

LDT Zámeček Roželov

27. 7. - 9. 8. 2013

ETAPOVÁ HRA

„Stargate“

„CESTUJEME HVĚZDNOU BRANOU“



Motto:

Vědecká expedice objevila poblíž pyramid zvláštní objekt pokrytý neznámými symboly. V přísném utajení ho začala zkoumat armáda, uběhla však dlouhá řada desetiletí, než se našel člověk, který by nápis rozluštil. Egyptolog Daniel Jackson zjistil, že znaky představují souřadnice pro cestu vesmírem na jakousi vzdálenou planetu. Padlo rozhodnutí vyslat tam průzkumnou jednotku pod velením plukovníka O'Neila. Symbol umožňující návrat na Zem ovšem na hvězdné bráně chybí, bude zřejmě teprve na místě určení. Expedice nutně potřebuje Danielovy znalosti, mladý vědec se tedy volky nevolky stává jejím členem. Nepraktický intelektuál se ocitá v prapodivném světě na úrovni staroegyptské civilizace, kde všichni lidé ve strachu otročí božskému vládci, a nebezpečí číhá na každém kroku...



SEZNÁMENÍ S EH - ÚVODNÍ SLOVO:

Hvězdná brána je kruh, který má zhruba šest metrů v průměru. Je vyrobena z naquadahu, zvláštního prvku, který se nachází na některých planetách. Brána se zdá být imunní vůči efektu stárnutí. Skládá se ze dvou kruhů. Vnější kruh je stacionární s devíti zámky (chevrony), vnitřní kruh se otáčí a obsahuje 39 symbolů. 38 symbolů reprezentuje souhvězdí, 39. symbol je výchozí bod, který je pro každou bránu unikátní. Prvek, ze kterého je brána postavena, přímo absorbuje energii. Její vnitřní funkce tuto energii přemění a nabíjejí rezervoáry podobné kondenzátorům. Ale vnitřní kruh se začne otáčet pouze tehdy, když je rezerva energie dostatečná. Materiál brány je supravodič, absorbuje energii v mnoha formách - elektrickou, tepelnou, jadernou, solární. Fungování lze přirovnat k telefonu. Na zvláštním kruhovém zadávacím zařízení, tzv. DHD se zadá adresa. SGC místo něj používá supervýkonný počítač, protože DHD v Gíze nebylo údajně nalezeno. (Později se ukáže, že DHD v Gíze bylo. Dostalo se do rukou Němcům a po skončení 2. světové války ho zkonfiskovali Rusové.) Adresa se skládá ze sedmi symbolů. K určení polohy uvnitř trojrozměrného prostoru je potřeba šest symbolů a k určení směru je nutný sedmý symbol - výchozí bod. Při zadávání adresy se vnitřní kruh brány začne otáčet a zadávané symboly postupně zapadají do jednotlivých zámků, které se rozsvítí. Pokud zapadne všech sedm symbolů, což znamená, že brána na druhé straně je přístupná, dojde k výboji neutrinové energie a vytvoří se stabilní červí díra mezi oběma branami.

Iluzi vody při aktivaci brány vytváří hranice červí díry tvořená kvantovými částicemi. Brána se dá otevřít nejen pomocí DHD nebo superpočítače, ale i manuálně, pokud je k dispozici dostatečný zdroj energie. Časové maximum, po které může být brána otevřena, je 38 minut, poté se červí díra zhroutlí (pokud brána nedostává nějaký alternativní zdroj energie - viz *A Matter of Time* a *Watergate*). Při průchodu bránou dochází k molekulárnímu rozkladu hmoty, která se při výstupu druhou bránou opět rematerializuje do původní podoby. Hmota cestuje jednosměrně, vlnění (např. rádiové vlny, gama záření, gravitační vlny) může procházet obousměrně. Brána má schopnost využívat hustotu, molekulární strukturu a sílu působící na horizont událostí k určení toho, zda se jí někdo nebo něco opravdu pokouší projít. Hvězdné brány jsou rozesety na mnoha planetách v celé naší galaxii i mimo ni. Tvůrci hvězdných bran byli Antikové, jedna ze čtyř ras bývalé aliance.

Dr. Daniel Jackson objevil během svého pobytu na Abydosu mapu obrovské sítě hvězdných bran, která se stala zdrojem adres pro výpravy SG týmů na jiné planety. Dlouho byla zdrojem jediným, a to až do okamžiku, kdy byly na planetě

P3R-272 do O'Neillova mozku omylem nahrány z archivu Antiků všechny jejich znalosti. Jack díky těmto nově nabytým informacím zadal do počítače množství adres dalších bran, které se nevyskytovaly v abydoském „adresáři“ (viz The Fifth Race). Od té doby má SGC v databázi adresy hvězdných bran ze dvou zdrojů - z goa'uldské mapy na Abydosu a z archivu Antiků.

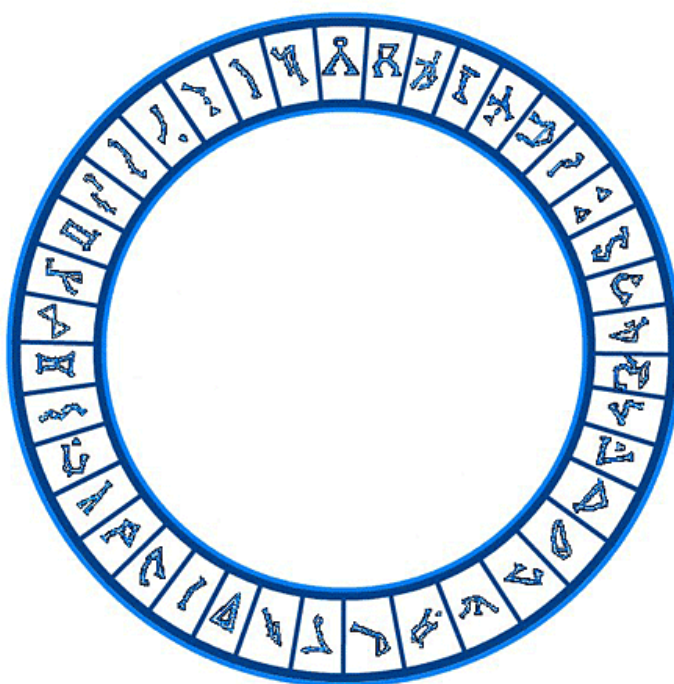
Pozemskou hvězdnou bránu našel roku 1928 profesor Langford v egyptské Gíze. Byla převezena do podzemní základny v USA, kde ji zkoumalo letectvo. V roce 1945 prezident Roosevelt nařídil experimenty s bránou. Vědci se tehdy domnívali, že brána je zbraň nebo by se tak dala použít. Experimenty vedl profesor Langford, objevitel brány. Američanům se podařilo již v roce 1945 bránu úspěšně aktivovat a jeden z členů výzkumného týmu, dr. Ernest Littlefield, prošel bránou na planetu, která byla později označena jako P3X-972. O 50 let později, když Pentagon odtajňoval staré archivní materiály, se dr. Jackson dozvěděl o pokusech ze 40. let. Tým SG-1 se vydal na zmiňovanou planetu a přivedl dr. Littlefielda zpět na Zemi (viz The Torment of Tantalus). Po neúspěchu ze 40. let, kdy bylo ztraceno spojení s dr. Littlefieldem, byl program ukončen a znovu obnoven až v 90. letech díky Catherine Langfordové, dceři prof. Langforda. Jakmile se s pomocí dr. Jacksona podařilo úspěšně aktivovat bránu a Jackson objevil abydoský adresář, celý projekt se rozjel naplno.

Hvězdná brána je umístěna na základně SGC v dolních patrech podzemního komplexu v hoře Cheyenne v Coloradu. Samotná brána se nachází v posledním, 28. podlaží. Aby se zabránilo průniku nezvaných návštěvníků, chrání pozemskou bránu iris. Je to ochranný štít vyrobený z čistého titanu. Iris je umístěna tři mikrometry od hranice červí díry, což účinně zabraňuje tomu, aby se hmota dokázala reintegrovat. Pro případ selhání iris je v komplexu bezpečnostní zařízení, které by se odpálilo a zničilo celou horu, ve které je komplex umístěn. Když byla iris zničena v epizodě A Matter of Time, kdy ji gravitace černé díry vtáhla bránou na planetu P3W-451, byla nainstalována nová iris obohacená triniem. Iris se otevře pouze v případě, že tým, který je na misi mimo Zemi, vyšle ze speciálního vysílače, tzv. GDO svůj kód (např. kód týmu SG-1 je 7062957 0282002). Iris byla nainstalována po vpádu Apophise na Zemi (viz Children of the Gods I).

V průběhu seriálu se ukáže, že na Zemi jsou dvě brány. Druhá brána byla náhodou objevena v Antarktidě, padesát mil jihozápadně od letecké základny McMurdo (viz Solitudes). Tato brána byla převezena do Nellisu do zařízení v Groom Lake (tzv. Oblast 51) v Nevadské poušti, kam jsou posílány všechny technologie, které SG týmy přinesou na Zemi. Brána měla být pod zámkem, ale záhadně se ztratila a byla po nějakou dobu používána agenty NID vedenými plukovníkem Maybournem (viz Touchstone). Nakonec byla za přispění SG-1 a

generála Hammonda převezena zpět. První brána skončila na dně oceánu, když ji tým SG-1 přenesl na palubu Thorovy lodi Biliskner zamořenou replikátory, aby mohl uprchnout na jinou planetu. Loď se pak zřítila a dopadla na dno Pacifiku (viz Nemesis). Od té doby SGC používá antarktickou bránu, která byla na základnu převezena z Oblasti 51. První, egyptská brána se dostala do rukou Rusů, kteří rozjeli v tajném komplexu na Sibiři vlastní program Stargate. Ten však fungoval pouhých 37 dní, kdy bylo prozkoumáno sedm planet, než došlo k nehodě (viz Watergate).

Goa'uldi, Jaffové a Abydosané říkají hvězdné bráně chaapa'ai. Pro další národy na různých planetách je to zase kamenný kruh, průchod, velký kruh stojící vody, cirk kakona (kruh strastí) atd.



39 symbolů na pozemské hvězdné bráně:

1. Země (výchozí bod) - každá hvězdná brána má jedinečný výchozí bod
2. Pohár - Crater [Crt]
3. Panna - Virgo [Vir]
4. Pastýř - Bootes [Boo]
5. Kentaur - Centaurus [Cen]
6. Váhy - Libra [Lib]
7. Hadí hlava* - Serpens Caput [Ser]
8. Pravítko - Norma [Nor]

9. Štír - Scorpius [Sco]
10. Jižní koruna - Corona Australis [CrA]
11. Štít - Scutum [Sct]
12. Střelec - Sagittarius [Sgr]
13. Orel - Aquilla [Aql]
14. Drobnohled - Microscopium [Mic]
15. Kozorožec - Capricornus [Cap]
16. Jižní ryba - Piscis Austrinus [psa]
17. Koníček - Equuleus [Equ]
18. Vodnář - Aquarius [Aqr]
19. Pegas - Pegasus [Peg]
20. Sochař - Sculptor [Scl]
21. Ryby - Pisces [Psc]
22. Andromeda - Andromeda [And]
23. Trojúhelník - Triangulum [Tri]
24. Beran, Skopec - Aries [Ari]
25. Perseus - Perseus [Per]
26. Velryba - Cetus [Cet]
27. Býk - Taurus [Tau]
28. Vozka - Auriga [Aur]
29. Eridanus - Eridanus [Eri]
30. Orion - Orion [Ori]
31. Malý pes - Canis Minor [CMi]
32. Jednorožec - Monoceros [Mon]
33. Blíženci - Gemini [Gem]
34. Vodní had - Hydra [Hya]
35. Rys - Lynx [Lyn]
36. Rak - Cancer [Cnc]
37. Sextant - Sextans [Sex]
38. Malý lev - Leo Minor [LMi]
39. Lev - Leo [Leo]

* Souhvězdí Hada se skládá ze dvou částí - Caput (hlava) a Cauda (tělo) - vzájemně oddělených Hadonošem. Souhvězdí má představovat Hadonoše ovinutého Hadem.

ZAHÁJENÍ ETAPOVÉ HRY

Cíl: získat co nejvíce certifikátů planet

Pozn 1: Během celé etapové hry děti mohli sbírat znaky z Hvězdné brány, různě poschovávané, za něž získávaly plusové body.

Pozn 2: Každá etapa začínala u hvězdné brány a každou misi jsme zahájili tím, že jsme bránu aktivovali a prolezli branou. Pro aktivaci HB jsme pokaždé dostávali nějaký úkol.

Pozn 3: Hned první večer proběhlo seznámení s tematikou etapové hry - promítání jednoho z filmů o Hvězdné bráně

OBSAH:

1. „CIVILIZACE Z PAK' MA' RA“
2. „VÝCVIKOVÝ TÁBOR SG“
3. „STÍHAČKA NA MINTACE“
4. „NA PLANETU CRATER“
5. „OBJEV PLANETY THALOS“
6. „NOČNÍ POPLACH SG TÝMŮ“
7. „CORONA AUSTRALIS“
8. „VESMÍRNÁ AUTOŠKOLA“
9. „BANKA NA SCUTUM“
10. „KROKO NA HYDŘE“
11. „BAKTERIÁLNÍ POPLACH“
12. „STARGATE HYMNUS“
13. „SOUBOJ MIMOZEMSKÝCH CIVILIZACÍ“
14. „ZÁSOBOVÁNÍ SG TÝMŮ“
15. „KRÁLOVNA ANDROMEDY“
16. „KOMPLETACE CHEVRONŮ“



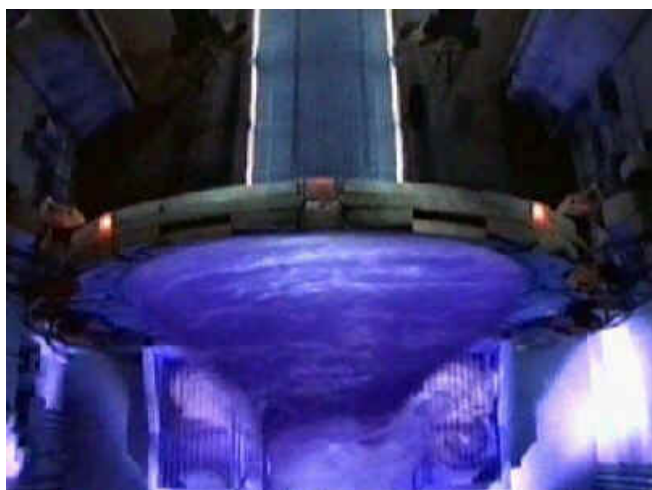
1) „CIVILIZACE Z PAK' MA' RA“

Probíhá první aktivace Hvězdné brány. První pokus o aktivaci se "nezdařil", nicméně hned v zápětí dochází k neplánované aktivaci zvenčí. Přichází vyslanec planety Pak'ma'ra, který sděluje, že brána na Tauri (Země) byla už dlouho mimo provoz a konečně dochází k zapojení. Vítá pozemšťany mezi civilizace používající Hvězdné brány a přináší jim pro lepší orientaci model Hvězdného systému, v níž se nachází většina z nejbližších planet. Vysvětluje členům SGC princip funkce Hvězdné brány a systém zadávání adres. Po krátké konverzaci s velícím generálem a členy SGC prochází bránou zpět domovskou planetu Pak'ma'ra.



Scénka: Velvyslanec planety Pak'ma'ra, u Hvězdné brány

– dle scénáře, měl být tento proslov:



„MILÍ POZEMŠŤANÉ, BRÁNA TAURI BYLA UŽ DLOUHO MIMO PROVOZ A KONEČNĚ DOCHÁZÍ K ZAPOJENÍ. VÍTÁM VÁS POZEMŠŤANÉ MEZI CIVILIZACE POUŽÍVAJÍCÍ HVĚZDNÉ BRÁNY.

HVĚZDNÁ BRÁNA JE VYROBENA Z NAQUADAHU, ZVLÁŠTNÍHO PRVKU, KTERÝ SE NACHÁZÍ NA NĚKTERÝCH PLANETÁCH.

SKLÁDÁ SE ZE DVOU KRUHŮ, NA VNĚJŠÍM KRUHU SE NACHÁZEJÍ ZÁMKY, KTERÝM SE ŘÍKÁ

CHEVRONY. VNITŘNÍ KRUH SE OTÁČÍ A OBSAHUJE 39 SYMBOLŮ.

PRO NAŠÍ HVĚZDNOU BRÁNU JE TYPICKÝ SYMBOL TAURY, COŽ OZNAČUJE NAŠÍ PLANETU ZEMI.

PRO CESTOVÁNÍ HVĚZDNOU BRÁNOU SE MUSÍ ZADAT SPRÁVNÁ ADRESA PLANETY, KTERÁ OBSAHUJE 6 SYMBOLŮ. PŘI SPRÁVNÉ AKTIVACI VZNIKNE ČERVÍ DÍRA, KTERÁ JE PLNÁ ENERGIE. HVĚZDNÁ BRÁNA MŮŽE BÝT AKTIVOVÁNA MAXIMÁLNĚ 38 MIN, POTÉ SE ČERVÍ DÍRA ZHROUTÍ.

PO PRŮCHODU HVĚZDNOU BRÁNOU SE OCITNETE NA JINÉ PLANETĚ.“

Skutečnost se však odehrála „trochu jinak, než jak předpokládal scénář. Slovy se popsat nedá - nejlépe je se podívat na videosekvenci zahájení:

2) „VÝCVIKOVÝ TÁBOR SG“

SG-1 se vydávají prozkoumat planetu, na které průzkumný letoun objevil jakýsi tábor. Po průchodu Hvězdnou bránou se ocitnou uprostřed boje. Vojáci v uniformách SGC bojují proti Jaffům. SG-1 se domnívá, že vojáci jsou z týmu SG-11, který je pohřešován po misi na P89-534. Po chvíli zmatků nabídne SG-1 vojákům podporu. K jejich překvapení, vojáci obrátí zbraně proti nim.

SG-1 se probouzí ve výcvikovém táboře. Velitel tábora, kapitán Kyle Rogers je považuje za nepřátele. Jediný Teal'c pochopí, že se jedná o jeden z Apophisových výcvikových táborů, kde jsou trénováni mladí muži k tomu, aby infiltrovali SGC. Teal'c řekne Rogersovi, že přišli hvězdnou bránou. Kapitán Rogers je přesvědčen, že Apophis poslal Teal'ca spolu s SG-1 na kontrolu výcviku. Kapitán Rogers seznámí SG-1 s bitevním řádem a ukáže jim zbraně s omračujícím účinkem, intary.

Pravidla: Děti absolvují „výcvikový tábor“ pod vedením oddíláků. Po té budou zařazeni do družstev etapové hry po 6 - 8 členech.

Hodnocení: Za absolvování výcviku děti získají „OSVĚDČENÍ“, který je povýší do SG týmů.

Pomůcky:

- potřeby pro jednotlivá stanoviště, propisky, stopky
- maskáčové oblečení - bylo v každé etapové hře,
- karta SG teamu do které se zapisují dosažené výsledky (pak byly doplněny čísla SG teamu, do kterého byl zařazen a karta byla zalamínována a opatřena úchytem (žabkou) aby se dala nosit na oděvu.

Obsazení:

- SG - děti z tábora
- SGC - oddíláci
- Jaffové - oddíláci
- Velitel tábora Rogers - HV
- Teal'c - někdo z vedoucích



Teal'c



Jaffové

Provedení:

- 1) překážkový běh po táboře (slalom mezi židlemi, přeskočit stůl, podlézt stůl, oběhnout lampu, proskákat žbrdlínka v položených štaflích, prolézání obručemi - přehodit si obruče přes sebe, sprint). Měří se čas.
- 2) Plazení pod maskáčovou sítí umístěnou do výšky kolen. Počítá se čas
- 3) Hod na cíl granátem - cíl je rozdělen na větší a menší kruh na hřišti (menší je vytvořen uprostřed většího), děti mají 3 hody. Menší kruh má větší hodnotu než větší. Počítají se body ze všech hodů
- 4) Chůze po zvýšené ploše - chůze po cca $\frac{1}{2}$ m vysoké kladině široké cca 20cm. Počítá se zda splnil/nesplnil aniž by spadl.
- 5) Šplh - vyšplhat na čas na tyči, nebo na laně
- 6) Skok do dálky - na jeden pokus co nejdále doskočit z místa snožmo se zátěží. Počítá se vzdálenost

A. na každém stanovišti za splnění dostaly body, které se jim zapisovaly na legitimační kartičku SG člena, pokud se jednalo o čas byly stanoveny časové limity, za které také dostaly body. Na konci byly body sečteny.

B. nezávisle na počtu bodů z výcviku byly děti rozděleny do SG týmů - s tím, že každý člen přinesl do týmu svůj počet bodů z výcviku - což bylo kritériem pro průběžné hodnocení hry



3) „STÍHAČKA NA MINTACE“

SG týmy se pomocí Hvězdné brány dostali na planetu Mintace. Zde je ovšem pronásleduje záhadná mimozemská civilizace, která si říká Tegalané. SG týmy se musí co nejrychleji dopravit zpět na základnu, neboť Tegalané se snaží projít s nimi Hvězdnou bránou. Kdyby jí prošli, znamenalo by to pro SG týmy konec všech misí a ohrožení Tauri. Tegalané by jí ovládli a lidstvo by pohltila věčná tma a proměna na nepřátelskou rasu Tegalanů.



Planeta Mintaca

Pravidla: SG teamy mají určenou trasu v terénu (pomocí fáborků), kterou musí absolvovat. Nejdříve však musí aktivovat Hvězdnou bránu, aby jí mohli projít.

Otázka pro aktivaci HB: NAPIŠTE CO NEJVÍCE JMEN (NE PŘÍJMENÍ) PŘÍSLUŠNÍKŮ VELITELSTVÍ SGC, PŘÍTOMNÝCH ZDE NA ZÁKLADNĚ (VEDOUCÍ)

Během cesty plní úkoly, které jsou viditelně označeny barevnými fáborky. Překážkou na cestě jsou jim však Tegalané (2 - 3 maskovaní vedoucí), kteří se snaží útočit na kapitána teamu. SG team chrání svého kapitána tím, že ho obklopí, tak aby se ho Tegalané nemohli dotknout. Pokud se ho Tegalan dotkne, má trestné body (+ 10s). Tegalané ovšem nesmí vyčkávat, než se družstvo opět pohne. Jen zastraší a opět odchází.

Hodnocení: čas, správně splněné úkoly

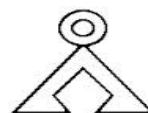
Obsazení: časomíra, 2 - 3 Tegalané

Úkoly:

I) průchod pavučinou a odpovědět na 3 otázky

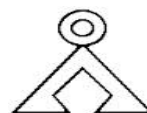
otázky pro starší:

- 1) KOLIK ZNAKŮ JE NA HVĚZDNÉ BRÁNĚ
 - a) 25
 - b) 39
 - c) 100
- 2) JAK SE NAZÝVAJÍ ZÁMKY NA HVĚZDNÉ BRÁNĚ
 - a) SELENI
 - b) LEMONDI
 - c) CHEVRONY
- 3) CO ZAMENÁ TENTO ZNAK ?
 - a) SLUNCE
 - b) VENUŠE
 - c) ZEMĚ



otázky pro mladší:

1. KOLIK SYMBOLŮ MÁ HVĚZDNÁ BRÁNA ?
 - a) 5
 - b) 100
 - c) 32
2. JAK SE JMENUJE VELITEL ZÁKLADNY?
 - a) GENERÁL HAMMOND
 - b) GENERÁL CITRON
 - c) GENERÁL RUMCAJS
3. CO ZAMENÁ TENTO ZNAK ?
 - a) ZEMĚ
 - b) VESMÍRU
 - c) TÁBORA



II) střelba šíškou na strom - 5 pokusů

III) skládání pěnových puzzlí

IV) nandání sirek zpět do krabičky jednou rukou

V) odhadnout váhu plechovek naplněných kamínky a seřadit je od nejlehčí po nejtěžší

VI) navlékání korálků poslepu

4) „NA PLANETU CRATER“

Ne každá planeta, kterou SG týmy navštívily, poskytla pro jejich průzkum ideální podmínky. O tom se přesvědčily i po přistání na planetě Crater (*viz. obr.*). Jen co vstoupili na její povrch pohltila je absolutně nepropustná mlha. Aby mohly týmy ovšem tuto planetu zařadit do planet prozkoumaných, musí splnit



misí tím, že do tábora donesou vzorky z této planety. Podle souřadnic je nejlepší odběrové místo ovšem uloženo 2 míle od vstupu na planetu.

Pravidla: Každý člen SG teamu (mimo kapitána) má na obličeji papírovou masku - škrabošku (s gumičkou), ve které jsou vystřižené otvory pro oči přelepeny kouskem mikrotenového sáčku, který měl navodit mlhu. Kapitán družstva působí jako navigátor, který se nesmí člena dotýkat, ale navádí ho pouze hlasem. Za úkol mají dojít k metě, kde každý SG team má ve své označené obálce rozstříhaný znak. Každý člen bere pouze jednu část znaku, vrací se s pomocí navigátora zpět a předáním „baby“ vysílá na start dalšího člena SG teamu. Mezitím se zbylí členové SG teamu snaží postupně skládat znak. Počítá se čas, kdy složí kompletní znak a přesnost složeného znaku.

Hodnocení: čas

Pomůcky: rozstříhané znaky planety CRATER (počet znaků a obálek dle počtu SG teamů), obálky, masky, mikrotenové sáčky, stopky, papír, tužka

POZNATKY:

- 1) Papírové masky opatřené kloboukovou gumou - moc toho nevydržely, jak se soutěžící potili, papír se rozmácel a guma se protrhávala. Také byli dost neopatrní při sundávání a nandávání masky
- 2) Chudáci kapitáni toho měli plné zuby, protože museli s každým členem několikrát absolvovat celou trasu - určitě by bylo vhodnější, kdyby se jednotliví členové SG teamu při „navigování“ střídali

5) „OBJEV PLANETY THALOS“



Planeta Thalos

Týmy SG se jako první planetu rozhodly prozkoumat Thalos. Byly ovšem překvapení, když zjistily jak je tato planeta zničená.

Při prozkoumávání planety se setkaly s vládcem Abodysem. Vyprávěl týmům, jak na jeho planetu zaútočili Go'auldové a že jim zničili většinu měst i vesnic. Týmy se rozhodly této planetě pomoci ke vzkříšení a pomáhají stavět opět vesnice a města.

Pravidla hry: Cíl hry je jednoduchý: získat co nejvíce zlatých cihel na stavbu chrámu. Dosáhnout jich není ale lehké. K tomu je třeba postavit určité stavby, které zlato vyprodukují. Každý oddíl staví svojí osadu. Dohromady staví jednu velkou vesnici a uprostřed s jedním chrámem. Každá stavba v osadě potřebuje různé druhy a různé množství materiálu. Stavby se staví ze třech surovin: Kámen, dřevo, jíl. Tyto suroviny lze těžit v kamenolomu, na pile a v jílovišti, popřípadě je najít v okolí vesnice volně poházené.

Seznam staveb, jejich materiální náročnost a funkce:

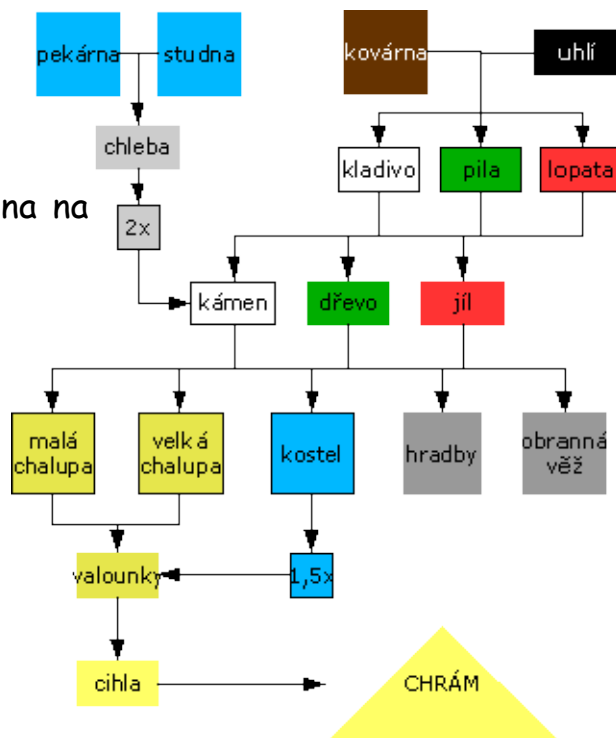
název stavby	kámen	dřevo	jíl	funkce	
kovárna	2x	2x	1x	Spolu s uhlím vyprodukuje jeden z nástrojů: pila, sekerka, lopata. 1uhlí=1nástroj	
pekárna	3x	2x	3x	Pokud stojí tyto dvě stavby současně, produkují jednou za čas chleba. Chleba slouží k zvýšení efektivity těžby. 1chleba=2suroviny	
studna	4x	3x	2x		
malá chalupa	2x	4x	1x	Při postavení vyprodukuje 4 zlaté valounky	Zlato produkuje jen nově postavená chalupa
velká chalupa	4x	6x	3x	Při postavení vyprodukuje 8 zlatých valounků	
kostel	8x	5x	4x	Zvýší produkci zlata z chalup 1,5 krát a to pouze u nově postavených chalup. Kostel nemá zpětnou platnost. Pokud je kostel zničen, produkce zlata klesne na normální hladinu	
hradby	15x	10x	5x	Slouží k obraně proti nájezdům Jaffů.	
obránná věž	10x	15x	5x	Slouží k obraně proti nájezdům Jaffů. Pokud Jaffa zaútočí na osadu s věží, zanechá za sebou zlato. Je nefunkční bez hradeb.	

Aby SG teamy mohly těžít suroviny, je třeba si nejdříve vyrobit kladiva (na kámen), pily (na dřevo) a lopaty (na jíl). Tyto nástroje se dají vyrobit v kovárně spolu s uhlím (Uhlí je pouze volně rozházené po lese). Nástroje jsou volně přenosný mezi jednotlivými členy, mohou si je měnit i mezi SG teamy, každý člen v jednu chvíli však používá pouze jeden nástroj.

Ze začátku nemohou SG teamy těžít v lomech. Je třeba co nejrychleji postavit kovárnu a najít tolik uhlí, kolik je členů v SG teamu. Poté se dá těžít v lomech. Co se dál postaví, je již na SG teamu.

Pokud má SG team 10 valounků zlata, lze je vyměnit za 1 zlatou cihlu, nechat si ji označit číslem SG teamu a začít stavět chrám. Je třeba si také dávat pozor na nájezdy Jaffů. Pokud osada nemá hradby, zničí Jaffa libovolnou stavbu, pokud osada hradby má, Jaffa si ji nevšímá, pokud má osada při útoku obrannou věž, Jaffa zanechává za sebou zlato.

Logická návaznost staveb je znázorněna na grafu.



Pomůcky:

- Zelené (dřevo), bílé (kámen), hnědé (jíl) a černé papírky (uhlí)
- bílé kartičky (trojúhelníkový tvar) - chleba
- karton pro každý oddíl na lepení staveb s namalov. trávou a nebem.
- obrázky staveb pro každý oddíl
- karton s načrtnutým chrámem na lepení zlatých cihel
- zlaté papírky - zlaté cihly
- zlaté valounky
- lepidlo
- plán hry

Personální zajištění:

- 3 lidi do kamenolomu,
- 2-3 do obchodu (vydávání zlata, valounků, staveb),
- 1 na rozdávání chleba,
- jaffské nájezdy
- recyklaci surovin (dřevo, kámen, jíl, chleba)
- pomocník do obchodu

Hodnocení:

Vyhrává SG team, který se nejvíce přičinil o stavbu chrámu, tzn. vyprodukoval nejvíce zlatých cihliček.

Vlastní upravené provedení pro starší:

Ve vymezeném prostoru v lese mají SG teamy rozházené kartičky s písmenky D (dřevo), K (kámen), J (jíl). Za úkol mají z kartiček postavit vesnici, kterou mají napsanou na seznamu. SG teamy vybíhají po jednom a sbírají požadované kartičky, ale brání jim v tom Jaffové (vedoucí), kteří když dostihnou někoho s kartičkou, dotyčný jí musí pustit a vrátí se zpět k SG teamu bez kartičky a vybíhá další člen. Vybíhají první 4 SG teamy a mají časový limit 15min. Z kartiček staví jednotlivé stavby, které jsou i jinak bodově ohodnoceni.

Vlastní upravené provedení pro mladší:

SG teamy měly za úkol pomoci vybudovat nové pevnosti, které by odolaly nájezdům Jaffů

- stavěly pevnosti z přírodních materiálů, které našly v lese
- zkouška odolnosti pevnosti proběhla tak, že vedoucí (Jaffové) se snažili střelbou plastových míčků a papírových koulí pevnosti zničit
- kritériem pro hodnocení byla estetická stránka



6) NOČNÍ POPLACH NA ZÁKLADNĚ SG



I SG týmy se musí stále zdokonalovat. Musejí procvičovat fyziku, ale i psychiku. Znalost mimozemských civilizací a jejich zákonitosti, kulturu. Generál Rogers vyhlásil noční cvičení pro SG týmy. Za úkol musejí zdolat v noci terén a prokázat znalosti symbolů z Hvězdné brány.

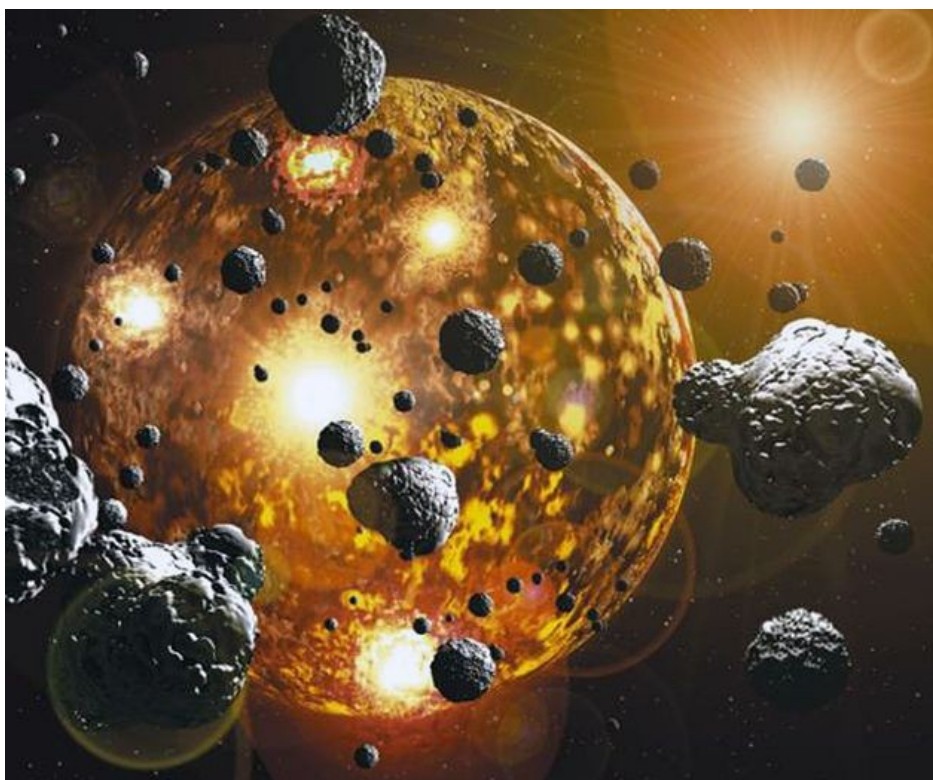
Pravidla:

Každý SG team prochází vyznačenou trasu. Trasa značena dopravními odrazkami umístěnými na stromech (červené = směr trasy, bílé = úkol). Každý SG team má k dispozici pouze jednu baterku. Na trase jsou viditelně vystaveny znaky z Hvězdné brány, na určitých stanovištích jsou ukryté kvízy týkající se předchozích etap. SG teamy mají za úkol znaky přesně obkreslit a donést je do cíle a správně odpovědět na kvízové otázky (jen starší).

Hodnocení:

- čas a přesnost znaků
- Správné řešení kvízu
- 1b - přesnost
- -1b nedonesení znaku,

7) „CORONA AUSTRALIS“



Planeta Corona Australis

Podle souřadnic v hvězdném systému jsou na planetě Corona Australis vzácná naleziště kovů. SG týmy prochází Hvězdnou bránou, aby tuto planetu prozkoumaly a vzaly do tábora vzorky, které budou pro lidstvo znamenat veliký objev. Netuší, že tato naleziště hlídají strážci - Nopové. Tato civilizace považuje lidstvo za „mladé,“ které se „má hodně co učit.“ Protože Noxové nemají rádi násilí, používají proti nepřátelům ledový dotek. SG týmy musí být opatrní aby se na základnu dopravili všichni ve stejném počtu.

Pravidla: Vymezené území (louka, les) kde jsou volně pohozené kartičky. Družstvo po jednom má za úkol na nosit co nejvíce těchto kartiček, aniž by se jich Noxové dotkli. Pokud se jich dotkne, zanechávají tyto kartičky na místě a vrací se zpět k družstvu. Poté vybíhá další člen družstva.

Hodnocení: vyhrává družstvo s co nejvíce kartičkami

Obsazení + pomůcky:

- lano, nebo fáborky na vytyčení prostoru,
- kartičky,
- 2 -3 Noxové
- stopky
- tužky a papíry

Realizované provedení pro starší:

Pravidla: Družstvo vybíhá ze startu k místě kde na ně čeká Nox /vedoucí/ a naleziště kovů - poházené barevné papírky. Na sesbírání mají limit 30s, poté Nox akci zastaví. Družstvo si u něj vybírá z 3 postupových kartiček. Pokud si nevyberou kartičku, která je určuje k volnému postupu do cíle, nasbírané kartičky (kovy) Nox opět pohází po zemi a SG team znovu sbírá v limitu 25s. Po sesbírání si opět vybírají postupovou kartičku. S každým nepodařeným postupem se SG teamu sbírání kovů zkracuje o 5s. Pokud dojde k tomu, že by se čas na sbírání kovů vynuloval, SG team se vrací zpět bez kovů a následně bez šancí na uplatnění při další etapové hře.

Hodnocení: Hodnotí se čas a počet nasbíraných kartiček.

Realizované provedení pro mladší:

Členové SG teamů běhali po určitý čas (5 minut) jednotlivě po vyznačeném území v lese, kde byly různě rozházeny barevné papírky.

Každý papírek představoval jiný kov, který mohli přinést, a také měl jinou bodovou hodnotu (černý = naquadah - 5b, žlutý = zlato - 4b, šedý = stříbro - 3 body, modrý = olovo - 2b, zelený = železo - 1b)

Po území se pohybovali Noxové, kteří když se dotkli člena SG teamu, musel jim odevzdat svůj úlovek

Hodnocení: sečtení papírků a jejich hodnot = celkový počet



Vzácný kov z planety Corona Australis

8) „VESMÍRNÁ AUTOŠKOLA“

Aby se SG týmy mohly přepravovat na různé planety je potřeba projít zkouškou z pilotování a manévrování vesmírnou lodí. Vydávají se na Abydosu, kde jsou porouchané jaffské lodě, technologii okopírují a učí se s lodí manévrovat.

Pravidla hry:

SG teamy si před začátkem hry vyrobí lehkou konstrukci z lísky, tak aby se do ní vešel celý tým a každý měl dostatečný prostor pro pohyb.

Bude stanovena max. délka lodí. S touto lodí budou SG jednotky plnit jednotlivé úkoly.

Žádný člen jednotky se během manévrování s lodí nesmí dostat do vesmírného prostoru, tj. větší částí těla se musí nacházet v lodí. Lod' musí být udržována v chodu, tj. ve vzduchu, nesmí se dotknout země. Oddílák dělá doprovodnou lod'.

Teamy vyráží v časových rozestupech. Potkávání na stanovištích nevadí, úkoly se mohou plnit i současně. Akorát si chvíli počkají na krátkou legendu na každém stanovišti.

Team vyráží s ešusy - počet je neomezen. Doprovodná lod' má v zavazadlovém prostoru pláštěnku pro každého. Každé dítě má na sobě ještě jedno triko - doporučuje se volnější.

Jednotlivé hry:

1. **Lod' se rozjíždí, jsou to staré typy - cuká to** = skákání snožmo po určeném úseku
2. **Doplnění vody do chladiče, voda je však kontaminovaná, proto je nutné nasadit ochranné obleky proti jadernému záření** = SG team si nandá pláštěnky. Nad nimi visí nafukovací balónky naplněné vodou. Propíchnou 3-4 nafukovací balonky, snaží se nachytat co nejvíce vody do ešusů. Pláštěnky si po splnění úkoly zase sundávají, doprovodná lod' je bere s sebou. Je třeba do cíle přivést co nejvíce vody. Možno vézt v kolika ešusech chtějí. Prázdné mohou cestou odkládat do zavazadlového prostoru.
3. **Spolupráce a sebranost** = výměna triček. Nikomu nesmí zůstat původní triko. Výměna míst - srovnat se podle velikosti - nejmenší vpředu, největší vzadu.
4. **Orientace ve sluneční soustavě** = projet postupně očíslovanými brankami + názvy planet, samozřejmě i správnou stranou, špatné projetí - jedou od začátku

5. **Průlet pásem asteroidů** = podlézt a přelézt natažené provázky. Vzdálenosti mezi provázky o něco menší než je délka lodí. Za každý dotyk se přiváže ešus na lod'.
6. **Doplnění paliva** = vypít cca 1,5 litru na 1 SG team (na jednoho by mělo průměrně připadat 200 ml). Klíč na provázku asi 50 cm dlouhém. Provléknout oblečením všichni.
7. **Palebná příprava** = nastřílet 7 koulí do koše
8. **Přistávání** = zacouvání do úzkého prostoru a položení lodi. Cíl=start

Pomůcky:

1. ---
2. Balónky, provázky, nůžky, voda, 6x tyč s připevněným špendlíkem (izolepa) - vyrobí oddíláci při výrobě lodí, pláštěnky - oddíláci.
3. dvě trička na sobě - děti
4. názvy planet na branky, tyčky na branky
5. tyčky, provázky
6. 6x1,5 l vody, klíč na provázku
7. Otvor (papírový s připevněným pytle), 30 papírových koulí
8. Lano (provázek)

Personální zajištění:

Bud' vytvořit úzký okruh a spojit tyto stanoviště: 1+8, 2+7, 3+6, 4+5 nebo 7 lidí na 7 stanovišt'.

Hodnocení:

Vyhrává tým s nejrychlejším časem.

Hodnotí se i objem vody v chladicích nádržích.



Realizované provedení:

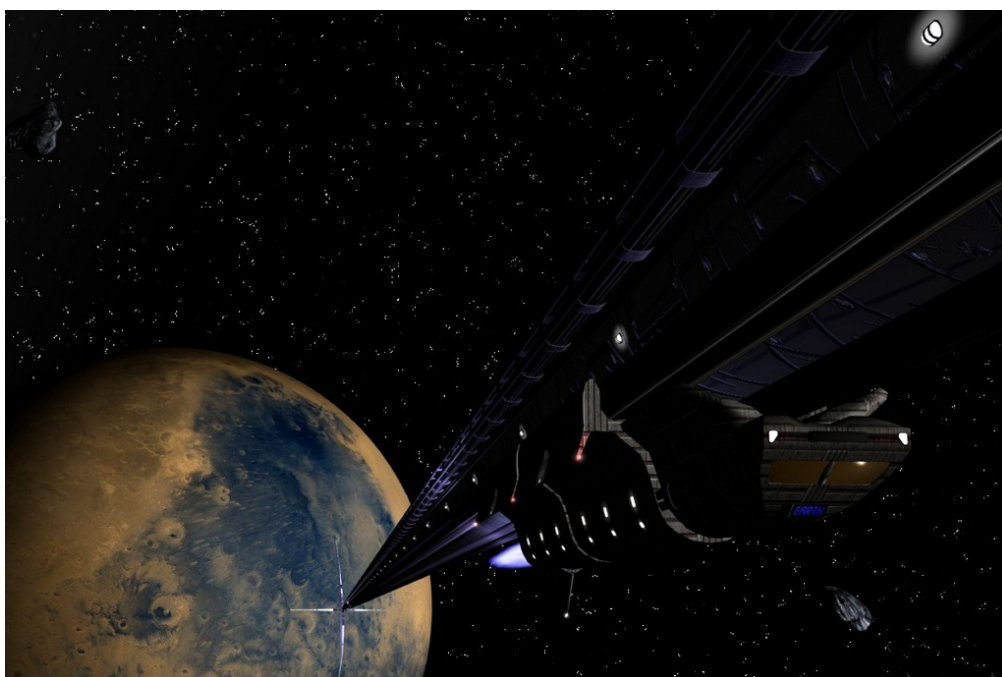
SG teamy (jen ti starší) si odpoledne před etapovou hrou vyrobily vesmírnou loď, tak aby se do ní vešel celý SG team a každý člen měl dostatečný prostor k pohybu. Ti mladší pak využili to co starší vyrobili.

Vlastní etapová hra je brána jako překážkový běh. V areálu tábora každý SG team absolvuje jízdu vesmírnou lodí po stanovené dráze a plní úkoly:

- 1) **START** = celý SG team „nastoupí do vesmírné lodi“
- 2) **Trochu to cuká** = od mety k metě poskakují snožmo
- 3) **Doplnění vody do chladiče** = propíchnutím nafukovacího balonku naplněného vodou získat (pochytat do ešusového víčka) co nejvíce vody. Každý člen SG teamu chytá vodu z 1 balonku, který propichuje kapitán - nachytaná voda se změří. (z důvodů vedra jsme vynechali pláštěnky)
- 4) **Spolupráce a sehranost** = Každému členu SG teamu oblečou ostatní připravené triko u další mety (starší). Mladší si vymění navzájem trička - nikdo nesmí mít to svoje
- 5) **Průlet pásem asteroidů** = Přelet (překročení) a podlet (podlezení) přes a pod nataženými provázky mezi chatkami i s konstrukcí lodí
- 6) **Doplnění paliva** = každý člen SG teamu vypije kelímek vody
- 7) **Obratnost** = Provléknout si skrz všechna trička klíč, který je navlečený na provázku
- 8) **Přistání** = Zaparkování zacouváním s lodí mezi chatky a sundání trik

Hodnotí se čas + množství nachytané vody, popřípadě trestné body při přetržení provázků při přelézání či podlézání s lodí.

Čas se zastavuje s posledním svlečeným trikem.



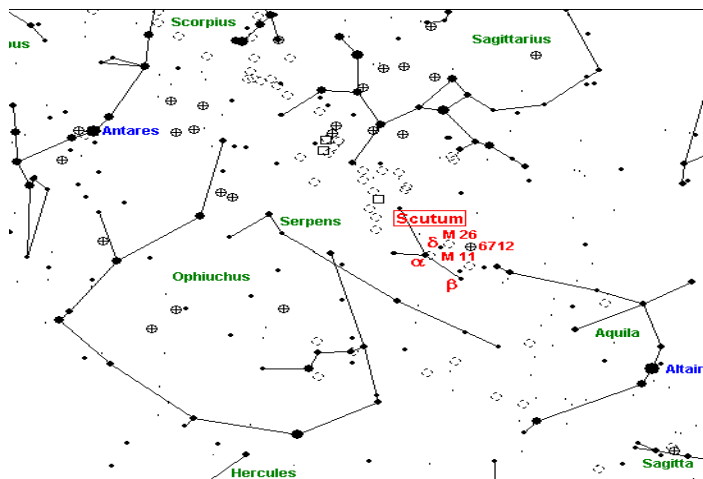
9) „BANKA NA SCUTUM“

Navazuje na etapovou hru Corona Australis.

SG týmům se podařilo v pořádku projít Hvězdnou bránou zpět na základnu z planety Corona Australis. Dozvěděly se z odposlechů, které tajně zanechaly u Noxů, že na jakési planetě Scutum mohou vzácné kovy směnit na ještě vzácnější kovy. Podle souřadnic planetu Scutum opravdu našly, zadaly souřadnice Hvězdné bráně a vydaly se směřovat. Netuší však, že i zde vládnu Go'auldové.....

Pravidla:

- Je celkově 5 surovin (zlato, olovo, železo, naquadah, stříbro)
- Každý team vlastní kartičky z EH Corona Australis
- Po lese je celkově 5 směnárén a jedno centrální stanoviště, (na obr. *souřadnice planety Scutum*)
- Každá směnárna má své vlastní kurzy, které se časově mění
- Úkolem je vyměnit v co nejvýhodnějším kurzu, tak aby měly v celkovém součtu největší zisk.
- Na centrálním stanovišti je banka, kam můžou ukládat peníze, ale už je nemohou vybírat.
- Mezi hráči se pohybují Go'auldové, kteří když je dostihnou, seberou jim polovinu jejich majetku, ve směnárnách a bance samozřejmě ne.



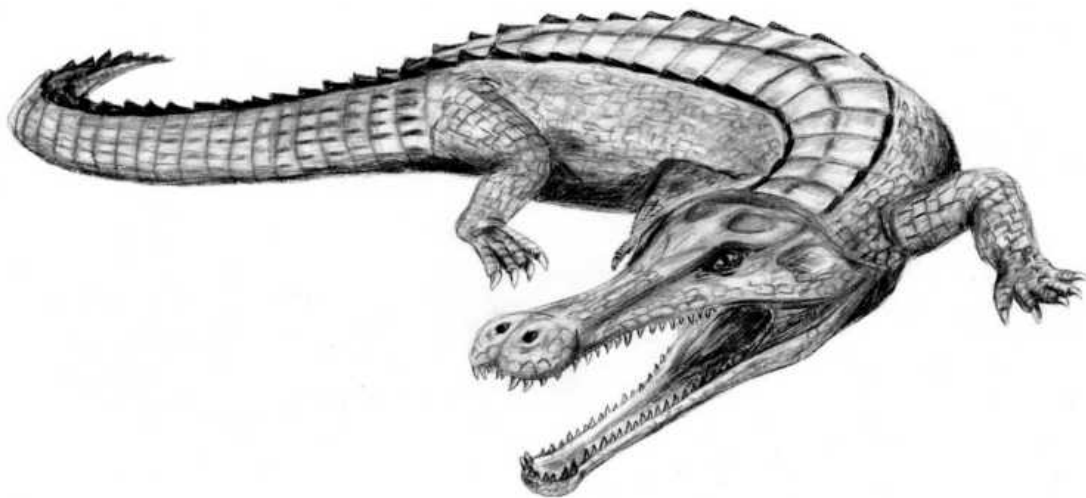
Realizované provedení: Každý SG team má ve své obálce nasbírané množství kartiček z EH Corona Australis, které teď směňují za SG peníze. Po jednom si poslepu vybírají z obálky kov (barevný papírek), se kterým běží do směnárny, kde jim kovy smění za SG peníze, se kterými běží zpět a ukládají do banky.

V lese jsou 4 stanoviště směnárén. U každého stanoviště jsou rozdílné kurzy. Během etapové hry se kurzy mění tak, že se informace o kurzech otočí na druhou stranu a tam jsou kurzy pozměněny. Hodnotí se počet SG peněz.

- černý = naquadah = 10 SG
- žlutý = zlato = 8 SG
- šedý = stříbro = 3 SG
- modrý = olovo = 4 SG
- zelený = železo = 2 SG

Pomůcky: kartičky z předchozí etapy, peníze SGC

10) „KROKO NA HYDŘE“



Kroco

O planetě Hydra se SG týmy dozvěděly pouze to, že je celá pokrytá močály a mokřinami. Když SG týmy prostoupily Hvězdnou bránou, ocitly se před řekou Eridanus. Aby se dostaly na druhý břeh a pokračovaly v průzkumu, musejí tuto řeku přebrodit, nebo přeplavat. Po vstoupení do řeky zjistily, že tu nejsou sami. V řece se prohánějí draví Kroco (dnešní krokodýlové). SG teamy se tedy rozhodly, že řeku budou zdolávat po jednom a ostatní členové se budou snažit odpoutat pozornost Kroca od člena v řece.

Pravidla:

- Soutěží každý člen z družstva
- Snaží se dostat na druhý břeh s balíčkem věcí (osuška), aniž by je namočil

Hodnocení: čas, počet namočených věcí, počet trefených Kroců

Realizované provedení u starších:

Družstva se na délku bazénu musí štafetově přepravovat po dvojicích na nafukovací lodi. Do bazénu nasedne první dvojice, na druhé straně je vystřídá druhá dvojice a pak třetí dvojice finišuje. V bazéně jim škodí Kroco (vedoucí) stříkacími pistolemi, nebo je převrátí (jen 1 dvojici z teamu). Hodnotí se čas.

Realizované provedení u mladších:

Nejmenší člen teamu se nalodil na loď a chránil zraněného obyvatele z planety Hydra. Ostatní členové SG teamu tlačili loď a snažili se doplout co nejdříve na druhou stranu bazénu a zpět. Na cestě na ně však čekali zákešní Kroco, kteří se snažili znemožnit jim průplav na druhou stranu a zpět - škodí stříkacími pistolemi, nesměli jim však zajmout zraněné. Hodnotí se čas.

11) „BAKTERIÁLNÍ POPLACH“

Provedení netradiční kostýmované ranní rozcvičky na píseň od Svěráka a Uhlíře - „Pan doktor Janoušek“.

Vedoucí stojí ve vnitřním kruhu a předcvičují, členové SG teamů tvoří vnější kruh a opakují cviky po vedoucích.

Poté byla provedena akutní operace člena SGC teamu - bohužel nepřežil a tak byl zabalen a vypraven na cestu domů.

Na konci byl vyhlášen bakteriální poplach - v okolí základny se vyskytují nebezpečné viry a bakterie, je potřeba tábor od nich vyčistit - na povel se sesbíraly v prostoru poházené papírky.

Každé družstvo odevzdalo svůj úlovek - počítaly se kusy



12) „STARGATE HYMNUS“

Znalost hymny Hvězdné brány se bere jako samozřejmost. SG týmy svou hymnu znají a není pro ně problém ji reprodukovat a slavnostně při ukončení poslední mise ji společně zazpívat.

Pravidla:

V textu Stargate hymny jsou vypuštěna klíčová slova, která mají družstva za úkol doplnit. Je třeba si tedy zapamatovat co nejvíc textu písničky zahrané na kytaru. Písničku je lépe zahrát 2x za sebou. Poté SG teamy mají čas na zápis textu. SG teamy se dozví dopředu, že budou reprodukovat text písně a dostanou čas na domluvení taktiky.

Pomůcky:

- Tužky,
- Papíry s předtištěnou hymnou, kde chybí některé části textu
- a člověk ochotný a schopný zahrát na kytaru neznámou píseň.

Hodnocení:

Hodnotí se čas a správnost doplněného textu.



Skutečnost dle scénáře. Slovy se popsat nedá - nejlépe je se podívat na videosekvenci netradiční rozcvičky:

STARGATE HYMNUS

Tak od dneška vím,
kam míří náš _____

Hvězdné brány.

Tým _____ a Jack O'Neil
i kamarád Teal'ck.

*Poprvé blízko, blízko vše mám,
I _____ Jackson to ví,
tak zase zítra zažijeme
_____ dobrodružství.*

Tak navléknout _____,
zadat _____ symbolů a můžeme jít.

Rozsvi'te bránu,
_____ je dlouhá,
chceme tam být.

*Poprvé blízko, blízko vše mám,
I _____ Jackson to ví,
tak zase zítra zažijeme
_____ dobrodružství.*

STARGATE HYMNUS

Tak od dneška vím,
kam míří náš tým

Hvězdné brány.

Tým SG 1 a Jack O'Neil
i kamarád Teal'ck.

*Poprvé blízko, blízko vše mám,
I doktor Jackson to ví,
tak zase zítra zažijeme*

nová dobrodružství.

Tak navléknout _____,
zadat _____ symbolů a můžeme jít.

Rozsvi'te bránu,
_____ je dlouhá,
chceme tam být.

*Poprvé blízko, blízko vše mám,
I doktor Jackson to ví,
tak zase zítra zažijeme*

nová dobrodružství.

13) Netradiční olympiáda: MEZIPLANETÁRNÍ SOUBOJ SG

1) Svaž svého vedoucího

Pravidla - Vymezíme hrací pole - kruh, velikost tak akorát - podle počtu hráčů. Do kruhu umístíme mnoho čehosi - papírky, či co se zrovna hodí. Můžou mít buď všechny stejnou hodnotu anebo být různě ohodnocené, je to zajímavější. Do kruhu umístíme dva vedoucí, kteří jsou navzájem spojeni lanem o délce o něco málo menší než průměr kruhu. No a úkolem dětí je nasbírat co nejvíc papírku bez toho, aby je některý z vedoucích chytil. Kdo je chycený je mrtvý, sežraný, zničený a do konce hry nehraje. Papírky se smí brát jen po jednom, tj. vběhnu do kruhu, vezmu, vyběhnu, strčím si ho do kapsy, nebo někam odložím a běžím pro další. Hra končí, když se vysbírají všechny papírky, nebo jsou všichni pochytaní.

2) Lesní golf

Pravidla - V lese se čísla viditelně označí několik stromů. Označení musí být provedeno tak, aby od stromu č. 1 byl dobře viditelný strom č. 2 atd. Hra začíná následovně. Družstvo hráčů dostane jeden tenisový míček, kterým se snaží postupně zasáhnout všechny stromy tak jak jdou číselně za sebou co nejmenším počtem hodů. Po každém hodu se hráči střídají. Při zasažení správného stromu, hází družstvo od paty tohoto stromu na další v pořadí. Pokud se netrefí, hází družstvo z místa kde se míček zastavil. Hra se může hrát i s více družstvy najednou, stačí je od sebe časově posunout. Družstva se snaží mít co nejmenší počet hodů.

3) Bezruká štafeta

Pravidla - Vyřadíme-li z činnosti ruce a paže, zjistíme, že mnoho věcí nezvládneme a že některé jednoduché činnosti jako podávání si předmětů vyžadují notnou dávku vynalézavosti, trpělivosti a šikovnosti. Vytvoříme družstva (dvě, klidně i více). Na stole bude pro každé družstvo ležet pomeranč (tenisový míček). První ho uchopí (zmáčkne ho krkem a dolní čelistí), oběhne stanovenou metu a předá ho druhému, ale samozřejmě, že bez použití rukou.

4) Toaletňákováňá

Pravidla - Určit start a cíl. Na startu musí být dostatečné množství toaletního papíru. Úkolem hráče je přenést co největší množství toaletního papíru ze startu do cíle tak, že jej má zastrčený za kalhotami (jako "ocas").

Toaleták musí viset (nemůže být stočený) a v kalhotách může být zastrčeno max. 15 cm. V cíli si každá skupinka udělá svou hromádku, kde ukládá své přinesené "ocasy".

Hráč si na startu sám zvolí délku "ocasů" a upraví si ho tak aby držel co nejlépe. Když opustí prostor startu, si už na ocas nesmí sahat (až v cíli). Přetrhne-li se hráči "ocas", pak ho musí sebrat ze země, schovat do kapsy, ale v cíli nechá jen tu část, která zůstala zastrčená za kalhotami.

Každá skupina dostane také šátek (ve větším množství více šátků), kterým označí jednoho svého hráče, který může strhávat "ocasy" protihráčům. Takto získaný "ocas" ovšem nemůže zanechat v cíli. Vedoucí mohou rovněž běhat a strhávat hráčům "ocasy".

Po konci hry musí skupinky své "ocasy" svázat dohromady a vítězí ta, která má nejdelší nepřetržitý "ocas".

5) Stonožka:

Pravidla - Vymezíme dráhu, na jednu stranu se postaví půlka týmu a naproti jim druhá půlka týmu. Do cesty jim dáme různé překážky, např. musí něco oběhnout, přeskočit, podlézt.

Vybíhá první z týmu, jeden článek stonožky, ten musí proběhnou trat' a na druhém konci, než vybíhal, přibere další článek stonožky, musí se držet za boky, s ním zase proběhne trat', až na místo kde vybíhal a tam opět přiberou článek. Takto to pokračuje dokud není stonožka kompletní v cíli.

Stopujeme čas a za každé rozpojení přidáváme trestné vteřiny, např. 10.

6) Oblékání s vodou:

Pravidla - Hráč si stoupne bez bot na nějaký podklad (např. igelitový pytel). Okolo něho se na zemi rozloží kalhoty, bunda, čepice a ty jeho boty. Měřič času mu podá ešus naplněný vodou (nebo i jinou nádobu, ale ešus je nejvhodnější, jelikož má takovou dlouhou rukojeť, díky níž je potom docela těžké vodu nerozlívat) a odstartuje mu hru. Soutěžící má za úkol co nejrychleji si na sebe obléci dané oblečení a přitom musí mít v ešuse co nejvíce vody.

7) Semafor:

Pravidla - Na začátek dráhy se postaví hráči a na konec položí vedoucí kartičky s barvami, které jsou na semaforu. Počítáme tak se 4 kartičkami od každé barvy na skupinu. Kartičky dobře promícháme.

První hráči běží ke kartičkám, jednu si vylosují. Mají-li zelenou, běží hned zpátky. Na oranžovou udělají 2 dřepy a na červenou 5 dřepů. Počítá se čas za který skupina vystřídá všechny své členy.

14) „ZÁSOBOVÁNÍ SG TÝMŮ“

Některé vesmírné mise, kam se SG teamy chystají, mají svá tajemství, jako například, že zde vládne věčná tma. Je třeba se na tuto situaci pořádně připravit.

Pravidla:

Před začátkem hry se ukáže 13 věcí, které budou SG teamy hledat v kruhu uprostřed louky. Členům SG teamů se zaváží oči šátkem. Věci se rozmístí rovnoměrně po celém kruhu a přidá se jedna věc navíc.

MLADŠÍ:

Běhá se štafetově po dvojicích, přičemž jeden má zavázané oči šátkem a druhý ho navádí - u mladších). Jednotliví členové se v navádění střídají.

Úkolem je poslepu vyhledat jednu z určených věcí a poté ji přinést ke svému SG teamu a vyslat na cestu další dvojici. Je třeba přinést všechny věci, které byly ukázány na začátku hry. Od každého druhu pouze 1. Během hry se mohou všichni dorozumívat veškerými komunikačními prostředky.

STARŠÍ:

Člen teamu má zavázané oči a ostatní z teamu ho ze svého stanoviště hlasově navádějí. Dojde k prostoru, kde jsou poházené předměty, ale jsou tam i předměty které na seznamu nejsou. Po hmatu musí poznat, o jaký předmět jde, nahlásit to svému teamu a po jeho souhlasu předmět donést, nebo ne. Vše se zavázanýma očima. Hodnotí se počet správných donesených předmětů.

Pomůcky:

lano na vymezení území

věci na hledání (pro každý oddíl jeden)

Hodnocení:

Na čas. Za nesprávně přinesený předmět nebo za předmět, který přinesly více než 1x se k výslednému času přičítá 30s

NEREALIZOVÁNO

15) „KRÁLOVNA ANDROMEDY“

Hvězdnou bránou na základnu prošla nečekaná návštěva. Samotná Královna Andromeda z planety Andromedy. SG teamy z toho byly ohromeny, nejen krásou samotné královny, ale i z daru, který jim přinesla. Její planeta je známá nádhernou a vzácnou florou, existuje zde rozvinutá ekologická společnost maximálně efektivně využívající přírodu bez devastace. Pro důkaz Královna Andromeda SG teamům přinesla dar ze své planety v podobě rostlin.



Po ukončení návštěvy Královny se SG týmy rozloučily zdvořile s přáním smíru mezi všemi mimozemskými civilizacemi. Královně Andromedě věnovali také puget květin z jejich planety Tauri, kterým zpečetili své přátelství. Aby se tým

Puget pro královnu planety Andromeda - na planetě Andromeda existuje rozvinutá ekologická společnost, maximálně efektivní využívající přírodu a požadavkem na potvrzení je prokázat své schopnosti využít přírodu bez devastace. K tomu je potřeba vytvořit takovou vazbu pro královnu, která bude nejen hezká (je to královna), ale bude i vyjadřovat vztah a znalosti přírody planety Andromeda. Za určitou dobu je potřeba vytvořit kytici z co nejvíce rostlin (stromů a keřů).

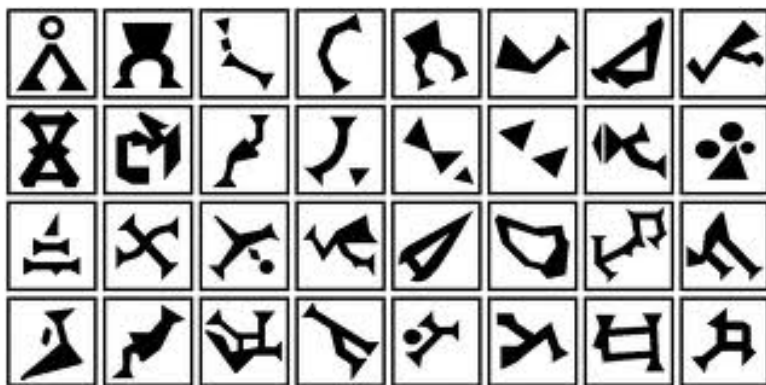


Pravidla: družina zná všechny použité rostliny a ví k čemu je možné je použít (pokud použití existuje) hodnotí se počet druhů (1 bod) a schopnost použití. Za příklad použití další bod. Cílem je znalost rostlin, jejich využití a estetika.

Puget pro královnu

NEREALIZOVÁNO

16) KOMPLETIZACE CHEVRONŮ



Alarm spuštěný na základně SG týmů, varuje před neznámými vetřelci. SG týmy jsou v pohotovosti a aby zabránili útoku na Hvězdnou bránu, potřebují jí zakódovat. Ze signalizaci se dozvídají že jde o opětovný útok Go'aulda

Apophise. Mají velmi krátký čas na to, aby Hvězdnou bránu před ním zakódovali. Potřebují k tomu chevrony, které zapadají do znaků Hvězdné brány.

Pravidla hry: Oddíly společně postupují 7 stanovišť v libovolném pořadí a na každém stanovišti čeká vždy jeden úkol. Po dokončení úkolu získávají 1 chevron. 5 jich ale bude pasovat do brány, musejí přijít na to, který tam správně pasuje.

Jednotlivé hry:

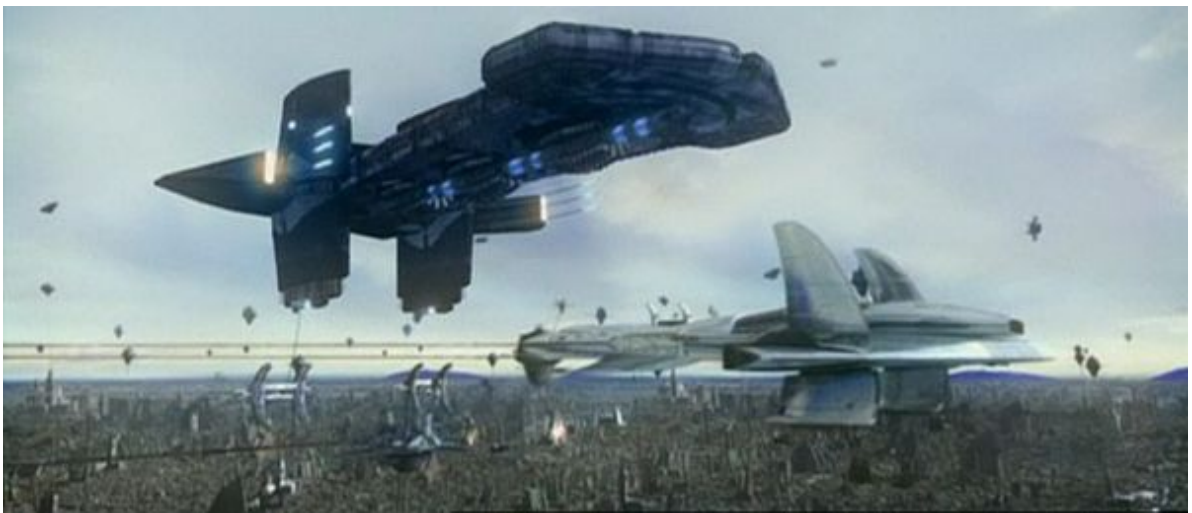
1. Zvedání většího polínka jako činka po dobu 30-60s, pak provléknout nit jehlou.
2. Zatlouct hřebík.
3. Navlékání 5 korálků poslepu. Ostatní mohou slovem pomáhat.
4. Stříkat stříkačkou (60ml) do nádoby a naplnit určité množství nádoby (sklenice s ryskou)
5. Jednou rukou poskládat sirky do krabičky hlavičkami k sobě
6. Zapíchnout 3 připínáčky do brambory. Na rukách mají pracovní rukavice
7. Složit pěnové puzzle.

Pomůcky:

1. jehla, nit, polínko
2. hřebík, kladivo, dřevo
3. nit, korálky, hrášek
4. velká injekční stříkačka, nádoba
5. krabička sirek
6. špendlíky, brambory
7. puzzle z polystyrénu



Hodnocení: čas teamu se všemi správnými chevrony



CELKOVÉ HODNOCENÍ HVĚZDNÉ BRÁNY:

Družiny mají za úkol sesbírat co největší množství certifikátů, které budou nalézat, při běžných činnostech v táboře, na výletech, při etapové hře.

Za etapovou hru vítězné družstvo získává určitý počet bodů, které budou znázorněny na plánu Hvězdné brány. Za cíl mají se svou družinou projít všemi planetami.

Závěrečné hodnocení může změnit počet certifikátů, které zamíchají konečným pořadím.



ETAPOVÁ HRA MLADŠÍ KATEGORIE

SG team		EH	EH	EH	EH	EH	EH	EH	EH	EH	Body celkem	Celkové pořadí
č.	Jméno a příjmení	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												

