



Indiánský tábor

ŠKOLA MALÉHO STROMU

INDIÁNSKÝ TÁBOR – etapová hra na 5 dní pro děti mladšího školního věku. Příběhy jsou inspirovány životem indiánů a jsou rozděleny do 5 dnů podle zkoušek a zdatností.

Literatura:

Miroslav Vosátka: „Tábornická encyklopedie“, Mladá Fronta 1985
„Skautskou stezkou – základní příručka pro skauty a skautky“, Tiskové a distribuční centrum, Praha 1998

Vladimír Rogl: „U táborového ohně“, Olympia – Praha, 1968

Miroslav Zapletal: „Encyklopedie her“ – různá vydání, na různé příležitosti

I. DEN zkouška zručnosti

Na začátku prvního dne vedoucí zdůrazní, že se děti mezi sebou také neznají (stejně tak jako Malý Strom ve městě). Záleží na každém z nás, jak tyto dny prožije. Vedoucí vysvětlí bojování o pířka. Splní-li děti úkoly, večer při táboráku je čeká pířko.



TOTEM: Po společném seznámení děti společně vyrábějí jeden velký totem. Rozdělí se do malých skupinek a každá z nich vyrábí z kartónu část totemu – hlavu orla s křídly, želva, medvěd apod. Poté se mohou hrát různé indiánské hry v přírodě.

HRY:

✓ **NA SKALP:** Každý hráč si na záda, za tričko u krku připevní dlouhý 50 cm papírový proužek, který představuje jeho skalp. Úkolem každého hráče je krýt se tak, aby mu skalp z jeho zad nikdo nestrhl a sám aby získal skalpů co nejvíc. Kdo ztratí skalp, je ze hry vyřazen. Kdo zůstává poslední se skalpem, vyhrává.

✓ **SKOKY mezi kameny:** Hráči přinesou větší kameny, průměr 10 cm a položí je na louce, blízko sebe. Hráči pak dostanou tvrdý míček

(tenisák) a pátku (hrubší větev) a od startovací čáry musí přesunout míček do cíle. Hráči postupují jeden za druhým s jedním hodem.

✓ **SKOKANDA:** Hráči vytvoří dva stejně početné zástupy. Postaví se na startovací čáru. První hráč z prvního zástupu skočí dopředu. Pak pokračuje druhá skupina – první hráč. Tam kam doskočil první z první skupiny, přijde druhý z první skupiny a skočí dopředu. Pokračuje druhá skupina stejným způsobem. Vyhrává ta skupina, která doskočila postupně nejdál.

✓ **INDIÁNSKÁ ZPRÁVA:** Tato hra vyžaduje přípravu a delší průběh. Nejlépe je zařadit ji jako samostatnou hru např. na dopoledne (2-3 hod) na velké přehledné prostranství – např. louka, či jiný prostor tábora. Rozmístíme praporky (golfové jamky), na kterých jsou napsány vzdálenosti v metrech nebo krocích k dalšímu praporku a příslušná část zprávy. Kromě těchto praporků jsou rozmístěny i praporky „falešné“. Pozor, cesta od praporku ke druhému musí být jednoznačná, nesmí dojít k záměně praporků (jamek). V prostoru se může pohybovat jen jedna družina nebo hlídka. Hráč odpaluje míček od jednoho praporku k druhému. Pokračovat k dalšímu praporku může tehdy, až se míček dotkne tyčky od praporku. Úkolem je co nejdříve absolvovat trať a rozluštit zprávu.



INDIÁNSKÝ OBLEK: K indiánské výzbroji patří pravý indiánský oblek. Odpoledne je možné zařadit batikování triček. Děti si samy vážou trička a pak se v určité barvě obarví. Je možné také savování nebo malování na trička barvami na textil.

VEČER : Vyhodnocení celého dne a rozdávání pírek.

II. DEN zkouška naslouchání

Dnešního dne je dobré zařadit celodenní výlet do lesa, do přírody. Cílem tohoto výletu je poznávat s dětmi přírodu, stromy, rostliny, květiny, zvířata. Také je důležité, aby si dnes děti nasbíraly co nejvíce přírodnin, které budou potřebovat na další den – kamínky, šišky, větvičky, samorosty apod.

AKTIVITY a ČINNOSTI:



HERBÁŘ: Vedoucí připraví papír a pastelky. Každý účastník si udělá svůj herbář.



OTISKY STOP: Vedoucí vezme na výlet láhev vody a sádro. Když najdou děti nějakou zajímavou stopu, může se udělat sádrový odlitek. Jednodušší verze: odlitek je možné vtlačit do modelíny.

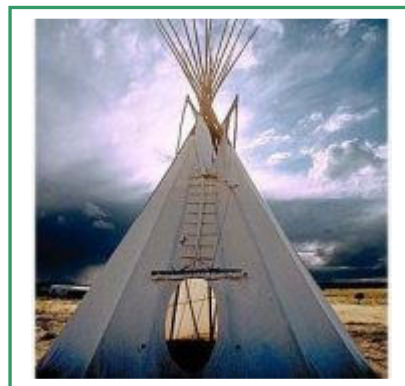
✓ NAJDI SVŮJ STROM: Jeden hráč si zaváže oči a druhý ho zavede od kraje lesa několik kroků k jednomu ze stromů. Nevidící si strom ohmatá a snaží si ho zapamatovat. Potom jej vidící hráč odvede stejnou cestou zpátky na výchozí místo. První hráč si sundá šátek z očí a snaží se poznat strom, u kterého předtím byl. Hráči se pak vystřídají.

III. DEN zkouška tvořivosti

✎ TOTEM: Každé dítě si vytvoří svůj vlastní totem ze samorostu, který našel včera v lese. Může se pomalovat i balakrylovými barvami.

ČELENKA: Pak si každý vyrobí čelenku z široké gumy, která může se pomalovat fixy nebo barvami na textil. Je dobré, aby si také každý udělal náhrdelník z různých přírodnin.

✎ KRABIČKA: Výroba papírové krabičky na tajemství, která se oblepí ubruskovou technikou – nejlépe s indiánskými motivy.



IV. DEN zkouška pozorování

Dnešní den je dobré zařadit návštěvu ZOO, kde by se děti dověděly co nejvíce o zvířatech. Mohou si je vyfotit, nakreslit. Je dobré zařadit i nějaký malý kvíz o těchto zvířatech.

HRY:

✓ NA KRÁLÍKA: Hráči vyjdou na chvíli z místnosti a vedoucí hry zatím v klubovně uschová nějaký předmět dohodnutý předem, například klíč nebo Hry z Kroniky ztracené stopy 7 píšťalku, a to tak, že alespoň část je vidět. Pak zavolá ostatní hráče dovnitř a ti se snaží uschovanou věc co nejdříve objevit. Kdo ji spatří, nechlubí se ostatním, neukazuje na ni, ale opanuje svou radost z nálezů a jde si klidně sednout. Ostatní hledají dále. Každý další hráč, který věc spatří, si jde také beze slova sednout. Kdo zůstává v hledání poslední, dostává nežádoucí titul "králík". V dalším kole hry uschovává věc ten, kdo v předchozím kole byl jejím prvním objevitelem. Při hře je zásadou, že při hledání uschované věci se nemá nic brát do rukou, odsunovat nábytek, převracet věci na něm a podobně.

✓ NA JEDNÉ NOZE: Dva chlapci stojí proti sobě, každý na jedné noze a drží se vzájemně každý jednou rukou vzadu za krk. Na znamení rozhodčího začnou oba poskakovat a každý se snaží, aby svého soupeře přivedl z rovnováhy tak, aby musel stoupnout na obě nohy. Kterému se to dříve

podají, ten zvítězí. Přeskakovat z jedné nohy na druhou není povoleno. Kdo přešlápne, i třeba bez přičinění soupeře, prohrál zápas.

✓ NA LEOPARDA: Všichni se sesednou v kruhu, nohy dají křížem, ruce položí na kolena dlaněmi směrem vzhůru. Hráč představující leoparda klečí nebo dřepí uprostřed kruhu a zvolna se otáčí dokola a občas se snaží rychlým pohybem ruky plesknout někoho do dlaně. Když se mu to podaří, vymění si role s hráčem, který byl zasažen.

✓ DŽUNGLE: Hráči si vyberou jméno nějakého dravého zvířete (lev, tygr, vlk, puma...). Všichni dají jednu ruku na stůl a ruce hráčů se musí těsně dotýkat. Vedoucí pak odříkává formulku: „Noc se blíží, džunglí se plíží a dodá jméno zvířete. Ten, který byl vyvolán musí co nejrychleji zaútočit na ruce ostatních, ti se však stahují do bezpečí tak, že ruku ze stolu odstraní. Pokud se vyvolané šelmě podaří nějaký úlovek, všichni zasáhnutí dostávají trestný bod, jestliže nikoho nechytí, trestný bod získá sám. Vedoucí může hráče mást vyvoláváním jiných zvířat (slepice, ježek...), kdo dal ruku ze stolu pryč má trestný bod.

✓ NA MYŠKY: Do čepice vložte tolik lístků, kolik je hráčů. Na jeden namalujte kočku, ostatní zůstanou čisté. Kdo si vytáhne kočku vlezte si pod stůl, ostatní představují myšky, které se rozestaví kolem stolu a začnou na desku vyluzovat zvuky – škrábání nehtem, bubnují prsty... Kočka pod stolem pozorně naslouchá a v příhodném okamžiku její ruka vystartuje zpod stolu a snaží se chytit ruku některého hráče. Když se mu to podaří s chycenou myškou si mění úlohu.

V. DEN zkouška zdatnosti

Během dnešního dne se může udělat **Olympiáda** s různými disciplínami. Například:



✓ HOD BAREVNÝMI KAMENY: hod do kruhu, 1 hráč - 5 kamenů, hráči se v házení kamenů postupně střídají, nejúspěšnější je ten, kdo umístí do kruhu nejvíce kamenů;

✓ ŽABKY: dva ploché kameny, mohou být barevně odlišeny, na louce nebo měkké podložce uděláme jamku o průměru 30 cm, hloubce 10 cm, hráči hází "žabky" od startovní čáry a snaží se hodem umístit svůj kámen do důlku, pokud se tak nestane, vyhrává ten z hráčů, který umístit svůj kámen nejbližší středu důlku

✓ SBÍRÁNÍ LISTŮ: vyhledávání listů různých druhů dřevin, jejich přiřazování k jednotlivým druhům stromů, porovnávání velikostí, tvarů, barev, povrchu atd.

✓ **KOBYLKY:** kobyłka je dřevěná tyč o délce 15 cm a o průměru 0,5 cm, natřená na zeleno, hráč hůlku vsune mezi palec a ukazovák bosé nohy a prudce vykopne dopředu, úkolem hráče je, aby jeho kobyłka doskočila co nejdál; "maxi kobyłka" - dřevěná tyč o délce 1 m, hráč si položí tyč vodorovně na nárt nohy a snaží se vykopnout tak, aby hůlka dopadla co nejdál

✓ **VRH:** do dálky polenem, prákem

✓ **STŘÍLENÍ PRAKEM:** na cíl papírovými kuličkami

✓ **PŘEKÁŽKOVÝ STŮL:** Na starci stůl, jemuž hned tak nějaký ten šrám nebude vadit, a pokud možno obdélníkového tvaru, postavíte porůznu větší počet krabiček od zápalek. Stavte je na výšku, tedy jejich otevírací stranou k desce stolu. Hráč má za úkol přelézt stůl z jedné podélné strany na protilehlou a přitom porazit co nejmenší počet krabiček, nebo raději neporazit ani jednu! Ať už porazí krabičku dotekem nebo i jen pouhým otrášením stolu, jež vznikne jeho přelézáním, vždy se krabička počítá prostě za poraženou. Podmínkou je, že hráč při přelézání nesmí svým tělem přecházet přes boční strany stolu. Celé jeho tělo (tedy i nohy) musí projít jedině nad deskou stolu. K vylezení na stůl nesmí použít židle, musí se na desku stolu dostat ze stoje na podlaze sám svou obratností. Při menším počtu soupeřících hráčů je možno smluvit si několik kol přelézání. V takovém případě se pak sčítají každému hráči poražené krabičky ze všech kol dohromady - a po skončení celé hry se vypracuje žebříček všech hráčů - závodníků.

✓ **NAPLNĚTE LÁHEV!** Asi dvacet metrů od potoka je start. U startu je láhev s úzkým hrdlem a nádoba na vodu. Na povel závodník uchopí nádobu, běží s ní pro vodu do potoka, nabere ji, běží zpět a zde má vodu přelít do láhve až po hrdlo. Kdo to dokáže za nejmenší počet vteřin?

✓ **KAMENNÁ DRÁHA:** Udělejte si venku z plochých kaménků dlouhou čáru, která se bude všelijak klikatit, bude mít plno zákrutů a náhlých ohybů. Pak si jeden závodník po druhém zaváže oči šátkem, aby ani trochu neviděl - a na povel ke startu jde po čáře (bos nebo v tenkých cvičkách), veden jen hmatem svých chodidel. Vykročí-li z dráhy, musí si ji znovu nohama nahmatat a pokračovat v cestě až na konec čáry. Kdo ji projde nejrychleji?

OLYMPIÁDA ODHADU:

✓ **ODHAD DÉLKY:** Dejte každému odhadnout vzdálenost dvou, tří, pěti, deseti metrů. Každý si dá znaménko tam, kde myslí, že tato vzdálenost končí. Potom změřte metrem, kolik kdo prohádál pod nebo nad správnou míru.

✓ **ODHAD VÁHY:** Přines si domů deset kamenů, přibližně stejně velikých, ale různé váhy. Zvaž každý zvlášť a opatři jej číslem a zapiš si, které číslo kolik váží. Pak přines kameny do klubovny a dej je

kamarádům, aby je sestavili do řady podle svého odhadu, od nejlehčího do nejtěžšího.

Závodí každý hráč sám. Když řadu vytvoří, opiš si pořadí čísel, načej odhaduje závodník druhý, pak třetí atd. Když se všichni vystřídali, vytas se teprve se správnými váhami podle seznamu z domova a srovnávejte, kolik kamenů kdo umístil správně a kolik nesprávně. Za každý správně umístěný kámen dej čtyři body, za každý nesprávný o tolik půlek bodů méně, o kolik míst je kámen vzdálen od místa správného. Například kámen, který byl svou správnou váhou na pátém místě, zařadil závodník až na sedmé místo, tedy o dvě místa špatně. Obdrží za jeho odhad tudíž místo čtyř bodů jen tři body. (Za každé místo se strhává půlka bodu.)

✓ ODHAD ČASU: Stopněte si čas a od té chvíle máte odhadnout délku pěti minut. Musíte se během těchto pěti minut bavit, hovořit, nesmíte mlčet (aby se totiž nikdo nemohl příliš soustředit). Kdo si myslí, že už pět minut uplynulo, oznámí to vedoucímu, který se podívá na hodinky

a zapíše si odhadnutý čas. Když každý tak či dříve či později ohlásil slůvkem "ted" domnělých pět minut, vedoucí sdělí, kolik vteřin či minut kdo prohádál.

✓ ODHAD SMĚRU: Připevni na stěnu, asi ve výši svého obličeje, papírek o rozměru 10x10 cm. Pak ze vzdálenosti asi deseti kroků jdi se zavřenýma očima k papíru s napřaženou pravicí a snaž se ukazováčkem dotknout se papíru. Uvidíš, jak je těžké zachovat směr k papíru po těchto deset kroků, i když sis směr před startem naměřil.

✓ ODHAD VĚCÍ: Hráči se zavázanýma očima si sednou kolem stolu. Vedoucí pak posílá od jednoho k druhému různé věci, například píšťalku, knoflík, sirku, krabičku, tužku atd. Věcí je dvacet. Hráči musí být zticha, každou věc ohmatají co nejrychleji a předávají beze slova dále. Pak vedoucí věci uklidí, hráči sundají z očí obvazy a začnou psát (každý samostatně), co si kdo z překládaných věcí zapamatoval.

