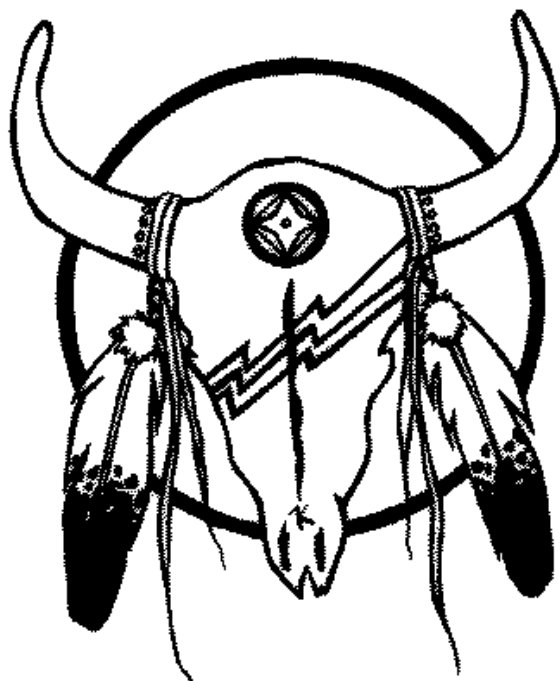


ETAPOVÁ HRA STŘEDNÍ KATEGORIE



TAJEMSTVÍ KIPU



MOTTO CELÉ EH

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 slídívy zraků 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

Etapa
PO STOPÁCH BLEDÝCH TVÁŘÍ
(stopovaná - orientační závod)



Motto:

Indiáni museli často kvůli potravě putovat cestou necestou a stopovat třeba i týden přes hory a lesy nějaké zvíře, aby neumřeli hlady

Provedení:

Každá družina bude mít svou trasu kde půjde po šipkách, popř. po šifrách a fáborcích

Potřeby:

Různobarevné krepáky, tužky, papíry + připravit nějaké úkoly na trasu

Vyhodnocení:

Měří se čas, popř. kvalita splněných úkolů (možná penalizace - volit ji s ohledem na celkové časy).

Etapa

INDIÁNSKÁ ZRUČNOST

Motto:

Indiáni nosili pestře vyšívané vesty, čelenky a různé náhrdelníky, třeba z lesních plodů. Tyto ozdoby dle svého výtvarného zpracování také prozrazovaly, ke kterému z početných indiánských kmenů dotyčný patří.

Úkol:

- chlapci: vyrobit indiánské ozdoby (amulety, čelenky, dýmku míru) nebo zbraně (luky, tomahavky aj.)
- děvčata: vyrobit slavnostní oděv indiánských žen.
- každá družina si vyrobí svou kmenovou vlajku

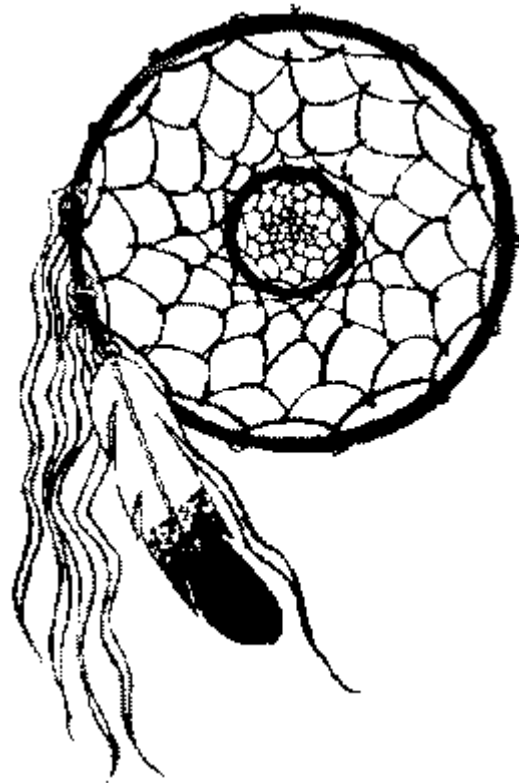
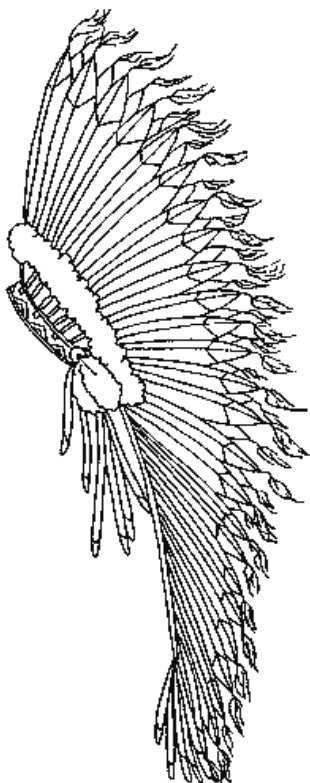
Lze kombinovat i s tvorbou celé družiny najednou (např. vyrobit oděv na 1 člena družiny)

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, špalky, plachetky, odstřížky látek, jehly, nitě, bavlnky, nůžky, korálky, pastelky, malování, nože, provázky, péra atd..



Etapa
TAJEMSTVÍ STŘÍBRNÉHO JEZERA
(plavecký závod)

Motto:

Jak je všem jistě velmi dobře známo, indiáni byli také dobří plavci. Často se stávalo, že museli před bílými osadníky při svém útěku přeplavat rozbouřenou řeku.

Provedení:

- 1) Každý z družiny musí uplavat danou vzdálenost – plave se štafetovým způsobem jeden po druhém (štafetový kolík - třeba zapálená svíčka).
- 2) Po absolvování štafetového závodu se družiny (indiánské kmeny) přesunou do klidnějšího prostoru na koupání. 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. Start jednotlivých družin může být v odstupech dle výsledků 1. části etapy.

Hodnocení:

- 1) Měří se celkový čas.
- 2) Družina, která poklad najde, si připočte do etapové hry 2 body.

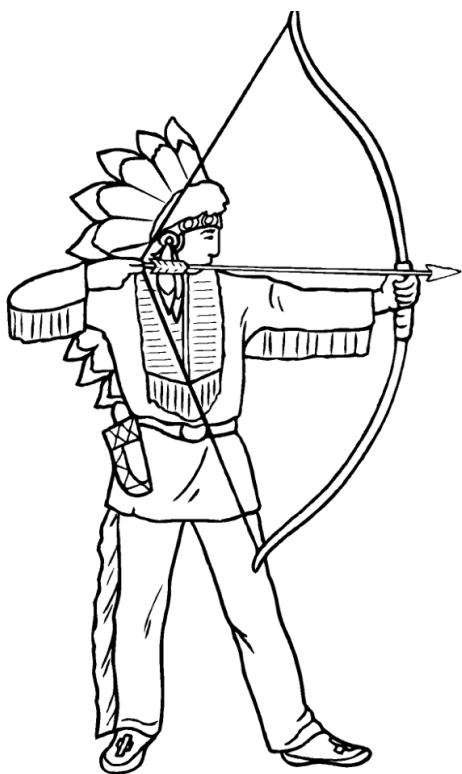


Etapa NA LOVU BIZONŮ (střelecká soutěž)



Motto:

Indiáni byli velkými znalci zvířat. Už na dálku poznali, jestli kus který sledují je samec nebo samice. Museli totiž zabít pro svou obživu pouze starší kusy nebo samce, protože samice měly mladé a tím pádem další zvířata pro jejich obživu. Lovili především v prérii, kde pevná ruka a přesné oko znamenaly základ úspěšného lovu.



Provedení:

Každá družina má za úkol vyrobit si svůj vlastní šíp.

Etapa se skládá ze dvou 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 cca 10 m (3 nástřel a 5 soutěž)

Hodnocení:

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

Etapa V PRÉRII (tábornické dovednosti)

Motto:

Protože se indiáni často stěhovali, museli vždy sbalit své týpí, přenést ho do jiného tábořiště a znovu postavit.



Úkol:

A) PRO STARŠÍ DĚTI

Etapa se skládá ze dvou částí:

- 1) co nejdříve postavit stan a zase ho složit.
- 2) Složit rozstříhanou zprávu, ve které jsou obsaženy další úkoly: "Rozdělat oheň, uvařit litr čaje a ohniště zlikvidovat". K rozdělení ohně obdrží 10 sirek a 1 škrťátko.

B) PRO MLADŠÍ DĚTI

Každá družina postaví v terénu z přírodních materiálů zmenšené indiánské tábořiště

Vyhodnocení A):

- 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
 - neочиštěné kolíky 20 s
 - 1 špatně zatlučený kolík 5 s
 - nedbale zabalený stan 20 s
- 2) Za každou nepoužitou sirku se odečte z výsledného času 20 s. Vrátili-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 jednotl. částech etapy se sečte. Minimální součet = 1. místo.

Vyhodnocení B):

Hodnotí veřejně porota složená ze zástupců všech družin.

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.



Etapa

PŘECHOD PŘES VĚČNÁ LOVIŠTĚ

(noční hra)

Motto:

Indiáni museli často prchat před loupeživými hordami bělochů, kteří jim chtěli ukrást jejich půdu. Aby zachránili své ženy a děti museli často utíkat v noci. Stávalo se často, že až na cestě museli rychle sehnat něco k jídlu, protože nikdy netušili, kam až budou muset dojít aby se mohli znovu utábořit a jestli tam bude dostatek potravy.



Provedení:

Družiny startují v 5-ti min 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 špatně vidí a slyší. Tiše se přiblížte k ohni a запиšte si co nejvíce věci, které okolo ohně uvidíte. Máte na to 1 minutu."

Po splnění úkolu pokračují 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.

Etapa INDIÁNSKÝ VÍCEBOJ (opičí dráha)

Motto:

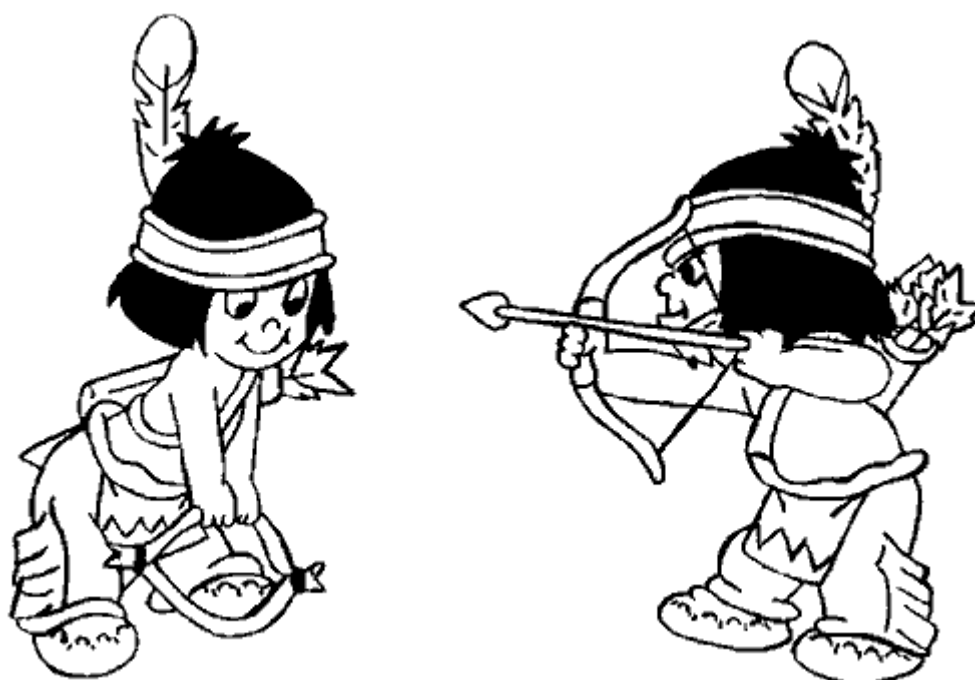
Indiáni, aby přežili v tvrdých podmínkách přírody museli být velice zdatní. Uměli šplhat po stromech, běhat jak sprinty tak i dlouhé tratě (kde užívali tzv. indiánský běh, kdy se vždy chvíli běželo a chvíli šlo), tak i skákat do dálky.

Provedení:

Každá družina musí v co nejkratší době absolvovat štafetově určenou dráhu

Potřeby:

Balónky, lavičky, špalky, pytel, berli atd..



Etapa

INDIÁNSKÁ MEDICÍNA

Motto:

Když Indián znal různé druhy rostlin, věděl na co která rostlinka pomáhá a která je naopak jedovatá. Protože neměli doktora, museli si poradit sami.

Provedení:

Každá družina musí poznat co nejvíce z 20 ti druhů rostlin

Potřeby:

20 kartiček s rostlinkami (popř. rostlinky in natura) – např.: pampeliška, sedmikráska, jetel, akát, kapradí, kopřiva hluchavka, bříza, vrba, šeřík, javor dub, kaštan, lípa atd....



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 (předem určené místo – nejlépe na nějaké vyvýšenině nebo kopečku, kde je dostatečný a přehledný prostor). 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	1,00	20,00
2. družina	25 g	0,95	23,75
3. družina	17 g	0,90	15,30

atd.

Zajistit:

Vykolíkování části potoka na tzv. claimy

Potřeby:

váhy, závaží, kolíky, cedulky s čísly claimů, píšťalka, kladívko, napínáčky, víčka od ešusů, zlato, papír, tužka.

Etapa

INDIÁNSKÉ SLAVNOSTI



Motto:

I Indiáni měli své svátky a příležitosti, kdy se mohli pobavit a zatancovat si své tance. Na tyto akce se vždy pečlivě připravovali a brali si své tradiční kroje. Předpokládáme, že se proto všichni dostavíte na slavnost velikého Manitoua v tom správném "společenském oblečení" a předvedete slavnostní tanec svého kmene.

Hodnocení:

Dle "společenského oděvu" a předvedeného tance kmene. Hodnotí vybraní zástupci družin

Pomůcky:

Dle potřeb družin: nitě, jehly, nůžky, látky, krepáky, knoflíky, malování aj..

