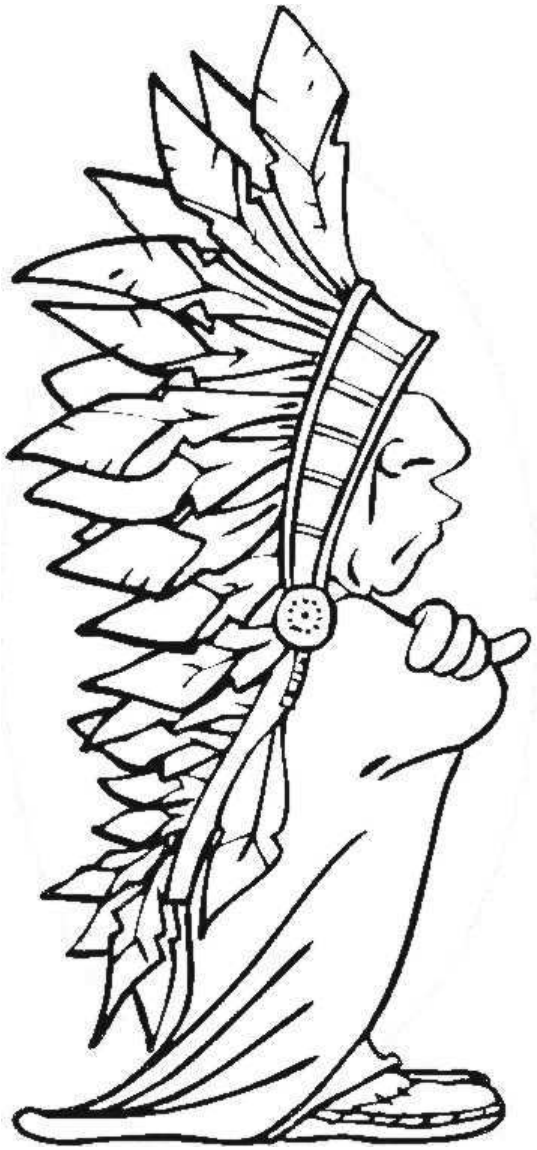
- "Určete podle ručičkových hodinek kde je sever".

2) Po absolvování branného závodu se družiny (indiánské kmeny) přesunou ke koupališti. Na hladině jsou rozházena polínka a k jednomu z nich je přivázán zlatý poklad (čokoládové mince v PE láhvi). Družiny mají za úkol nafouknout lehátko a na něm se dostat k polenům a hledat poklad. Nikdo z družiny nesmí lehátko opustit.

Hodnocení:

1) Měří se čas a za nesplněné úkoly se přičítá 1 minuta.
2) Družina, která poklad najde, si připočte do etapové hry 2 body.

8. etapa
RÝŽOVÁNÍ ZLATA



Provedení:

Po stanovené trase se co nejrychleji dostat ke zlatonosnému potoku. Naleziště jsou vyznačena krepovými fáborky. Povolení k rýžování zlata se dá pro všechny družiny najednou (píšťalkou). Čas vlastního rýžování bude volen dle počasí. (cca 30 minut)

Po ukončení rýžování mají družiny za úkol se co nejrychleji dostavit do banky (Skalní divadlo). Čím více zlata je v bance, tím jeho hodnota klesá.

Hodnocení:

Dle pořadí v kterém družiny (indiánské kmeny) doběhly se přepočítá výtěžek rýžování. Bere se čas posledního člena družiny.

Přepočty:

poř. dle času	výtěžek rýžování	koef.	celk.
1. družina	20 g	1	20,00
2. družina	25 g	0,95	23,75
3. družina	17 g	0,90	15,30

atd.