

# CELOTÁBOROVÁ ETAPOVÁ HRA

## CELOTÁBOROVÁ ETAPOVÁ HRA

### „KOUZELNÝ LES“

## 1. CÍLE ETAPOVÉ HRY

Cílem této etapové hry je pozitivní využití volného času a výchova k hodnotám přátelství, spolupráce, altruismu a obětavosti. Všechny činnosti této etapové hry jsou zaměřeny na konkrétní pomoc druhému člověku, který se nachází v nouzi.

## 2. ČASOVÝ PLÁN PROJEKTU

Etapová hra „Pohádkový les“ je rozložena do devíti dnů pobytu na chaloupce. Etapová hra se zahajuje první den po příjezdu do tábora. Poslední závěrečná část etapové hry je vyvrcholením předposledního dne před odjezdem domů. Předposlední večer bývá již tradičně vyplněn slavnostním rituálem - vyhodnocením etapové hry, slavnostní večeří a posléze tombolou.

## 3. LEGENDA

Jedeme do pohádkové země, kde se setkáme s Králem pohádek, kde bude hostina, všechno možný, ALE...

- děti najdou připravený dopis od Krále pohádek, kde je napsáno, že se s ním mají setkat v lese.

- místo toho však na místě setkání najdou darebáka černokněžníka, který před jejich zraky zaklíná říši pohádek. Uvěznil Krále pohádek v pohádkové komnatě a zamknul ji na tři čarodějnické zámky. Potom s hlasitým křikem utekl do lesa. *(tuto úvodní scénku sehraje tým vedoucích)*



Skřítkové jsou poslední nadějí na záchranu pohádkového lesa. V pohádkách se s uvězněním Krále pohádek nic nedaří, pohádkové bytosti jsou bezradné. Malí skřítki (jimiž jsou děti) musí pomoci pohádkovým bytostem, protože si bez Krále pohádek neví rady. Je třeba vysvobodit Krále pohádek a zničit moc zlého nemožného černokněžníka. Děti se rozdělí na tři skupinky skřítků, protože se hledají 3 klíče od komnaty. Pomáhat skřítkům na jejich cestě za záchranou Pohádkového království budou Měsíčník, Slunečník, Větrník a Večernice. *(což jsou vedoucí)*

Pohádkový hrad (naši budovu) vyzdobíme kouzelnými artefakty, aby nás chránily před kouzly mocného černokněžníka.

- Za každý úkol dostávají Skřítkové kousek mapy od Pohádkových bytostí, kterým pomohli. Mapa bude ukazovat, kde se nachází kouzelný klíč.
- Na každý den je připravena jedna pohádka, vedoucí jsou převlečeni za pohádkové bytosti a hrají scénky.
- V průběhu celého pobytu se děti učí znát správné názvy (pohádkových) rostlin.

## 4. POPIS JEDNOTLIVÝCH ETAP

### Pondělí:

Po příjezdu se děti ubytují, a po odpolední svačině naleznou dopis od krále pohádek. Vedoucí je doprovodí na místo „schůzky“, kde děti uvidí pouze černokněžníka, který zaklíná říši pohádek a pak s velkým rachotem (za pomoci zvukových efektů - petard) utíká pryč.

Za chvílku se objeví čtyři kouzelné bytosti - Měsíčník, Slunečník, Větrník a Večernice, aby vysvětlily dětem, co se stalo a poprosily je o pomoc jménem všech pohádkových bytostí. Zároveň jim slíbily pomoc.

Pomůcky: práskací kuličky, látky a krepový papír na výzdobu zakleté komnaty, nápis pohádková komnata, oblek černokněžníka (plášť, klobouk, zuby, kouzelná hůlka), dopis, mapa pohádkového lesa

### Úkol:

1. Děti se rozdělí do tří skupin. Celé odpoledne mají na to, aby si vymyslely název a pokřik pro svou skupinku.
2. Vedoucí každému dítěti rozdává jedno barevné tričko, které mu pomůže vyzdobit pomocí šablony a sava.
3. Děti také obdrží deníček, do kterého si každý den budou zapisovat popřípadě kreslit, co hezkého ten den prožily.
4. Večer se děti naučí hymnu „Bim bam zvon vyzvání“, aby ji mohly již při večerním nástupu zpívat.

Pomůcky: barevná trička, šablony na savování a savo, deníčky

### Úterý: Křemílek a Vochomůrka

Ráno Slunečník dětem oznámí, že mají hledat Křemílka s Vochomůrkou, kteří potřebují jejich pomoc. Ti jsou schováni v lese. Děti již z dálky slyší jejich znělku a podle melodie je najdou. (Křemílek s Vochomůrkou hrají na flétnu a na housle) Křemílek a Vochomůrka snídají, když tu najednou Křemílek onemocní. Jediné, co mu

může pomoci jsou zrníčka máku, které jsou ovšem příliš vysoko na to, aby je Vochomůrka sám natrhal.

Úkol:

V každém balónku zavěšeném na stromě je jedno nebo 2 zrnka. Někde je voda. Děti musí prasknout balónky a přinést zrnka. Vyhrává ta skupinka, která donese Křemílkovi a Vochomůrkovi nejvíce zrníček. Do hodnocení se zaznamenají body jak do skupinového hodnocení, tak do osobního.

Pomůcky: Převleky pro Křemílka a Vochomůrku (prostěradlo, čapka a nos, housle, flétna), 30 balónků, 40 zrněk máku, voda, 3 misky pro 3 skupiny.

**Středa: Rumcajs – veverky**

Dětem se pustí magnetofonová nahrávka „Jak Manka neměla stužku do vlasů“. Posléze přijde převlečený Rumcajs a vyzve děti, aby mu pomohly v lese posbírat blechy.

Úkol:

1. Děti mají najít v lese co nejvíce blech. Blechy jsou malé žluté lístečky, které jsou schované za kůrou stromů, ale i v houští a v borůvčí. Hodnotí se počet jak za skupinu, tak za jednotlivce.
2. Hra na veverky: děti si zastrkají za kalhoty šátky, které jim musí dosahovat až po kolena. Vedoucí je honí a bere jim šátky. Dítě, které nemá šátek, jde mimo hru. Poslední tři děti, které zůstanou ve hře dostávají body. Hra se může třikrát opakovat, aby co nejvíce dětí získalo body. Body jsou do osobního hodnocení.

Pomůcky: Převlek pro Rumcajse (klobouk, košile, kalhoty, bambitka), blechy – lístečky, šátky, magnetofon s nahrávkou.

**Čtvrtek: Rákosníček**

Dětem se vypráví příběh o Rákosníčkovi, který nemůže spočítat hvězdičky na nebi.

Úkol:

Dětem se zaváží oči a po slepu mají najít co nejvíce papírových hvězdiček, které jsou rozházené v trávě. Boduje se do osobního hodnocení.

Pomůcky: nastříhané hvězdičky, šátky

## **Pátek: Broučci**

Děti se uvedou do pohádky Broučků.

Úkol:

Během dne si každé dítě vyrobí svou lucerničku. Barvami na sklo si ozdobí zavařovací sklenici, a vedoucí mu pomůže přidělat poutko z drátu.

Pomůcky: sklenice od kompotů, barvy na sklo, štětce, kelímky s vodou, drát, kleště

Úkol:

Hra na broučky – děti hází kostkou a podle toho, jaké číslo jim padne, kreslí určitou část broučka. Např. na číslo 6 se kreslí tělíčko, č. 5 hlava, č. 4 ocásek, č. 3. oko, č. 2 tykadlo, č. 1 nožička. Kdo má dřív namalovaného celého broučka, vyhrává. Body jsou do osobního hodnocení.

Pomůcky: papíry, tužky, kostky

Úkol:

Sosání – každé dítě ve skupině dostane jednu slánku. Skupinky stojí na startu a po jednom vybíhají k misce, ke jsou lentilky. Slánko musí nasát jednu lentilku a přenést ji do druhé misky. Vyhrává družstvo, které je dříve hotové. Bodování skupin. Odměnou jsou pak nasované lentilky.

Pomůcky: 3 misky s lentilkami, 3 prázdné misky, slánky pro každého účastníka.

Po večerním táboráku, když se udělá tma se dovedou děti do lesa na místo, kde je připravený magnetofon s pohádkou od Jana Karafiáta Broučci. Pustí se jim scénka, kdy malý Brouček letí poprvé s lucerničkou.

Úkol:

Na lesní pěšině jsou rozestavené lucerničky. U každé z nich je kartička s jedním namalovaným zvířátkem. Děti jdou po jednom, zastaví se u každé lucerničky, aby si

prohlédly obrázek a pokračují dál. Když projdou celou trasu, zastaví se u vedoucího vyjmenuje všechna zvířátka, která viděl. Vedoucí zaznamená správný počet. Bodování do osobního hodnocení i do skupinového.

Upozornění: Na start jdou úplně všechny děti společně, i ty, které se bojí. Ve hře dále pokračují pouze ty, které se jí chtějí zúčastnit. Vedoucí pomáhají dětem s velkou laskavostí přemáhat strach ze tmy. Během celé hry se nestraší a děti ví, že uprostřed a na konci cesty stojí vedoucí, kteří dávají pozor, aby se nikomu nic nestalo. Jde o to, aby si děti ohmataly tmu a ne aby se vystresovaly!!!

Pomůcky: lampičky, svíčky, zapalovač, kartičky se zvířátky, magnetofon s nahrávkou

### **Sobota: Maková panenka**

Dětem se pustí z magnetofonu kazeta s pohádkou O Makové panence a motýlu Emanuelovi, část „Jak se líbila motýlu Ibrahimovi.“ (*vedoucí sehrají scénku*)

Úkol:

1. Děti musí nakreslit nějakého motýla, vymyslí originální jméno a jeho příběh.
2. vyrobí loďku z papíru a hezky ji vyzdobí. Oba dva úkoly se hodnotí - originalita, nápaditost, pečlivost. Osobní hodnocení.

Pomůcky: papír, vodovky, tempery, štětce, kelímky s vodou, nůžky, tužky, magnetofon s nahrávkou

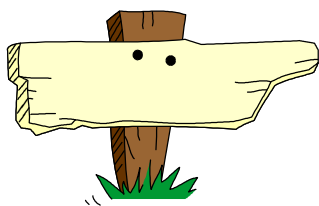
### **Neděle: Víla Amálka**

Převypráví se příběh O Amálce, Jak pomáhala ježčí tlapce. (Čtvrtek V. Pohádkový rok, 1985, s. 100)

Úkol:

Děti musí udělat pochoutku z jablíček. Hodnotí se originalita, estetika, spolupráce ve skupině. Hodnocení do skupiny.

Pomůcky: jablka, nože, talíře... další potraviny, či to, co se najde v lese...



### ***Pokračování legendy***

Večer: Už dlouho se snažíme zlomit moc Černokněžníka a vysvobodit zemi pohádek od zla. Každý den bratr Slunečnick prosvěcuje celou pohádkovou zem, aby zasvítíl do nejtemnějších koutů jeskyní, aby rozhrál i nejstudenější led, aby se skály žářem rozskočily a prozradily, kde se ukrývají odznaky moci zlého čaroděje. Každou noc svítí bratr Měsíčník a nenápadně spolu se svými služebnicemi hvězdami nespouští z očí Pohádkový les. Ve tmě pozoruje každyčký krok pohádkových bytostí ve všech možných stínech a zákoutích noční pohádkové země. Každý den a každou noc vane Větrník a sfoukne všechn prach a štěrky, všechn nepořádek v pohádkové říši. To aby se objevily odznaky moci zlého čaroděje. Každý večer prochází se sestra Večernice nenápadně po březích řek a jezer. Projde celou pohádkovou říši, aby ji pokryla mlhou večera a mohla co nejlépe sledovat stopy všech, kteří ten den procházeli tou či onou cestou. Doteď bylo všechno marné. Až dnes přes den bratr Slunečnick zahlédl něco zvláštního. V obrovské rychlosti prolétla lesem jakási malilinkatá muška, neviditelná pro všechny ostatní pohádkové bytosti. Prolétla kolem jednoho stromu, kolem druhého stromu, ale když prolétala kolem třetího, zakymácela se na okamžik, jakoby v letu ještě nebyla tolik zdatná. Tu Slunečnick, kterému to připadalo divné, pohlédl na Větrníka, a ten svým mocným fouknutím, které dolehlo až k malinkaté mušce, pohnul větvemi stromů, které jemně svým listím plácly po křídlech mušku a odfoukly ji pryč. Co ovšem bylo pozoruhodné, že malinkatá muška sice odlétla míle daleko, ale upustila na zem 3 velikánské svitky. Tu spatřila to Večernice a napadlo jí, že v tom musí mít prsty Černokněžník a zahalila Pohádkovou Zemi večerem, aby sama v tomto stínu, který má nejraději, mohla tyto 3 svitky najít. Co se však stalo k jejímu velkému údivu bylo to, že svitky najít nemohla a nenašla. Zavolala proto na pomoc bratra Měsíčníka, který se snažil, seč mu síly stačily, aby Svitky našel, ale nepodařilo se mu to. Když tu náhle zahlédl malinkatého trpaslíka a hned v očích tohoto malého trpaslíka poznal mocného Čaroděje. Něco však tento Čaroděj hledal. Byl unavený a slabý, ihned Měsíčník zjistil, že ztratil kouzelné čarovné svitky a hledá je, seč mu síly stačí, po celém Pohádkovém království, aby opět získal svou velikou moc. Měsíčník, Větrník, Slunečnick ani Večernice tyto svitky

nemohly najít. Zbývá poslední naděje: Skřítki. Ovšem musí je najít a zničit dříve, než je najde čaroděj. Jinak čaroděj opět získá svou moc...

Úkol: každá skupinka hledá jeden svitek. Bodování je skupinové. Až se najdou všechny tři svitky, rozdělá se oheň a svitky se spálí.

Potom signál toho, že moc čaroděje je pryč – Měsíčník se podívá, (*celou dobu někde visí symbol moci černokněžníka - kulička*), a černokněžník se promění v kuličku.

Pomůcky: svitky s efektem, tři nápovědy od Slunečníka, magická kulička

### **Pondělí: Popelka**

Popelka dětem převypráví svůj příběh.

Úkol:

Děti třídí různé druhy bonbonů do různých misek. Nepomáhají si však rukama, ale každý má v ústech kolíček na prádlo a tím vyzobává z misky bonbony a přenáší je do dalších misek.

Pomůcky: 3 misky s různými bonbony, 9 prázdných misek, pro každého hráče  
1 kolíček

### **Úterý: Krakonoš**

Trautenberg posekal květiny na Krakonošově zahradě, Krakonoš ho chce napomenout, ale nemá moc, cítí únavu, potřebuje pomoc skřítků. Potřebuje mít ke svému Krakonošování svoji zahradu plnou květin, které mu každý den dodávají sílu k jeho těžkému řemeslu...

Úkol:

1. Každý skřítek musí donést Krakonošovi 10 pohádkových kytiček a správně je pojmenovat.
2. Každá skupinka z nich vyrobí zahrádku (na pomoc dostanou banánovou krabici a použít mohou vše, co najdou v lese...)

Pomůcky: převlek pro Krakonoše (dalekohled, vousy, plášť, fajfka ), banánové krabice, ostatní pomůcky si děti hledají sami



## **Večer – ZÁVĚREČNÁ HRA: hledání klíčků**

Tato část naváže na Krakonoše, který dá skřítkům poslední útržek dopisu, v němž je psáno, aby skřítki hledali Slunečníka, Večernici, Větrníka a Měsíčníka. Ti řeknou skřítkům, kde mají hledat svůj klíček. Když čaroděj ztratil svoji moc, stačil ještě totiž ukrýt klíče od pohádkové komnaty – každý jinam.

Děti hledají tři klíče, když je všechny najdou, záraz se odemkne pohádková komnata, kde už bude připravený král pohádek. Ten vyhodnotí celou hru, vyhlásí výsledky etapové hry a udělí dětem diplomy.

Král všem poděkuje a za odměnu pozve všechny na hostinu. Potom odchází kralovat, aby vše v pohádkové říši uvedl opět do pořádku.

Pomůcky: převlek na krále pohádek, mapa, dopis, 3 klíčky a 3 zámky, diplomy

Po slavnostní hostině dostane každé dítě za získané body peníze, za které si může zakoupit ze společné tomboly.

Pomůcky: hračky, sladkosti, malé pozornosti...

## **5. RANNÍ A VEČERNÍ NÁSTUPY**

Každé ráno a večer se všichni účastníci tábora scházejí k slavnostnímu nástupu. Děti mají oblečená svá vyzdobená trika, vedoucí jsou převlečeni za Slunečníka, Měsíčníka, Večernici a Větrníka. Ráno i večer se zpívá hymna, každá skupinka říká svůj pokřik. Večer se vyhláší výsledky veškerého bodování za celý den.

## **6. SYSTÉM HODNOCENÍ**

Na dostupném místě je přehledná tabulka s bodováním. Každý účastník hry získává body za úklid; za deníčky, které si denně vyplňuje; za skupinové hry a za osobní ohodnocení (to dostává za různé hry a jiné plnění úkolů, za nástupy a podobně). Na konci hry se body přemění na peníze, za které si mohou nakoupit různé malé radosti, které jsou předem připravené v pohádkové říši.