

Celotáborová etapová hra 2018

**„Z POHÁDKY
DO POHÁDKY
A ZPĚT DO BLÁZINCE“**



STARŠÍ KATEGORIE (11 – 16 let)

Krásné Pole – Chřibská, 21. 7. -3. 8. 2018

Realizace s foto

NÁZVY DRUŽSTEV:

Celkem 10 družstev – v čele družstva vždy jeden z 16-ti letých, který si vybírá členy svého družstva:

- Raketáči,
- Večerníci,
- Princezny,
- Grooti,
- Zlobři,
- Šmoulové,
- Andílci,
- Brouci pytlíci,
- Pohádkáři,
- Bajajové



kapitáni družstev

REALIZOVANÉ POHÁDKY

1. *O Smolíčkovi - 23.7.*
2. *Červená Karkulka - 24.7.*
3. *O Popelce - 25.7.*
4. *Zlatovláska - 26.7.*
5. *Koblížek na vandru - 27.7.*
6. *Šípková Růženka - 28.7.*
7. *Dlouhý, Široký a Bystrozraký – olympiáda - 29.7.*
8. *O Plaváčkovi – vodní - 29.7. (odpoledne)*
9. *O bídě a štěstí - 31.7.*
10. *Sněhurka a sedm trpaslíků - 1.8.*
11. *POHÁDKOVÝ BLÁZINEC – divadlo - 1.8.*

O Smolíčkovi

Motto: *Běž co nejrychleji, ať utečeš jezinkám.*

Provedení:

- vymezí se 1 trať – slalom mezi stohy slámy
- v 1. kole běží hráči po dvojicích – drží se za pas a nesmí se rozpojit
- ve 2. kole běží tři hráči – dva krajní dopředu a za lokty drží prostředního, který běží pozpátku – musí ale opravdu běžet, ne se nechat nést
- ve 3. kole běží samotní kapitáni – musí však celou dobu nahlas říkat básničku:

*„Za hory, za doly, mé zlaté parohy, kde se pasou?
Smolíčka pacholíčka jezinky pryč nesou!“*



Pro starší = kapitány:

- ke každému družstvu se vylosuje 1 jiný kapitán – družstvo se stává jezinkami, kapitán je Smolíček
- jezinky se postaví do ohraničeného kruhu (zhruba 3-4 metry velkého) a dá se jim nějaká menší obruč/šátek, které se musí držet (nebo se jim dohromady sváží pravé ruce) – stanou se tedy takovým mnohorrukým Krakenem
- ve vymezeném kruhu je na zemi rozprostřeno cca 10 – 15 víček, které se snaží Smolíček vzít, nesmí se ho však dotknout jezinky, jinak ztrácí život
- pokud Smolíček ztratí život, musí k němu pohotově přiběhnout celé jeho družstvo (jeleni), říci básničku (za hory, za doly...) a tím ho znovu obživí
- hraje se omezený čas – cca 2 až 3 minuty
- počet nasbíraných víček = počet bodů pro svůj tým



Červená Karkulka

Motto: *Karkulka jde lesem k babičce. V lese si však všimne, že je tam plno věcí, které do lesa nepatří. Snaží se jich co nejvíce zapamatovat, aby o tom mohla povědět babičce.*

Provedení: Hra na zapamatování, strategii družstev

- Po lese je rozvěšeno 30 různých předmětů. Buď tam mohu být obrázky, nebo přímo předměty – malé, velké, všelijaké
- Každé družstvo vždy vyšle jednoho zástupce (karkulku) do lesa, která si během 45 sekund snaží zapamatovat co nejvíce předmětů, následně pak odchází k babičce (na druhou stranu hracího pole, nesmí se vrátit už ke svému družstvu) a sepíše seznam všech věcí, které si zapamatoval
- Každých 45 s se pískne – znamená pro karkulky, aby odešly z lesa, a může do něj vstoupit další karkulka z družstva... než se vystřídají všichni členové družstva
- cílem družstva je sepsat na papír všechny předměty, které se v lese nachází (problém ale je, že neví, co už napsal ten před nimi, musí si jich tedy zapamatovat co nejvíce)
- aby to nebylo tak jednoduché, v lese jsou ještě 2-3 vlci (vedoucí) – vlci mají u sebe kartičku s bonusovým obrázkem. Vlci jsou však plaší a před karkulkami se schovávají; pokud ho nějaká karkulka zahlédne, může před ní utéct – pokud se ho ale karkulka už dotkne, musí ukázat svůj obrázek; pokud se na vlka sesype více karkulek najednou, vlk může začít řvát, „kousnout“ karkulku (křížek fixou na ruku) a ta musí okamžitě opustit les a jít k babičce

Hodnocení:

- každý zapsaný předmět = 1 bod
- družstvo, které má všech 30 předmětů + 5 bodů
- zapsaný bonusový předmět od vlka +3 body

Pro starší děti (kapitány):

Jako poslední vstupují do lesa nejstarší děti. Jejich úkolem je si také zapamatovat co nejvíce předmětů/obrázků. Protože však již prošlo přes les plno karkulek, vlci už nejsou plaší, ale na karkulky útočí. Nejstarší děti si tedy musí za 3-5 minuty zapamatovat co nejvíce předmětů, ale zároveň utíkat před vlky. Pokud je vlk chytne, udělá jim fixou čárku na ruku (1 čárka = minus 1 bod). Po uplynutí času děti odchází (asi spíš zdrhají) z lesa, zapamatované předměty přepisují ke svému družstvu a hra končí.

EXTRA POTŘEBY: 30 různě velkých a různě viditelných předmětů, 2 až 3 kartičky s obrázky pro vlky

Předměty: kytice, vlk, kočka, jablko, hruška, koště, lopata, kytara, housle, slepice, had, kráva, ovce, telefon, kalhoty, koza, šaty, boty, deštník, šnek, vidlička, hrnek, kružítko, pravítko, tužka, myš, čepice, pero, brýle, kšiltovka

Extra předměty (u vlků) – dort, víno, košík



O Popelce

Motto: *Popelka měla v pohádce tři přání. Odhal její tajná přání a posud', zda si toto opravdu přála. Jak to bylo doopravdy?*

Provedení:

Přečteme celou pohádku, potom: Běhací hra + následně na zamyšlení a uvažování

- 3 přání Popelky – roztroušená zpráva. Rozdílné však bude, že nebude na jednom lístečku jedno písmeno, ale jedno slovo z každého příběhu, tzn. na lístečku č. 1, bude první slovo všech tří příběhů. Člen družstva příběhne k lístečku, zapamatuje si číslo a tři slova a nadiktuje je zapisovateli. Následně z nich musí vhodnými kombinacemi složit daná tři přání. Aby to ale nebylo tak jednoduché, přání budou popletená - Popelka si bude přát např. novou motorku, skok padákem a bohatého ženicha.
- Úkolem družstva je se po vylúštění tří přání zamyslet, zda to opravdu tak bylo a případně přání opravit podle skutečnosti.

Příběhy nutné vymyslet dopředu, musí mít stejný počet slov

Příběhy:

- 1) *První přání Popelky byla nová motorka, kterou si přála už mnoho let. Kdysi po svém tatínkovi zdělila jeho starý model mopedu, který ale zlá macecha hned zabavila a zamkla na tři západy do kůlny. Popelka měla sen dostat nejnovější model suzuki. Milovala totiž rychlou jízdu a vítr ve vlasech.*
- 2) *Druhé Popelčino přání bylo praktické. Macecha ji totiž každý dne nutila vytírat celý dům a prosívat hrách s cizrnou. Proto si Popelka přála nové koště a sítko. S novým koštětem by ji úklid šel mnohem rychleji a lépe. Sítko zase bylo kouzelné a třídilo luštěniny automaticky.*
- 3) *Třetí Popelčino přání byly nové tenisky. Toužila po nich už mnoho let. Macecha Popelku nutila chodit vždy bosa. V létě i v zimě. V trávě i po kamenech. Popelka si přála jeden pár sportovních bot, aby se jí chodilo dobře. Nejlépe v červené barvě.*

Hodnocení: správné sestavení tří přání + jejich opravení dle skutečnosti



Zlatovláska

Motto: *Jednou musel kuchař Jiřík připravit svému králi vzácného úhoře, kterého nesměl ochutnat. Pokud ho chutná, přijde o hlavu. Úhoř byl vzácný tím, že ten, kdo ho snědl, rozumí řeči zvířat. Jiřík neodolal a kousek ryby ochutnal. Král to poznal a nakázal Jiříkovi, že se může zachránit leda tím, že mu přivede princeznu Zlatovlásku, kterou si chce vzít za ženu. Jiřík se vydal do světa. Aby Zlatovlásku získal, musí splnit tři úkoly – sesbírat všechny perly rozsypané v trávě, najít prsten v moři a přinést mrtvou a živou vodu. Vaším úkolem je Jiříkovy úkoly také splnit.*

Provedení: hry na spolupráci, rychlost, obratnost – tři úkoly pro Jiříka

- **1. úkol – najít perly v trávě**
 - v ohraničeném území jsou rozházené korálky. Různě velké, různě barevné. Úkolem je jich za daný časový limit nasbírat co nejvíce. Vždy může vyběhnout pouze 1 z každého družstva a vzít 1 korálek, až se vrátí, vybíhá další.
 - limit hry: 10 – 15 minut
 - následně musí družstvo co nejrychleji navléknout korálky na vlasec/provázek – body z pořadí v navlékání se přičtou k bodům za korálky
 - hodnocení: počet a druh korálků; malé hůře viditelné korálky mají samozřejmě vyšší cenu než velké barevné – DOPŘEDU TO ŘÍCT DĚTEM
- **2. úkol – najít prsten v moři**
 - připravím 7 nádob s různými tekutinami (voda, olej, voda s mýdlem, voda s těmi slizovými kuličkami, voda s hlínou, voda s klacíky, písek, štěrk atd.), ve kterých bude poschováváno celkem 5 prstýnků.
 - úkolem každého družstva je najít co nejrychleji všechny prstýnky; všichni členové však budou mít zavázané oči, takže neuvidí, do čeho sahají
 - hodnocení: naměřený čas
 - důležité je, aby se družstva, která už hrála, nepotkala s těmi, kteří teprve budou hrát
- **3. úkol – přinést živou a mrtvou vodu**
 - vodu nabírají děti ústy z jednoho kýble a vyplivují do kelímků – musí naplnit celkem tři plné kelímky
 - měří se čas

2. úkol - Hledání prstenu v moři





3. úkol – Přinést živou a mrtvou vodu





Koblížek na vandru

Motto: *Koblížek cestoval po světě, utíkal od babičky a dědečka, všem se chlubí, jak utíká a po cestě říká všem následující básničku:*

"Já koblížek, koblížek, na sýpce metený, - 1. díl
po truhle škrabaný, smetanou mísený, - 2. díl
na másle smažený, na okénku chlazený. - 3. díl
Dědečkovi jsem utekl, babičce jsem utekl, - 4. díl
zajíčkovi jsem utekl, vlkovi jsem utekl, - 5. díl
medvědovi jsem utekl a tobě, liško, taky uteču." - 6. díl

- Fáborkovaná, hra na paměť a spolupráci (rychlost je sekundární)
- Od tábora k divadlu
- Úryvky básničky k zapamatování
- Cíl: zapamatování celé básničky
 - Básnička bude rozdělena do 6 dílů, které budou očíslované a rozmístěné cestou k divadlu. Úkolem dětí je si všechny díly zapamatovat bez tužky, mobilu..., v cíli je přeříkat ve správném pořadí. Aby to nebylo tak jednoduché, každý člen družstva si v cíli vylosuje číslo dílu básničky, který bude muset přeříkat. Družstvo dostane čas na přípravu.
- Hodnocení: počet chyb, čas „běhu“ (sekundárně), čas přípravy recitace





Šípková Růženka

Motto: *Zlá sudička Růžence předpověděla, že se v den svých 15. narozenin píchne o ostrý předmět a navěky usne. Král s královnou se tedy snažili z celého království odstranit všechny ostré předměty, aby se Růženka nemohla o nic píchnout. Pomozte králi s královnou odstranit všechny ostré předměty.*

Provedení:

- hra na strategii
- po lese je umístěno cca 10 - 15 obrázků různých ostrých předmětů (nůž, vřeténko, růže, vidlička) a několik neostrých (matoucích) – na každém obrázku je několik čtverečků - nábojů, které značí jejich „sílu, ostrost“ – viz obrázky v příloze,
- každé družstvo bude mít 1 přidělenou barvu a v ní určitý počet nastříhaných čtverečků - nábojů (barevné lepicí papíry); vždy vyběhne 1 člen každého družstva s 1 nábojem a přilepí ho k nějakému ostrému předmětu, vrátí se ke svému družstvu a vybíhá další
- mohou nastat dvě situace:
 - ostrý předmět otupí – na papír přilepí svůj barevný náboj, ale pořád tam je ještě místo na další (viz obrázek nahoře)
 - ostrý předmět zničí – na papíře už není žádné volné místo na nalepení náboje; papír s předmětem si hráč bere
- hodnocení: za každý umístěný náboj je 1 bod, za umístění posledního náboje je ještě bonusový 1 bod
- hra bude trvat omezený čas



Vyhodnocení etapové hry „Šípková Růženka“

Dlouhý, Široký a Bystrozraký

Celotáborová netradiční olympiáda – všechny kategorie dohromady

Motto: *Dlouhý vykonával úkoly, ke které využil své délky, Široký úkoly, ke kterým využil své tloušťky a Bystrozraký úkoly, ke kterým využil svého zraku. Ani princ to neměl lehké.*

Pravidla hry: Spojená družstva ze všech kategorií dohromady + nalosovaný dospělácký kapitán

Disciplíny:

- **Dlouhý** – skok do dálky z místa + nesení vraního vejce = dvojice zkříží lyžařské hůlky a mezi ně dá nafouknutý balonek, který takto nese, aniž se ho smí dotknout. Pokud balonek spadne, vrací se zpět na start. Běží se štafetově – měří se celkový čas
- **Široký** – překážková dráha s obručí
- **Bystrozraký** – sněžná slepota – kreslíme poslepu
- **Princ I.** – dřepy s kostkou na bose – kostkou každý hází, kolik dřepů má udělat
- **Studna** – hod mincí do nádoby s vodou. Do ní umístíme další nádobu. Používáme tři mince různé hodnoty.
- **Společný úkol** – hromadný přeskok lana – postupně vyřazováni ti, kteří nepřeskočí
- **Mravenci** - přenášení bonbonů pomocí kolíčků v puse
- **Hod na černokněžníka** – kolikrát se trefí míčkem do otvoru ve figuríně
- **Princ II.** - slalom s pěnovou tyčí a míčkem

Pomůcky: obrázky Dlouhého, Širokého a Bystrozrakého; balónky, provázek, stopky; gymnastické obruče, šátky, různé překážky, stužka, kameny, kolíčky, bonbony, misky, mince

A začínáme pohádkovou rozcvičkou:





SOUTĚŽE



Rozdělování do družstev a losování dospěláckých kapitánů

ŠIROKÝ – překážkový běh s obručí





STUDNA - hod mincí do nádoby s vodou



BYSTROZRAKÝ – kreslení poslepu



DLOUHÝ – skok do dálky z místa



DLOUHÝ – neseme vraní vejce



MRAVENCI - přenášení bonbonů pomocí kolíčků v puse



PRINC - Dřepy s kostkou na bose



PRINC II. - slalom s pěnovou tyčí a míčkem



SPOLEČNÝ ÚKOL – hromadný přeskok lana



HOD NA ČERNOKNĚŽNÍKA



VYHODNOCENÍ EH – DLOUHÝ, ŠIROKÝ a BYSTROZRÁKÝ



O Plaváčkovi

Motto: *Chyť si svého Plaváčka, převez ho opatrně přes řeku a dostaň se co nejdříve do bezpečí.*

Provedení:

- každé družstvo musí co nejrychleji dovézt Plaváčka do cíle,
- zhruba v půlce rybníka stojí vedoucí jako bójka, členové v družstvu vytvoří dvojice,
- družstvo dostane svého Plaváčka (panenka v přepravce) a musí absolvovat štafetu, tj. první dvojice s ním plave k bójce a zpět, tam ho předají další dvojici atd.
- poslední dvojice musí Plaváčkovi obléknout plínku
- oba z dvojice se musí pořád jednou rukou dotýkat přepravky s Plaváčkem
- měří se čas celého družstva



O bídě a štěstí

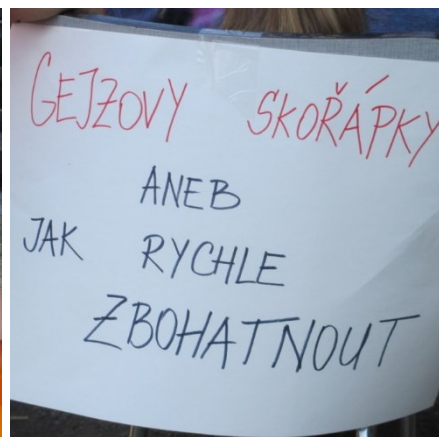
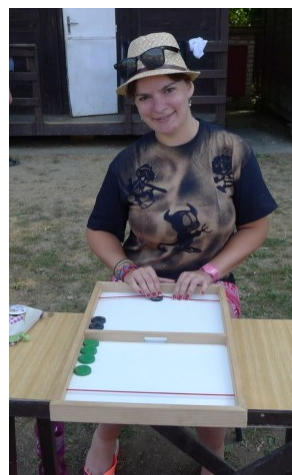
Motto: *Chudý chalupník přišel ke svému bohatství v podstatě náhodou. Zasloužil si to pouze poctivou a čestnou prací. Hraj fair-play a třeba objevíš své štěstí.*

Hra: Kasino – hazard!

Motivace: Kde jinde vyzkoušet štěstí a bídu než v našem kasinu?

Pravidla hry: Děti obdrží žetony do kasina (pelety), každý stejný počet. Na hřišti je připraveno několik hazardních her – červená bere, kolo štěstí, skořápky, kelímky, kostky, páka, ruleta atd. Také nesmí chybět banka, která může půjčit, pokud už vše prohráli. Děti se volně pohybují a snaží se vyhrát co nejvíce žetonů. Po určité době se hra stopne a každé družstvo spočítá, kolik žetonů získali (nezapomenout vrátit druhy!).

Pomůcky: karty, kostky, kelímky...







Sněhurka a 7 trpaslíků

Motto: *Sněhurka v lese žila s trpaslíky, kteří jí pomáhali a starali se o ni. Každý trpaslík měl své typické vlastnosti, podle kterých se i jmenoval. My se u každého trpaslíka zastavíme a splníme jeho úkol.*

Provedení:

- hra na znalosti, originalitu, spolupráci družstva
- Na každou soutěž nominují 1 zástupce kapitáni (popř. pokud zbývá nějaká soutěž tak vylosují zástupce (nevím, kolik jich bude v družině – např. 5 + 1starší = kapitán) - pak se v každém družstvu rozdají čísla od 1 do 5 (o tom kdo bude mít jaké číslo, rozhoduje kapitán, a vedoucí hry pak jedno číslo vylosuje (např. č. 4), takže soutěžit půjdou všechny čtyřky.
- Pro starší děti = kapitány – bych zvolil povinně Stydlína nebo Dřímala
- Pak nemusí být stanoviště, ale úkoly se budou dělat postupně, aby ostatní mohli fandit, či se bavit při umění kapitánů
- na každém stanovišti se musí splnit nějaký typický úkol

Trpaslíci:

- Šmudla – malba z přírodních materiálů (sesbírej přírodniny a namaluj obrázek – použij alespoň tři barvy) – hodnotí se počet barev a celkový dojem z obrázku
- Prófa – poznávačka (kytky a zvířata)
 - sedmikráska chudobka, smetanka lékařská, růže šípková, brukev řepka olejka, jetel plazivý/luční
 - srnec obecný, jezevec lesní, kuna lesní, zmije obecná, ještěrka zední
- Kejchal – poznávání koření a dalších věcí (musí být vedoucí) – připravit vzorky koření do neprůhledných nádob
- Rejpal – do všeho rejpal, všemu rozuměl nejlíp → vyluští 2 bludiště
- Stydlín – předved' zlou královnou, prince, čarodějnici, otrávené jablko... (musí být vedoucí)
- Štístko – házení kostkou, každý z družstva jednou hodí dvěma kostkami; padnou-li dvě jiná čísla = 1 bod, padnou-li dvě stejná čísla = 2 body, padnou-li dvě šestky = 3 body (musí být vedoucí)
- Dřímál – vychrápat melodii známé písničky, třeba Ovčáci čtveráci (musí být vedoucí)

Hodnocení: sečtou se body z jednotlivých stanovišť





Pohádkový blázinec

Z pohádek vybereme minimálně tolik pohádkových postav, kolik máme členů celé starší kategorie. Jména těchto postav napíšeme na lístečky (1 lísteček = 1 postava např. Zlatovláska, sedmihlavá saň, trpaslík). Každý člen starší kategorie si vylosuje 1 pohádkovou postavu.

Každá družina si vylosuje jednu z pohádek, které jsme měli v etapovce. Tu pak musí se svými vylosovanými postavami zahrát ostatním, takže např. v pohádce O červené Karkulce vystupují Bajaja, drak, Budulínek a Koblížek s Jezinkou. Odborná porota složená z oddílových vedoucích hodnotí originalitu, mluvený projev, komičnost a kostýmy.









ODMĚNA NA ZÁVĚR - POKLAD





NEREALIZOVANÉ ETAPY

Chytrá horákyně

Motto: *Jednou se pohádali o krávu dva bratři, jeden bohatý a druhý chudý a o jejich při musel rozhodnou až král. Ten si ale také nevěděl rady, a tak dal oběma hádanku: Co je na světě nejbystřejší, co nejbohatší a co nejsladší? Panovník dal bratrů na rozmyšlenou celou noc a řekl, že kdo hádanku uhodne, ten spor o krávu vyhraje. Chytrá horákyně nejprve poradila svému otci ve sporu o dobytek. Následně si ji zavolal sám král, ale dal jí následující podmínky, které musí splnit. Horákyně byla však natolik chytrá, že všechno splnit dokázala a král si ji nakonec vzal za ženu.*

1. úkol: Každý z družstva (či družstvo dohromady) dostane určeno, jak se musí se obléci

Provedení:

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| a) obutý – neobutá | b) oblečená – neoblečená |
| c) učesaná – neučesaná | d) umytá – neumytá |
| e) ani pěšky – ani kolmo | |

Hodnocení: Splnění budou posuzovat vedoucí, případně děti z jiných kategorií

2. úkol: bonusové body: řešení logických hádanek (pohni sirkou, aby vznikl čtverec atd.)

Perníková chaloupka

Motto: *Jeníček s Mařenkou začali Ježibabě loupat perníčky ze střechy. Ochraňte svou perníkovou chaloupku před jejími pokušiteli, a zároveň se nenechte chytit ježibabou.*

Provedení:

- každé družstvo si vybere jeden strom (= svoji perníkovou chaloupku), kolem kterého se udělá zhruba 1,5 metru široký kruh (asi něčím vyznačit??)
- každé družstvo dostane cca 15 perníčků své barvy, které si umístí ke své chaloupce (do kruhu na zem)
- cílem každého družstva je ukrást co nejvíce perníčků svým protihráčům, ale zároveň uchránit co nejvíce svých
- aby to nebylo tak jednoduché, v herním území se pohybují dvě ježibaby (vedoucí), které mohou hráče chytat, brát jim perníčky a zpomalovat je různými úkoly (udělej pět dřepů, rozvaž si a zavaž si tkaničky atd.)
- hodnocení: za každý uchráněný perníček 1 bod, za každý ukradený perníček 2 body
- hraje se omezený čas

Pro starší:

Pomozte svému družstvu a získejte pro něj další (bonusové) perníčky. Proběhněte skrz les k chaloupce ježibaby, ukradněte perníček své barvy a přineste ho zpět ke svému družstvu.

- vyznačí se 1 strom jako perníková chaloupka, ke které se dá 5 bonusových perníčků v barvě každého družstva. Cílem staršího dítěte je proběhnout přes ohraničené území k chaloupce, vzít perníček a běžet zpět ke svému družstvu. Po cestě mu ho však může zase vzít ježibaba (vedoucí). Perníčky se mohou nosit pouze po jednom.
- čas: bude to bleskovka, takže tak 3 – 5 minut
- bonusový perníček = 3 body

Mokrý varianta: vyrob z papíru perníkovou chaloupku; hodnotí se vzhled

EXTRA POTŘEBY: cca 15 perníčků pro každé družstvo = 15 lístečků barevných papírů (každé družstvo si vylosuje 1 barvu)

VYHLÁŠENÍ VÍTĚZŮ ETAPOVÉ HRY 2018



10. místo – ANDÍLCI



9. místo – GROOTI



8. místo – POHÁDKÁŘI



7. místo – ZLOBŘI



6. místo – BROUCI PYTLÍCI



5. místo – VEČERNÍČCI



4. místo – PRINCEZNY



3. místo – ŠMOULOVÉ



2. místo – BAJAJOVÉ



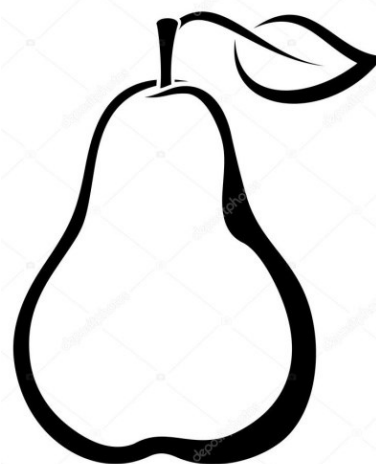
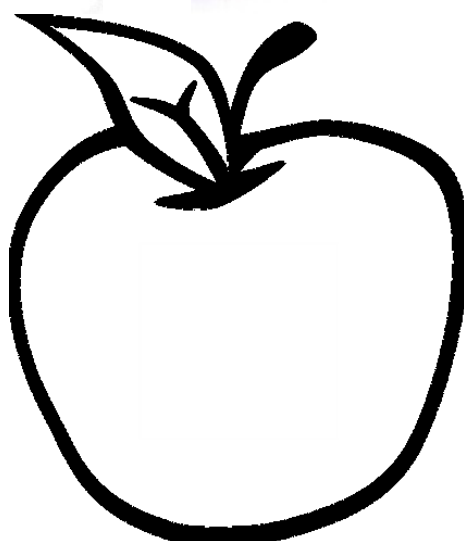
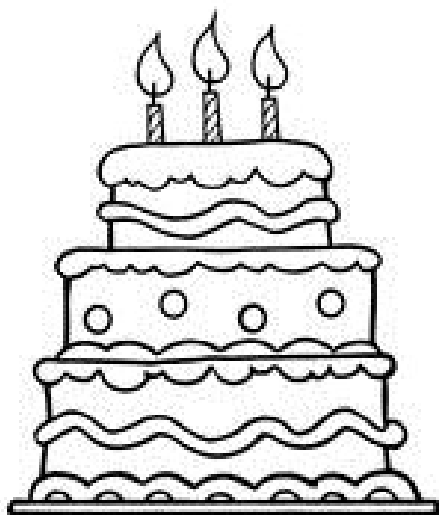
1. místo – RAKEŤÁCI

EH 2018 - Z POHÁDKY DO POHÁDKY A ZPÁTKY DO BLÁZINCE

Etapová hra starší kategorie (oddíly č. 1 až 5 st.)

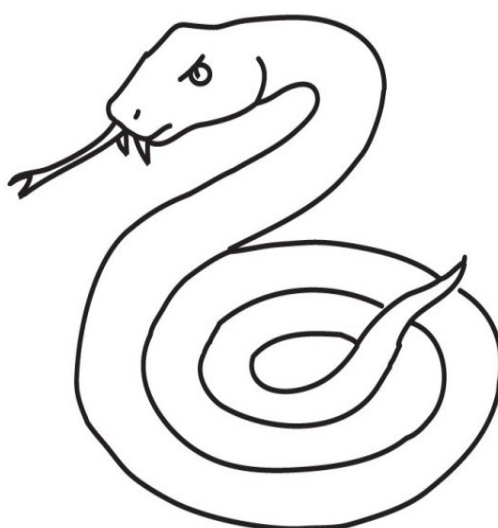
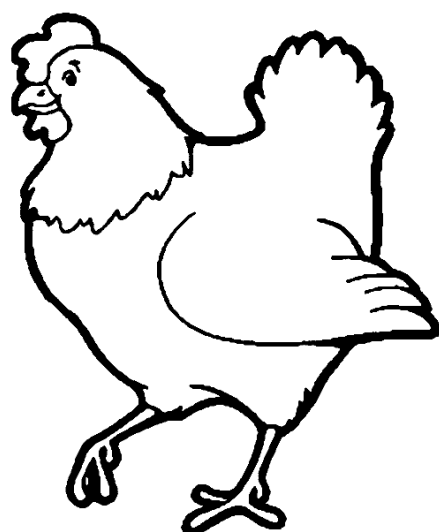
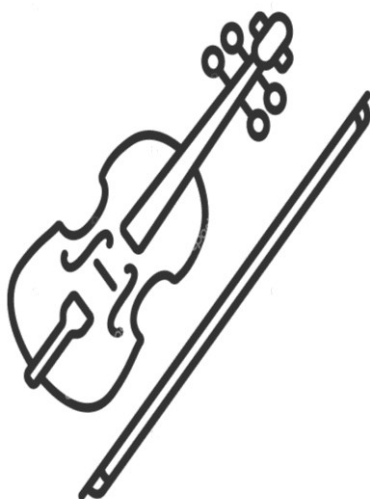
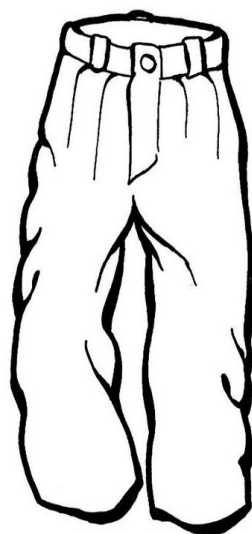
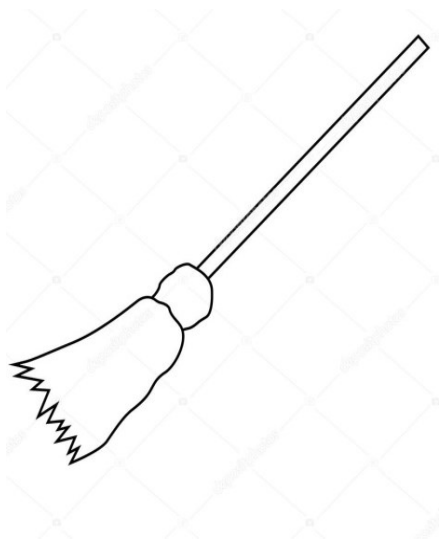
DRUŽINA		O Smolíčkovi	Červená karkulka	O Popelce	Zlatovlásk a	O Kobližkovi	Šipková Růženka	O Plaváčkovi	Chytrá horákyně	Sněhurka a 7 trpaslíků	Blázinec		Součet bodů	Celk. pořadí
název	Jméno a příjmení													
RAKETÁCI	Čechová Karolína, Löwy Jakub,	7	10	5	4	7	8	10	7	4	5		67	1.
	Hauserová Tereza, Kos Dominik													
	Kopřiva Jan													
VEČERNÍČCI	Capiali karolína, Baslík Jan,	4	8	9	1	1	7	7	4	10	6		57	5.
	Jasukevičová Nela, Noga Tomáš													
	Szromková Barbora, Vaničková Lucie													
PRINCEZNY	Futera Tomáš, Hellich Matyáš,	3	4	2	6	5	9	8	6	7	9		59	4.
	Jirkovská Eliška, Baslík Matyáš,													
	Šalounová Natálie, Vácha Jakub													
GROOTI	Zuch Josef, Fiedlerová Dora,	8	3	4	8	3	2	4	10	5	3		50	9.
	Laube František, Bureš Daniel,													
	Rybová Rozálie, Matzkeová Barbora													
ZLOBŘI	Ryba Jáchym, Rosembaumová Lucie,	10	3	3	10	9	5	5	3	2	4	x	54	7.
	Kučera Miroslav, Mášková Eliška													
	Jelínková Zuzana, Čepek Jiří													
ŠMOULOVÉ	Kodešová Zuzana, Adam Jan	4	5	10	2	10	4	3	9	6	10		63	3.
	Ebertová Kateřina, Mitnyiková Leona,													
	Šedlbauer Ondřej, Brhlík Matěj,													
ANDÍLCI	Lukeš Vojtěch, Brda Ladislav,	7	7	6	9	2	1	2	2	3	7		46	10.
	Schuster Daniel, Švihelová Anna,													
	Szromková Klára,													
BROUCI PYTLÍCI	Ebertová Tereza, Slezák Tomáš,	5	9	1	5	8	6	1	8	8	5		56	6.
	Pekárková Veronika, Klupáková Kristýna,													
	Jirkovský Tomáš, Černý František													
POHÁDKÁŘI	Hlásníková Martina, Procházka Patrik,	6	6	7	3	4	10	6	1	9	2		54	8.
	Sládek Martin, Rožec Josef,													
	Boudníková Justýna, Russeová Hana													
BAJAJOVÉ	Stejskalová Veronika, Kubát Vojtěch,	9	7	8	7	6	3	9	5	1	8	x	63	2.
	Stejskal Ondřej, Svoboda Daniel,													
	Dlouhá Barbora, Adamová Alžběta													

OBRÁZKY K EH – ČERVENÁ KARKULKA

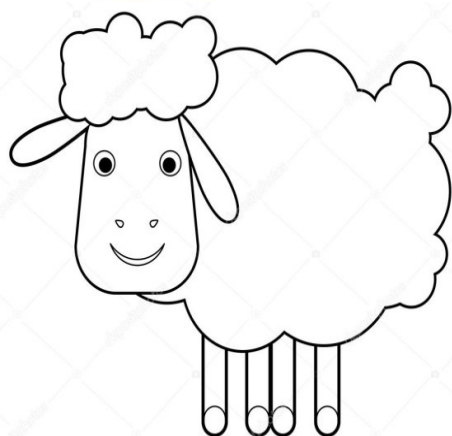
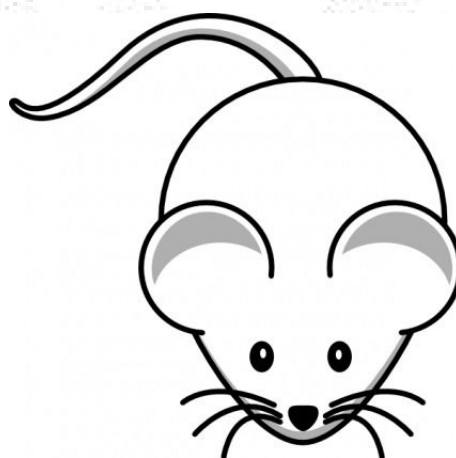
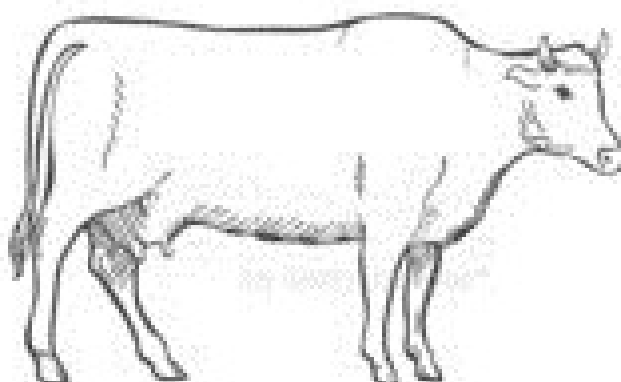
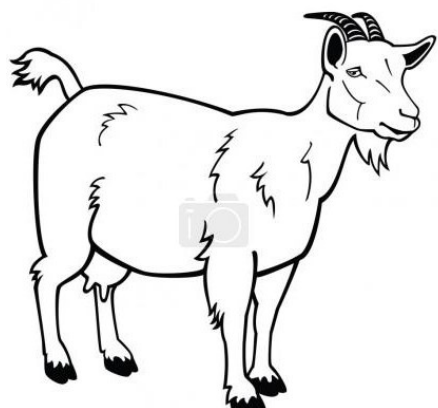


PŘÍLOHY

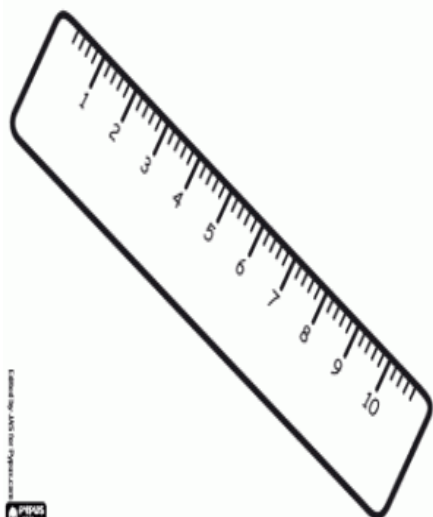
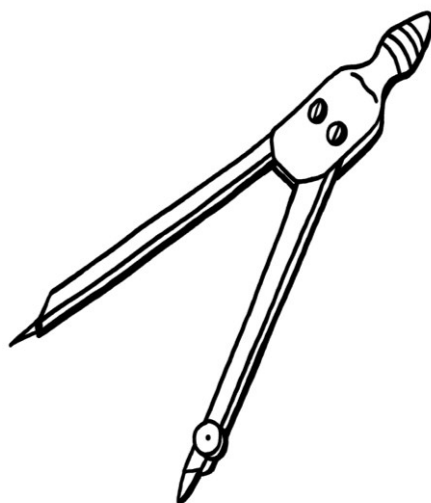
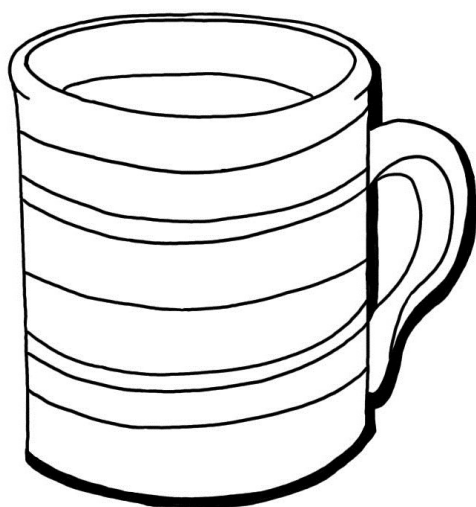
OBRÁZKY K EH – ČERVENÁ KARKULKA



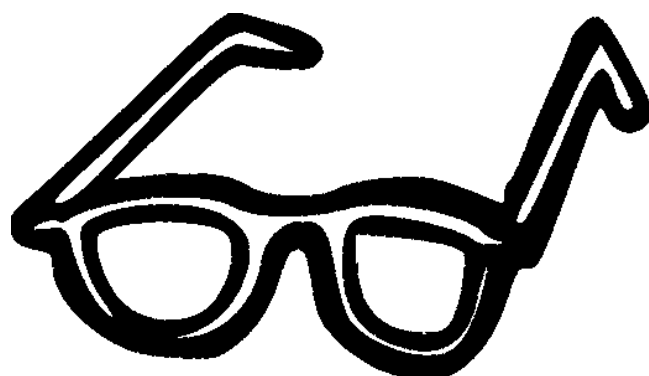
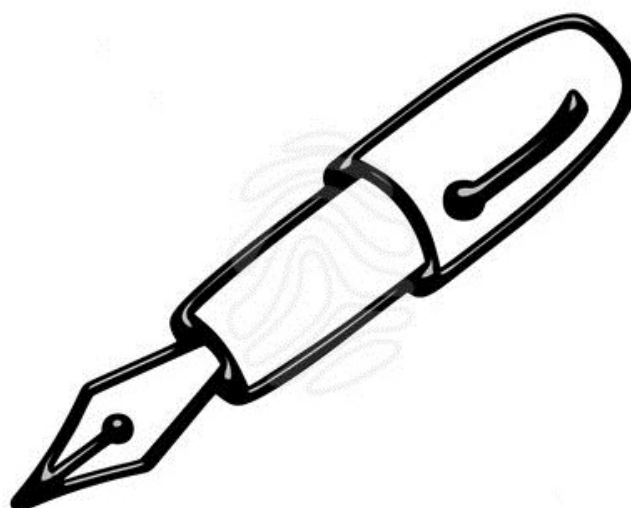
OBRÁZKY K EH – ČERVENÁ KARKULKA



OBRÁZKY K EH – ČERVENÁ KARKULKA



www.vsechny.cz
www.vsechny.cz
www.vsechny.cz



O SMOLÍČKOVI – TEXT k EH

Chřibská ([německy](#) Kreibitz) je město v Ústeckém kraji, v [Lužických horách](#). Žije zde přibližně 1 300 obyvatel. Město se skládá ze čtyř částí – Dolní Chřibská, Chřibská, Horní Chřibská a Krásné Pole. Chřibskou protéká malá říčka Chřibská Kamenice.

Město se nachází na okraji národního parku České Švýcarsko. Nejstarší písemná zmínka o městě pochází již z roku [1352](#), tedy ze 14. století.

V blízkosti města Chřibská se nachází druhá nejvyšší hora okresu Děčín, Jedlová. Hora má nadmořskou výšku 774 m n. m. Z vrcholu Jedlové vedou dvě sjezdovky, je zde také zřízena půjčovna koloběžek. Za jasného počasí je možné dohlédnout na hrad Tolštejn.

Hrad Tolštejn se dříve jmenoval Kavčí skála. Je to zřícenina středověkého hradu. Základní kámen byl položen na začátku 14. století. V současnosti je to zřícenina, která je chráněna jako [kulturní památka České republiky](#). Návštěvníkům je volně přístupná.

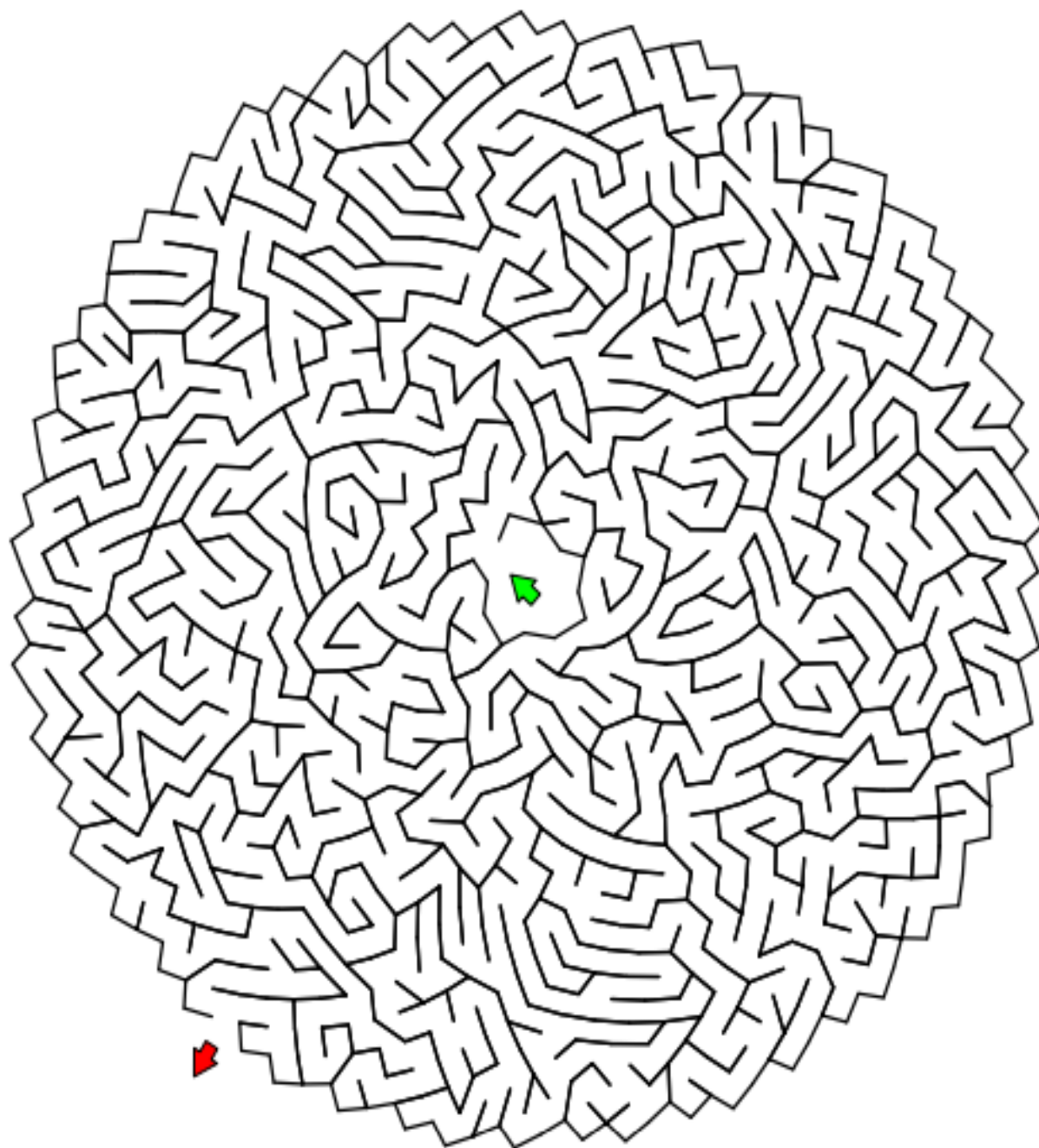
V současné době je město Chřibská díky své přírodě a památkám hojně vyhledávaná turisty a letními tábory. Nachází se zde dvě velká rekreační střediska: RS U Jasanu (Sůváci) a RS Babočka.

O SMOLÍČKOVI – OTÁZKY k EH

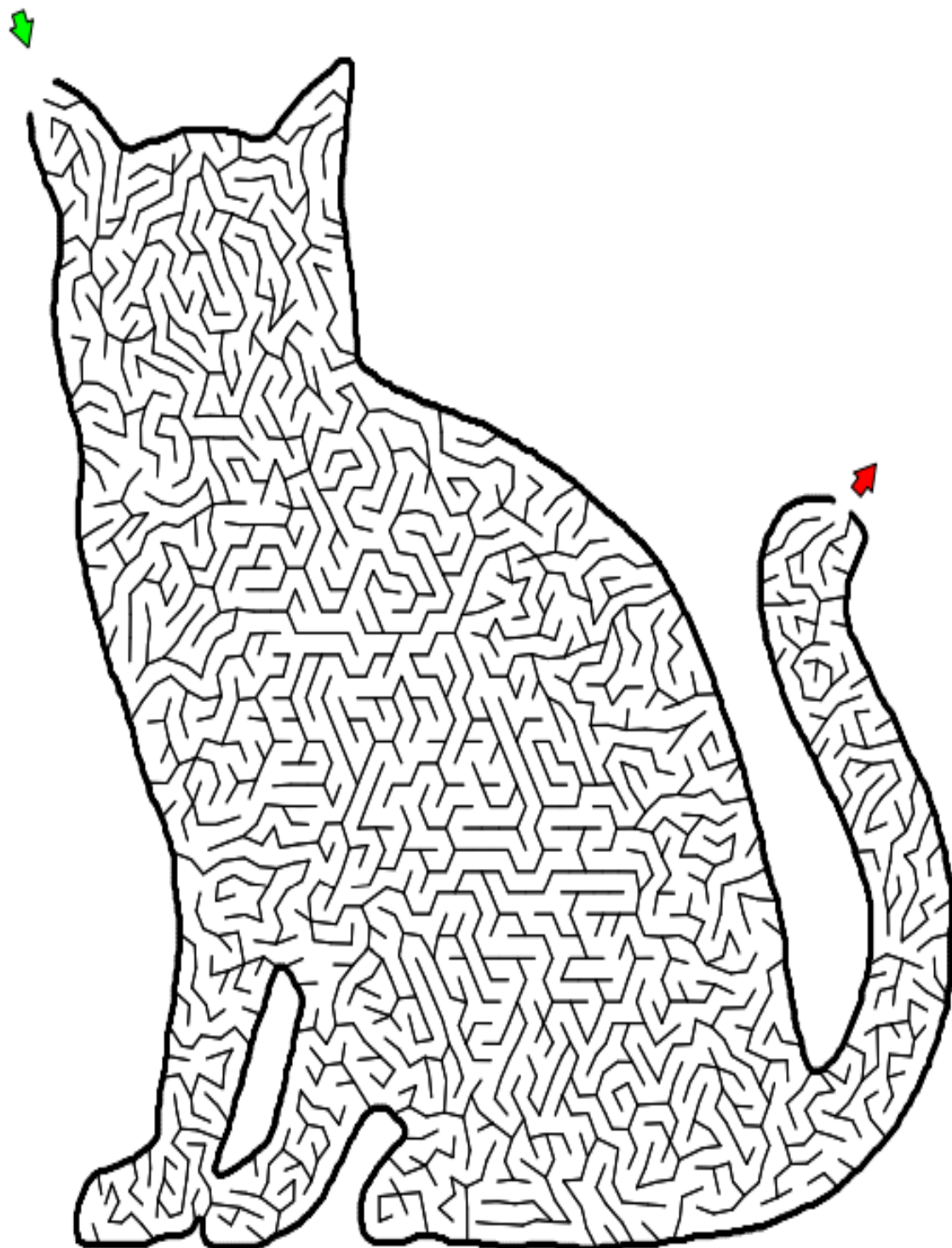
1. V jakém kraji se nachází Chřibská?
2. Jaký národní park je nejbliže Chřibské?
3. Z jakého století pochází první písemná informace o Chřibské?
4. Jak se jmenuje rozhledna nacházející se v blízkosti Chřibské?
5. Jak se jmenuje zřícenina hradu nacházející se v blízkosti Chřibské?
6. Jak se jmenuje druhý tábor, rekreační středisko, které se nachází kousek od našeho tábora?
7. Jak se jmenuje areál, ve kterém se nachází náš tábor?

PŘÍLOHY

SNĚHURKA a 7 TRPASLÍKŮ – BLUDIŠTĚ I.



SNĚHURKA a 7 TRPASLÍKŮ – BLUDIŠTĚ II.



SNĚHURKA a 7 TRPASLÍKŮ – POZNÁVAČKA

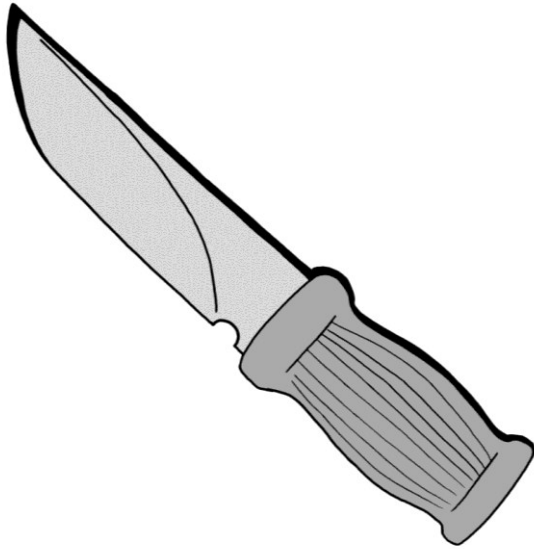


PŘÍLOHY

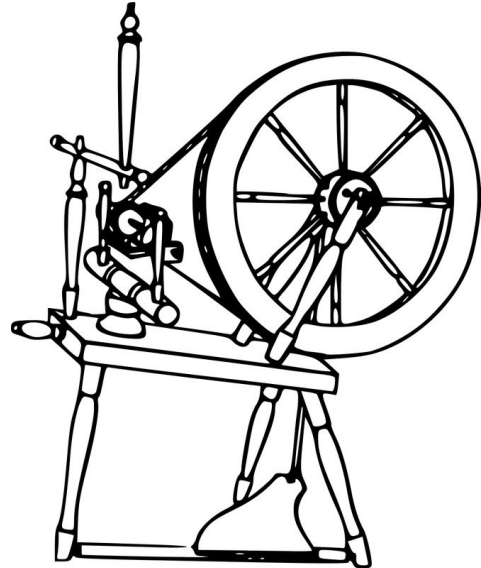
SNĚHURKA a 7 TRPASLÍKŮ – POZNÁVAČKA

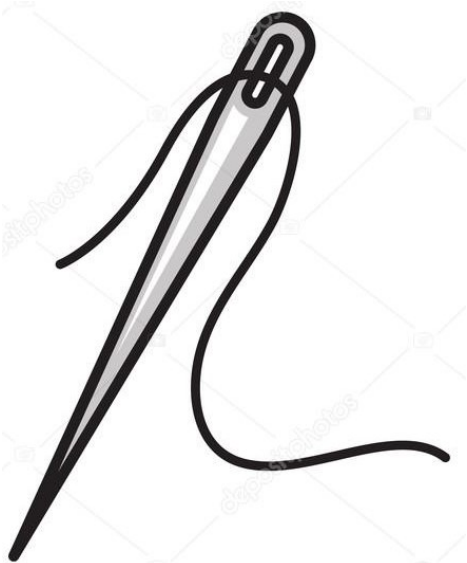


ŠÍPKOVÁ RŮŽENKA – PŘEDMĚTY



--	--	--	--





--	--	--	--



--	--	--	--

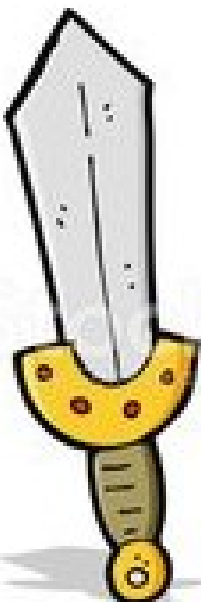
ŠÍPKOVÁ RŮŽENKA – PŘEDMĚTY



--	--	--

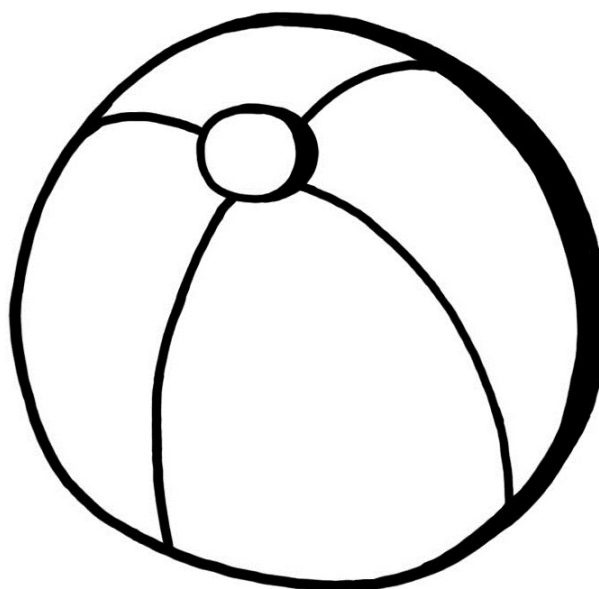


--	--	--	--



--	--	--

--	--



--	--	--

--	--	--