

REALIZACE EH 2014 MLADŠÍ KATEGORIE

ELIXÍR PEKLA A RÁJE aneb TAJEMSTVÍ JIN - JANGU

Úvod do EH

Úvodní scénka - král Targi

Znáte někdo Targiho zemi? Že ne? Možná ji znáte pod názvem země Zlozemě. Takové jméno ji dali lidé, žijící v jejím sousedství. Každý z nich zná její příběh. Byly doby, kdy se v této zemi žilo velice spokojeně. Lidé žili životy naplněné láskou, spokojeností a vždy se těšili na další den. To se však jednoho dne změnilo. Po bezhvězdné noci přišel temný den. Celou oblohu pokryl těžký mrak. Král Targa s obavou hleděl na tento záhadný úkaz a tušil, že něco zlého čeká jeho zemi. Nemýlil se. Od tohoto dne již slunce nad jeho zemí nevyšlo. Jakási tajemná zlá síla držela svou těžkou ruku nad Targiho zemi. Lid se od toho dne změnil a život v zemi jako by se zastavil. S černým mrakem přišly i černočerné myšlenky a v lidech v tu chvíli vyhasly veškeré dobré vlastnosti. Začali být k sobě nepřátelští a lhostejní. Zemi zaplavilo všudypřítomné zlo. Jediný kdo byl zlého osudu ušetřen, byl samotný král Targa.

Targimu nebyl osud země lhostejný a rozhodl se hledat pomoc v moudrých knihách. Dlouho hledal v královských knihovnách a sklepeních až v jedné staré knize ho upoutal podivný vzkaz:

*Když mrak jak hejno vran se nebem plouží
A lidská srdce zloba souží,
Když není láska, píle a odvaha,
Když špatné nad dobrým vyhrává...
Pak zbyla-li vůle v tomto světě,
stiskněte ruce a spolu jděte.*

*Pramenů dvanáct se v zemi skrývá,
Pramenů dvanáct kdesi zpívá.
Z každého naber jenom trošku,
Pak připrav se na nejtěžší zkoušku
Jen duše toho co jak sníh skví se,
A při bezpráví vztekem rdí se,
Jen duše toho má tu moc,
Vyhledej ho a žádej o pomoc.*

*Jen on z té vody vyrobí,
Nápoj, jež vše zlo zahubí.
Tekuté dobro – jím naplň číše,
Jak proti zlobě, tak proti pýše,
Rozdej je lidu – buď chvíli sluhou,
Pak mračna vybarví se duhou*

Targa přemýšlel, k čemu ho tato kniha nabádá. Tak mnoho to vystihovalo jeho osud. Putoval tedy svou zemí křížem krážem a hledal ony prameny, jak mu poradila stará kniha. Dvanáct měsíců hledal ony prameny, které představovaly pro jeho zemi zřídla zla. Po dvanáct měsíců odléval do připravených nepropustných vaků vzorky těchto pramenů, aby z nich dle moudré knihy nechal vyrobit elixír, který znamenal pro jeho zemi naději.

Na konci svého hledání vzal Targa do svého království dvanáct měšců naplněných zbabělostí a strachem, leností, hloupostí a závistí, nepořádností a leností, lhostejností, slabostí, obžerstvím a lží. To byly prameny, které ničily jeho zemi. Zbýval poslední úkol.

Najít ty vyvolené, kteří dokážou z těchto vzorků pramenů vyrobit elixír tak mocný a silný, aby dokázal uzdravit celou jeho zemi.

Tak se Targa vydal do sousedních zemí a hledal. Zlo mu však připravilo ještě jednu překážku na jeho cestě. Jednoho dne seslalo na zemi strašlivou bouři, která zastihla Targu zcela nepřipraveného a rozmetala jeho měšce po celé zemi. Targiho ani toto neštěstí nezlomilo. Tak moc mu záleželo na osudu jeho země. Začal opět hledat....

Následně proběhlo rozdělení do družin, losování názvů družin a barev na batiku triček, díky nimž se pak skupiny rozlišovaly.

Názvy a barvy družin:

SALAMANDŘI	→	oranžová
BARBAJZOVÉ	→	zelená
ALCHYMISTI	→	červená
ZÁCHRANCI	→	černá
TOULÁCI	→	modrá
MYDLÁŘI	→	žlutá
LUMINÁTI	→	žlutozelená
MARUSOVÉ	→	fialová

Členové družin:

SALAMANDŘI	(Šimon Fröhlich, Veronika Pekárková, Vítězslav Richt, Rozálie Rybová, Šimon Pacák, Matěj Forejt)
BARBAJZOVÉ	(Lukáš Vaverka, Ondřej Šuma, Jakub Císařovský, Verča Saksunová, Bibiana Žižková, Adéla Procházková)
ALCHYMISTI	(František Laube, Michal Navara, Josef Marvánek, Tomáš Slezák, Nela Baslíková)
ZÁCHRANCI	(Daniel Bureš, David Mráček, František Valašík, Jan Knoth, Justýna Boudníková)
TOULÁCI	(Jakub Löwy, Alena Hrabáková, Adam Císařovský, Marie Suková, Jan Kopřiva, Bronislav Hrabák)
LUMINÁTI	(Matyáš Baslík, Michaela Závodná, Lucie Vaníčková, František Baloun, Jan Kos, Áďa Boudníková)
MARUSOVÉ	(Vojtěch Špáta, Tadeáš Tischler, Bára Matzkeová, Filip Berka, Patrik Procházka, Michal Vrtílka)
MYDLÁŘI	(Jan Baslík, Ondřej Stejskal, Klára Szromková, Petra Přibyllová, Filip Javorek)

1) Zručnost versus Nešikovnost (28.7.2014)

Jsou dny, kdy se člověku nic nedaří. Vše mu padá z ruky a cítí jako by měl obě ruce levé.

Někdy stačí, aby se více soustředil na danou práci, někdy je potřeba odpočinek a nechat věci jak se říká uležet.

Víceboj šikovnosti a okruh zručnosti

- disciplíny v okolí tábora
- děti soutěžily ve svých družinách, prošly trasu, která byla značena fáborky a na cestě plnily následující úkoly

1) Sirky:

Pomůcky: 4 plné krabičky sirek

Úkol: naskládat rozsypané sirky zpět do krabičky jen levou rukou, (leváci pravou)

V celém oddíle se musí postupně všichni vystřídat

Boduje se: celkový čas oddílu

2) Korálky

Pomůcky: provázek, korálky

Úkol: navlékání korálků na čas

Boduje se: počet navlečených korálků za určitý čas

3) Obrázky – paměť

Pomůcky: čísla 1 až 12, 12 obrázků zvířat

Úkol: oddíl si musí bez chyby zapamatovat pořadí obrázků u daných čísel, obrázky u čísel se postupně odkrývají a zakryjí se tehdy, kdy si dotyčný (nebo oddíl) myslí, že si je správně zapamatoval; poté, co se odkryjí a zakryjí všechny obrázky, musí oddíl bez chyby říci správné pořadí všech obrázků postupně u všech čísel.

Boduje se: počet chyb

4) Hod šiškou na cíl

Pomůcky: 5 šišek pro každého (našli si v lese)

Úkol: Každý má 5 pokusů trefit určený strom v lese.

Boduje se: konečný počet tref celého oddílu

5) Přesnost

Pomůcky: kbelík s vodou, sklenice, 3 hliníkové mince

Úkol: trefit se mincemi do skleničky ponořené v kbelíku s vodou, soutěží celý oddíl

Boduje se: nejvíce trefených mincí

6) Poznání

Pomůcky: 10 dvojic různých věcí, raději menší, neprůhledný pytel či sáček

Úkol: po hmatu poznat dvojici věcí

Boduje se: celkový čas družiny

2) Lenost versus Aktivita (29.7.2014)

Černočerné mraky se rozlily po celé obloze. Lidé, kteří žili v pilné práci, stále přicházeli s novými nápady a vynálezy, ve volném čase sportovali a věnovali se nejrůznějším koníčkům, se do nového dne probudili úplně bez energie a zájmu o své okolí. Všichni se nakazili leností. Obyvatele Targiho země posedla takovou silou, že si s ní sami nedokážou poradit. Vydejme se na pomoc, pokusme se získat energiomy – kameny, které jsou tou pravou přísadou do elixíru naděje.

A) Sportovní turnaje – oddíly se utkají ve 2 sportovních disciplínách systémem každý s každým.

Vybíjená – dva poločasy po 7 min., po uplynutí hrací doby se spočítá počet vybitých hráčů. Vítězí oddíl, který má méně vybitých.

Hon na lišku – ve vymezeném kruhu nastoupí proti sobě stejný počet hráčů. Do pasu na záda si připevní šátek jako liščí ocas. Úkolem je v časovém limitu (3min) sebrat soupeři liščí ocas a tím ho vyřadit ze hry. Hra se hraje na 2 poločasy, pokaždé se sečtou vyřazení hráči.

B) Vědomostní testy – oddíly dostanou testy, které vyplňují v době čekání mezi turnaji

TESTÍK LENOST X AKTIVITA

- 1) Jak se jmenuje prostranství pro vzletávání a přistávání letadel?
a) letiště b) hřiště c) tábořiště
- 2) Co je cimbál?
a) míčová hra b) hudební nástroj c) povolání
- 3) Kdo unesl Budulínka?
a) liška b) medvěd c) zajíc
- 4) Kdo byl podle pověsti Robin Hood?
a) herec b) zbojník c) princ
- 5) Doplň rčení: Všude dobře...
a) venku hůře b) jinde lépe c) doma nejlíp
- 6) Ze kterého světadílu pocházejí indiáni?
a) z Ameriky b) z Afriky c) z Asie
- 7) Jak se jmenuje kapalina, ze které se vyrábí benzín?
a) ropa b) voda c) olej
- 8) Co musí nosit cyklisté do 15 let?
a) šaty b) helmu c) pláštěnku
- 9) Co vařil hrnec v pohádce Hrnečku vař?
a) polévku b) kávu c) kaši
- 10) Kterému dnes žijícímu zvířeti byl podobný mamut?
a) slonovi b) opici c) zebře

3) Pravda versus Lež (30.7.2014)

Snad každý z vás již někdy slyšel o moudrém králi Šalamounovi. Byl tak moudrý, že si k němu lidé chodili pro radu až z dalekých krajů. Věděli totiž, že dokáže rozkrýt pravdu i když je schovaná za pořádnou snůškou lží.

Jednoho dne přivedly strážce ke králi dvě ženy, které se na náměstí přetahovaly o dítě. Každá tvrdila, že dítě patří právě jí. Král se na ženy zadíval, dlouze se zamyslel a povídá: „ Je těžké, přetěžké, vás rozsoudit, ale jedno řešení přece jen mám. Nechť kat rozdělí dítě na dvě poloviny a každé z vás bude náležet jedna z nich!“ První žena králi blahořečila jaký je moudrý a že souhlasí. Avšak druhá se usedavě rozplakala. „ Králi Šalamoune, jsi velice moudrý. Přesto tě prosím, abys dítě nechal celé, a já se své poloviny vzdám ve prospěch té druhé!“

A tu teprve král rozpoznal, kdo je pravá milující matka. Byla to právě ta, která by nikdy nedopustila, aby jejímu dítěti někdo ublížil. Jeho malá lest vyjevila pravdu a prohaná žena byla po zásluze potrestána.

Lež má krátké nohy

Každý z nás v životě určitě alespoň jednou zalhal. Lež se však mnohdy nevyplácí. O pravdivosti rčení „lež má krátké nohy“ se přesvědčíte v následující hře. Pokud správně určíte, co je pravda, ušetří vám to kroky i drahocenný čas.

Cíl: Odpovědět správně na otázky a proběhnout trať v co nejkratším čase

Pravidla hry:

Hru připravíme v lese, kde je větší množství cest a cestiček. Trasa je značena barevnými fáborky. Po nějaké délce trati umístíme očíslovanou cedulku, na které je napsané tvrzení začínající „JE PRAVDA, ŽE? (celkem 10).“

Úkolem hráčů je správně určit, zda je tvrzení pravdivé. Pokud ano, vydají se po barvě označující „ANO“, pokud ne, vydají se po barvě označující „NE“. Pokud se hráči vydají špatnou cestou, po určité době narazí na výrazný obrázek šklebík :o(- který jim velí, aby se vrátili a pokračovali dále správnou cestou. Šklebík by neměl být z dálky viditelný, hráči by ho měli zahlédnout až z blízkosti, aby za špatnou odpověď nachodili více kroků a zároveň ztratili čas.

Hráči běží ve skupinkách. Družstvo zaznamenává barvy na kartičku (u každé otázky zavěšena jinak barevná fixa, abychom zajistili, že družiny proběhnou celou trasu). Rozhodující je čas, jak dlouho jim trvalo proběhnout trasu.

Otázky:

- 1) Je pravda, že nejrychlejší zvíře na světě je gepard?
- 2) Je pravda, že brankář v košíkové může hrát nohama?
- 3) Je pravda, že Vánoce se slaví v létě?
- 4) Je pravda, že ve škole v Rusku je nejlepší známka 5?
- 5) Je pravda, že parašutista k seskoku používá padák?
- 6) Je pravda, že rok má 153 dní?
- 7) Je pravda, že syn Rumcajse byl Křemílek?
- 8) Je pravda, že papír se vyrábí ze dřeva?
- 9) Je pravda, že Titanic shořel?
- 10) Je pravda, že je tato otázka poslední?

4) Kamarádství versus Lhostejnost (1.8.2014)

Na lhostejnost zajde každé kamarádství, naučme se k sobě chovat přátelsky, dát si najevo, že se máme rádi a že nám ten druhý není lhostejný....

Hra: Unesený kamarád

Cíl: lépe poznat kamaráda z družstva, použít co o něm vím

Pravidla: nenápadně každému družstvu odvedeme nejmladšího člena a odvedeme na konec trasy.

Pak se svolá nástup a budiž všem řečeno, že jim byli nejmladší kamarádi uneseni.

Družstvo se pak vydá na záchrannou akci po trase značené šipkami, kde plní tyto úkoly:

- 1) nauč se zpaměti dvojverší: Zavolej příteli, ozvi se nám, neboj se, nejsi tu úplně sám!
- 2) zazpívat píseň
- 3) obětují za něj nějaký šperk, ozdobu
- 4) popíšu, co má rád a co ne, jaký je atd.
- 5) nakreslí ho v životní velikosti (balicí papír, fixy)
- 6) z pěti věcí vyberou tu jeho
- 7) Na konci uneseného kamaráda musí poznat (na místě jsou všichni uneseni, tj. z každého týmu 1 a je přes ně přehozena deka. Hledači nejdříve odrecitují verše, které se naučili na začátku trasy a poté se jim každý unesený postupně ozve větou "Jsem to já." Hledači následně hádají.)

5) Vytrvalost a zdatnost vs. Slabost (Olympiáda) - 2.8.2014

Targa na své cestě za elixírem musel překonávat mnohé překážky. Nejednou si sáhnul až na dno svých sil. Odpovědnost za záchranu své země jej vždy zvedala a posilovala v přesvědčení, aby vytrval ve svém nelehkém úkolu.

Soutěžní disciplíny:

- a) koulení se v duši pneumatiky** - Cílem závodu je přemístit pneumatiku po předem vytyčené trase. Uvnitř duše je vedoucí týmu, měří se celkový čas a počet vypadnutí z duše.
- b) blbárna** - otáčet se kolem středu (hokejka, baseballová hůl) v předklonu za počítání 10x okolo, pak se narovnat a doběhnout k cíli, celkový čas
- c) věz z kostek** - jeden člen z družstva staví poslepu, co nejvyšší věz z kostek. Ostatní členové družstva mu kostky po jedné nosí z určité vzdálenosti. Soutěž končí, když věz spadne.
- d) jízda na bobech** - sbírání nenafouklých nafukovacích balonků při jízdě na bobech, celkový čas + počet balonků
- e) střelecká pozadu** - srazit míčem kuželky dozadu mezi roztaženýma nohama, celkový počet střelených kuželek
- f) pavučina** - přelézt z jedné strany na druhou, přičemž mezi 2 stožáry jsou různě natažena lana, každé „okno“ lze použít jen jedinkrát a při doteku lana se musí pokus opakovat, je dán čas, počítá se počet členů, kteří se dostali na druhou stranu
- g) překážková dráha** - překonat překážky (dvě lana mezi stromy a dřevěná lávka) + střílet na branku a dát gól (každý střílí tak dlouho, dokud nedá gól), celkový čas družstva
- h) dřevěné koláče** - celé družstvo se musí přemístit z bodu A do bodu B po dřevěných koláčích, koláčů má na počet hráčů + jeden navíc, koláče jsou položeny jako housenka a na každém koláči stojí jeden člen, poslední koláč posílají dopředu, celkový čas
- i) přetah lanem** - vždy se přetahují dvě družstva

Po skončení všech disciplín, se vyhodnotí každá zvlášť a sečte se umístění v jednotlivých soutěžích, které se započítá do celkového hodnocení.

6) Nepořádek versus Pořádek (3.8.2014)

Ve Zlozemi se objevil zlý skřet. Tam, kde vidí nepořádek, rázem udělá ještě větší. Hází odpadky po ulicích, v lese, v okolí domů. Ze Zlozemě poslali posla až k nám, aby nám všechno řekl a požádal o radu. Zlý skřet ho však sledoval a dostal se také až k nám. Rozhodl se, že u nás také udělá nepořádek. Budeme se tedy snažit všude udržovat pořádek, všude mít uklizeno. Maximálním úklidem se lze proti skřetovi bránit. Budeme sledovat okolí, budeme se snažit skřeta tímto úklidem od nás odehnat. A to se nám povede jedině tehdy, když skřet nepořádek neuvidí. Kde nebude nepořádek, tam skřet zkrátka žádný větší neudělá.

Rozcvičkou proti skřetovi aneb vzorné ptáče skřeta doskáče

Ráno po probuzení zjistíme, že uprostřed tábora udělal někdo nepořádek, po táboře jsou rozházené medailonky. Úkolem dětí je rozeběhnout se a všechny medailonky přinést. Hra končí, když jsou všechny medailonky vysbírány.

Hodnocení: Každý oddíl sečte, kolik medailonků přinesl.

7) Štědrost a chamtivost 3.8.2014

V jedné malé vesničce, kdesi v zapadlém koutu Targiho země, žil bohatý sedlák. Patřily mu rozlehlé pozemky a tak práce u něho bylo ažaž. Služba u něj byla bídná, čeledíni chodívali z pole po setmění a uléhali znavení. Sedlák byl starý chamtivec a na svou čeleď byl jako pes. Za poctivou práci dostávali jen skromné jídlo a ještě skromnější výplatu. Těch pár drobných, co si u sedláka vydělali, nestálo ani za řeč.

Zato sedlák si žil jako pán. Úrodu prodával každou neděli ve městě na trhu a peníze, které vydělal, si schovával do koženého měšce. Když jej pak donesl domů, těšil se, až si penízky přepočítá a pak je schová do skryše pod matrací. Byl hlupák, když si myslel, že jsou jeho penízky v bezpečí.

Jeho úkryt byl totiž jednoho dne objeven! Ne však lidmi, ale vyhladovělymi myškami, kterým sedlák nikdy nenechal v komoře ani drobeček. A tak se hladové myšky pustili do hryznání peněz. Zatímco myšky si lebedily s nacpanými pupky, sedlákově zůstalo jen pár drobků.

Přál bych vám vidět, jak byl sedlák překvapený, když místo jeho penízků našel pod slamníkem jen rozkousané papírky. Rval si vlasy, křičel jako zběsilý, ale nebylo mu to nic platné. Najednou se z něj stal chudák.

Hra na největšího chamtivce

Staňte se v této hře chamtivci, kteří chtějí pro sebe urvat jen to nejlepší a s nikým se nedělit. Neberte ohledy na druhé a hrabte jen pro sebe. Kdo má víc, ten je vítěz.

Cíl: Najít co nejrychleji bankovku s danou hodnotou.

Pravidla hry: Z každého družstva běží jeden člen, všichni se střídají. Ve vymezeném prostoru jsou rozmístěny „bankovky“ (barevné papíry s čísly 1 – 100). Z klobouku se vylosuje číslo bankovky, kterou mají děti přinést. Ten, kdo najde bankovku nejrychleji, získá pro své družstvo bod. Pořadí určí počet bodů za daný časový úsek.

Štědrý večer

Slavnostní večer zahájíme zpíváním koled. Potmě pak děti chodí do lesa, kde je ozdobený stromek s překvapením, malými dárečky nebo bonbóny. Děti si samozřejmě mohou předat i vlastnoručně vyrobené dárky.

8) Odvaha versus Strach (+stezka odvahy) - 4.8.2014

A) Pyrotechnici

Práce pyrotechniků patří mezi nejnebezpečnější povolání. Tito lidé jsou při své činnosti vystaveny vysokému stresu. Musí se vždy umět stoprocentně ovládat a čelit strachu.

Průběh hry: Oddíly dostanou anonymní dopis. Jejich úkolem je do určeného limitu zneškodnit časovanou bombu. Bombu znázorňuje v pytli uložený budík, na kterém je nastaven čas výbuchu. Pytel je zajištěn řetězem a visacím zámkem s kódem. Kód lze vyluštit správným zodpovězením otázek, které jsou rozmístěny po táboře, děti je musí najít. Vítězí oddíl, kterému se podaří nejdříve zneškodnit bombu a má minimum pokusů o nastavení správné kombinace.

Pomůcky: Materiál na výrobu bomby (Budík, plátěný pytlík, visací zámkové s číselným kódem, řetěz), zpráva o náloži

Příklad dopisu:

*Ve vašem táboře je ukryta bomba.
Vybuchne v 16:00 hodin.
Váš osud je ve vašich rukách.
Hleďte v okruhu 100 m od táborového kruhu.
Nesnažte se s bombou manipulovat. Pokud s ní pohnete, exploduje.
Bombu zneškodníte pouze správným odhalením kódu.
Kód hleďte v areálu tábora.
PAMATUJTE!!!
PYROTECHNIK SE MŮŽE SPLÉST POUZE JEDNOU.*

Otázky k rozluštění kódu:

A) Hlavní město ČR je:

- 0 Brno
- 1 Praha
- 2 Lovosice
- 3 Litoměřice
- 4 Pardubice
- 5 Ústí nad Labem
- 6 Teplice
- 7 Most
- 8 Litvínov
- 9 Rumburk

B) Jaký sport provozuje Jarda Jágr?

- 0 fotbal
- 1 tenis
- 2 baseball
- 3 hokej
- 4 košíková
- 5 judo
- 6 šachy
- 7 plavání
- 8 volejbal
- 9 házená

C) Jak se jmenuje les, kde bydlí Rumcajz?

- 0 Lovosičák
- 1 Krásný
- 2 Boubín
- 3 Třemšín
- 4 Brdský
- 5 Krušnohorský
- 6 Řeholec
- 7 Trpasličí
- 8 Obří
- 9 Řáholec

KÓD 139

B) Amulet Matyáše Trůla (stezka odvahy)

Nedaleko od tábora v lese se nachází starý neudržovaný hrob. Starý příběh vypráví, že je zde pochovaný malý chlapec Matyáš Trůl. Jeho jméno je ještě čitelné z náhrobního kříže. Ten utonul v bažinách, které se před mnoha lety okolo tábora rozprostíraly, když si zkracoval cestu do sousední vsi. Chlapce z močálu vytáhli až druhý den. Byl pochován na místním hřbitově. Jeho duch však od té doby nemá klid. Hledá ztracený medailonek, který vždy nosil na krku a který zůstal utopený na dně zrádného močálu.

Provedení stezky odvahy:

V lese za táborem je postaven kříž znázorňující místo dávné tragédie.

Poblíž kříže je vybudována bažina (velký hrnec zapuštěný do země naplněný mazlavou hmotou – škrob, solamyl...).

Do bažiny jsou vhozeny pro každého účastníka ztracené medailonky (kovové známky).

Cesta k bažině a ke kříži je vyznačena odrazkami.

Úkolem každého účastníka stezky odvahy je projít vyznačenou trasu, vyjmout utopený medailon z bažiny a položit jej na hrob Matyáše Trůla. Vhodné je zakončit stezku odvahy podepsáním se na pergamenu.

Pomůcky: Materiál na kříž (prkna, kulatinky), hrnec velký, solamyl (škrob), kovové známky (medailonky), odrazky

9) Obžerství versus Střídmost (5.8.2014)

Zatímco jeden mám jídla hodně a cpe až hanba, druhý má málo, jen tak tak nakrmí svou rodinu. K celkovému zdraví nepomůže jen cvičit a sportovat, ale mít i vyvážený jídelníček. Obžerství stihlo i lid země Zlozemě. Lidé se nacpávali, navzájem si brali jídlo od úst a na slavnostní královské hostině vznikla rvačka o ta nejlepší sousta. Ani tato vlastnost nebyla v Targiho zemi vítaná.

Hra: Roztroušená zpráva

Pravidla hry: Ve vymezeném prostoru jsou rozházeny kartičky s písmeny a čísly. Úkolem dětí je z těchto písmen složit tajenku.

Každé družstvo si zvolí zapisovatele, ostatní běhají a hledají písmena. Doběhnou k písmenku a zjistí např. že číslo 1 je písmeno A, 2 je H, 3 je O, 4 je J. Zapisují písmena, ze kterých jim vzejde tajenka. Karty však nechají ležet, jen se podívají a musí si obsah zapamatovat.

Naše heslo:

„Každý den k svačině jedině, jedině pramen zdraví z Posázaví.“

10) Zodpovědnost versus Nezodpovědnost (6.8.2014)

Od prvního okamžiku, kdy jsme se rozhodli pomoci králi Targovi jsme vzali na sebe odpovědnost za tento úkol. Záleží jen na nás, na každém z nás. Každý z nás si uvědomuje odpovědnost za výsledek svůj i celé skupiny záchránců. Král Targa ukryl před svou dlouhou cestou veškeré cennosti do královské pokladnice. Abychom tyto cennosti ochránili, musíme najít klíče a heslo, které tuto pokladnici chrání dříve, než padne do nepovolaných rukou.

Hra: Pokladnice Krále Targi

Hra je volně převzata ze známé hry „Klíče od pevnosti Boyard“. Jednotlivé oddíly dostávají za splněný úkol klíč a vždy jedou ze sedmi písmen. Z těchto písmen složí skupina klíčové slovo. Po jeho uhodnutí vstupuje soutěžící skupina do pokladnice pevnosti – dostanou mapu k pokladu a mohou vyrazit na trasu najít poklad krále Targiho.

Klíčové slovo: ROŽELOV

Úkoly:

- | | |
|----------------------------------|---|
| 1. Vyplavení klíče ze studny | 5. Klíč na kládě (řezání koláče na čas) |
| 2. Hledání klíče na kmeni stromu | 6. Páka (přemož siláka 1) |
| 3. Lov klíče na vodní hladině | 7. Souboj na kládě (přemož siláka 2) |
| 4. Klíč v koruně stromu | |

1. Vyplavení klíče: Na dně vyschlé studny je ukryt klíč. Úkolem je vyplavit klíč na povrch. Samotná hra vychází volně z již před lety publikované známé hry „Studna“. Hráči mají za úkol naplnit z nejbližšího vodního zdroje „vyschlé studny“ a získat vyplavením z jejího dna klíč. Studny jsou však již velice staré a poškozené. Voda prosakuje jejími stěnami a je potřeba si rozdělit úkoly a síly. Hráči nosí v PE sáčcích vodu a snaží se naplnit studnu „po okraj“ aby získali klíč. Hra končí jakmile lze klíč volně sebrat z vodní hladiny.

Pomůcky:

- Nádoby (studny) nejlépe novodur. Trubky, které jsou zazátkovány a navrtány určitým počtem děr. Otvory musí být v různých výškách aby nemohly být ucpany jednou rukou, ale aby muselo na „opravě“ studny spolupracovat více hráčů (nutno vyzkoušet !!)
- PE sáčky co nejmenší velikosti
- Korkový špunt znázorňující klíč

2. Hledání klíče na kmeni stromu: na kmeni stromu je připevněn klíč, jeden ze družstva má oči zavázané šátkem a ostatní ho musí pouze pomocí hlasové nápovědy dostat ke klíči.

3. Lov klíče na vodní hladině: Na vodní hladině je na plováku připevněn klíč. Úkolem oddílu je klíč ulovit rybářským způsobem (na udici). Hráč má k provedení úkolu vymezený čas (3min).

Pomůcky: Plovák (Polystyrenová deska), prut s háčkem

4. Klíč v koruně stromu: V koruně stromu (na tyči) je přivázán klíč. Oddíl vybere ze svého středu odvážlivce, který pro klíč vyšplhá.

5. Klíč na kládě (řezání koláče na čas): Na silné kládě (ca. 30 cm) je upevněn klíč. Úkolem oddílu je za určený čas odříznout část klády s přivázaným klíčem. Soutěžící se můžou během úkolu střídát.

6. Páka (přemož siláka 1): Klasický souboj na páce. Oddíl vybere ze svého středu nejsilnějšího člena. Jeho úkolem je přemoci strážce klíče v páce.

7. Souboj na kládě (přemož siláka 2): Soutěžícím stojí nyní v cestě rokle, kterou stráží silák vyzbrojený silným dřevcem, kterým shodí každého, kdo se pokusí rokli přejít. Soutěžící stojí na kládě a snaží se molitanovým beranidlem shodit strážce z klády. Pokud se mu to podaří ve stanoveném limitu, získává klíč a další indicii.

11) Zakončení EH

- Vaření elixíru,
- Scénka předání elixíru králi Targimu
- Předání vzorků elixíru každému účastníku
- Slavnostní přípitek...

Celkové umístění v EH 2014 mladší kategorie:

1. MARUSOVÉ
2. LUMINÁTI
3. ZÁCHRANCI
4. SALAMANDŘI
5. TOULÁCI
6. ALCHYMISTI
7. BARBAJZOVÉ
8. MYDLÁŘI