

## PROGRAMY PRO DEŠTIVÝ DEN NA TÁBOŘE

### Mája

#### **Válka (de)šifrantů**

b) Hra do klubovny (zde kamkoli do sucha), inteligentní, o štěstí.

c) Za deště se dá dělat spoustu věcí, tak proč ne tahle hra.

d) Realizace:

#### Pravidla:

Několik států spolu z nepochopitelných důvodů válčí. My se přeneseme do prostředí tvůrců i luštitelů šifer. Každý stát (skupinka) má dva tvůrce, dva luštitelé a jednoho zvěda. Hra začíná tím, že si všichni tvůrci šifer vylosují šifru. Každý stát má přibližně svých deset-dvacet šifer. Jakmile tvůrce zašifruje text, který má předem danou délku, přebírají štafetu zběhové, kteří odteď uchovávají text u sebe. Tvůrce si jde (nezávisle na svém kolegovi) vylosovat další šifru. Zvěd vstupuje do herny (může sem vstoupit jen pokud má u sebe aspoň jeden text). V herně se hrají hazardní hry typu piškvorky, házení mincí, v kostky, karty, atd. Zvěd se utká s dalším zvědem. Kdo prohraje, musí vítězi odevzdat jeden zašifrovaný text své země. Vítězný zvěd jej odnáší svému luštiteli. Role ve skupině se mohou měnit, tvůrce, luštitelé a zvěd si mohou navzájem radit. Hra končí, když jeden stát vyčerpá všechny své šifry. Závěrečné hodnocení: Vlastní zašifrovaný text-0.5b, cizí nerozluštěný text-1b a cizí vyluštěný text 3b.

Čas: 45min a více

Počet účastníků: ideálně 10 (dvě skupinky) ale i více – po pěti

Počet organizátorů: 1 a více

Materiál: papír, tužky, lístečky s názvy šifer

e) Možné problémy

Děti neznají všechny šifry: Za odečtení 1b se mohou poradit v knihovně, kde jeden organizátor vysvětluje šifry.

Není možné mít pro každý stát odlišné šifry: Hlavní šifry můžeme dát všem státům stejné- všichni mohou mít morseovku.

### Duran

Kimovka – dá se asi 15 předmětů pod šátek a na minutu se odkryjí. Ostatní pak mají nějaký čas na zapsání těchto věcí. Kdo si vzpomene na nejvíce věcí vyhrává. Trénink paměti

-asi zhruba 5 minut (na jedno kolo)

-irelevantní

-irelevantní

-různé předměty

### Fanda

#### **Jelen**

Hra

protože je to hra dovnitř

Určí se jeden člověk(jelen) kterému se zaváže oči a postaví se na jeden konec stolu, ostatní se rozestaví kolem stolu tak aby se ho pořád něčím dotýkali. Koho se jelen dotkne tak vypadne, kdo zůstane poslední stává se jelenem. Kdo se pustí stolu vypadne taky

Stačí jeden organizátor, který vysvětlí pravidla a bude kontrolovat.

Může být problém když není k dispozici stůl, nebo není dostatečně pevný – pak máte smůlu

### Jenda

#### **Děšť na táboře – Modelování**

- Rukodělná práce
- Budou vevnitř a tím pádem nebudou mokří a ještě se zabaví modelováním
- Je to prosté. Pomocí hlíny si každý vymodeluje to co má rád, co se mu líbí nebo co se něčím váže na téma tábora.
- Neomezený počet lidí, cca tři vedoucí
- 1,5 hodiny – potom je to většinou přestane bavit
- Výtvarnická hlína, kterou koupíte ve všech obchodech s výtvarnými potřebami (ještě si tam vyberete jaký typ chcete), barvy, lak (myslím že funguje i ten na vlasy), a něco na podložení abychom si nezašpinili stoly.
- Snažte se aby na každého zbylo.

## **Velbloud**

### **Hra se slovy**

Hra, která neomrzí, zabaví a pobaví

Trvání: jakékoliv

Příprava: /

Účastníci: alespoň 3

Organizátorů: 1

Materiál: pro každého tužka, papír

Na papírek každý napíše jakékoli přídavné jméno, papírek přehne tak, aby slovo nebylo vidět a pošle sousedovi. Stejným způsobem se přepisuje podstatné jméno, sloveso, časový údaj, podstatné jméno v 7. pádě, místo, důvod. Následně každý rozbalí papírek a přečte větu.

(např.: Smutný tapír běhal včera večer se slonem po nemocnici, protože hledal deku.)

Na závěr můžeme vyhodnotit nejlepší věty, které nás pobavili.

! Nepodporovat vulgarismy.

## **Hamík**

1"Work shop"

2 Typ Rukodělné vlastně všechny aktivity

3)Nebude nuda když prší

41Ws)Pro kluky tam třeba dáme střelení ze vzduchovky

2Ws)Nějaká zábavná hra ke stolu třeba Palermo

3Ws)Turnaj v Magic: The Gathering

4Ws)Broušení nožů

5 Problémy jen že bude pršet víc dní .)

## **Hroch**

4) Program do deště na tábor – každé at' si vobere svoje, dá se to i promíchat

---

## A) ... turnaj

Vzhledem k dlouholeté tradici Magick-ů u nás není s volbou problém, kdekoliv jinde můžete doplnit třeba šachový, dámový nebo něco podobného. Ale Magicky sou i tak jasná volba, hlavně je alespoň trochu zábava koukat jak někdo hraje.

## B) ... zevl

Osobně takové dny miluju. Nikdo po vás nic extra nechce, na program se kašle, celej den sedíte v týpku, stanu nebo pod celtou a něco si robíte bez toho aby vás někdo někam nutil. Jeden den pauzy ještě moc lidí nezabil, ne?

## C) ... etapovka

11. desatero skautského zákona říká: Skaut je nepromokavý. Etapovka probíhá vždy, za každého počasí a té se odpor neklade.

## D) ... výroba karamelu v táborové kuchyni

Vemete takhle lžíci, naberete si cukr a to všechno položíte na plotnu / do ohně. Dle volby mícháte klacíkem. Zábavná, motivující a časově náročná činnost. A zčerná vám nejenom lžička.

## E) ... čtení nahlas

Jestli si někdo z vedoucích přivezl zajímavé čtivo, není problém se o něj se všemi (nuceně) podělit. Nebo se dá číst i z klasické skautské literatury, naši skauti si zvlášť oblíbili pasáž o zdrženlivosti.

## Blůmen

### Železniční magnáti Program na deštivý den na táboře

Typ programu: hra

Co potřebujeme: Velkou mapu české republiky upravenou ke hře (nalezneme ji na [www.hranostaj.cz](http://www.hranostaj.cz)), jednu desetistěnnou kostku a šestistěnnou kostku, barevné fixy, papírky s čísly od 10 do 66

Počet hráčů: ideální počet je asi 5 (popřípadě se můžou utvořit skupinky)

Ačkoliv jsem tuto hru nehrál, hned po přečtení mě hodně zaujala. Věřím že se všechna vlčata i skauti, ba i starší roveři a old skauti dobře pobaví při této hře.

Navíc se tato hra zdá dosti dlouhá, s tak se hodí i na dlouhý deštivý den.

### **První část hry - spojování**

Jak na to

Každý z hráčů si vybere svoji barvu a hodí si desetistěnnou a šestistěnnou kostkou zároveň. Šestistěnná představuje desítky a desetistěnná jednotky. Výsledné číslo představuje město dle seznamu, kde hráč začíná, pokud se mu vyloženě nelíbí, může si hodit ještě (maximálně) jednou. Poté, co všichni provedou výběr měst začíná samotná hra. Každý hráč postupně hodí šestistěnnou kostkou a podle počtu hozených bodů může postavit koleje (trať musí vždy navazovat na vlastní !). Každý kreslí svoji barevnou tužkou, koleje se staví od středu políčka do středu, nikoliv po krajích !

Poté, co využije všechny svoje body, hraje další. Přehled, kolik bodů pro je třeba překonání

řeky, hor atd. je vyobrazen pro přehlednost na mapě. Za každé město, ke kterému hráč dojede jako první, dostává bonus. Za krajská (červený puntík) má 12, za obyčejná (modrý) 10 a za malá, ale něčím zvláštní (žlutý) 8 bodů. Ve chvíli, kdy jsou postupně "dobyta" všechna města začínají "závody". (Zvláštnost je podle našeho vkusu, je přiložen i soubor transcd fla, který můžete v programu Macromedia Flash upravovat (verze 8). Jde jednoduše mazat a přidávat různé části mapy.)

## Druhá část hry - závody

Vylosují se vždy dvě města, mezi kterými se pojede závod. Musí být vzdálena alespoň 10 políček mapy. Vzdálenost mezi nimi se spočítá, výsledek vynásobí 2x, v což je hlavní cena pro vítěze závodu, další místa jsou odstupňována po 5 bodech. Je na každém, jakou si zvolí trasu jízdy, zda využije svoji trať, i když je to trochu zajiždka, nebo si pronajme cizí, kterou je to blíže, ale bude ho to stát 1 bod za každou kolej, kterou využije. Tyto body jdou majiteli tratě jako nájem. Pokud se to někomu hodně nevyplatí, nemusí do závodu nastoupit vůbec a vynechá ho.

Závod probíhá způsobem, že každý zúčastněný hráč nasadí svoji figurku do výchozího města a háže se kostkou a jede se po své či pronajeté trati. Kdo jede první atd. lze určit buď kdo hodí šestku, či od nejslabšího hráče - tj. kdo má nejméně bodů celkem.

Po každém závodu se dostavuje trať a to tak, že každý může postavit za 10 bodů ze svého "konta", které si vydělal buď dobýváním měst, nebo závodem. Následně se vylosuje další závod a jede se znovu atd.. Vítězí ten, kdo má na konci nejvíce bodů, konec hry záleží na domluvě hráčů (vítězí ta silnější část ;-))

## Kočí

1)Parlament

2)Hra

3)Lidé budou vymýšlet a schvalovat své vlastní zákony, budou je obhajovat a pronášet proti nim námitky

4)Pravidla: Mluví vždy jen jeden

Potřebný čas: Libovolný nad 20 minut

Počet organizátorů:1

Účastníků: 5+

## Kattka

Návštěva UFO (lze hrát i v klubovně)

- výtvarná aktivita

- Je to kreativní a zábavná činnost, kde vítězí originalita.

- Soutěží se po jednotlivcích. Děti dostanou různé materiály – pytle na odpadky, papír, alobal, brčka, atd. Mohou použít i své vlastní věci. Pomocí nůžek, lepenky a lepidla pak mají za úkol pro sebe vymyslet co nejoriginálnější kostým UFO na, Čím originálnější, tím lepší. Pak se uspořádá přehlídka kostýmů. Vyhrává nejoriginálnější kostým.

- čas si vymezte podle možností, je dobré mít aspoň půl hodiny na vymyšlení a realizaci kostýmů

- počet účastníků je libovolný, ale čím víc tím líp

- stačí 3 organizátoři

- potřeby: alobal, brčka, papíry, pytle na odpadky, nůžky, lepidla, lepenky – lze libovolně přidat či ubrat, dle možností a nápadů

- Je důležité pohlídat, aby se v pytli nikdo neudusil, či se jinak nezranil. Je možné hru upravit, tak, že řeknete dětem, aby na nástup přišli oblečení co nejoriginálněji, pak nemusíte dodávat nic.

## **Pulec**

**Název:** Miniškoly

**Typ:** naučné, vzdělávací, interaktivní přednášky

**Cíl:** Cílů může být opravdu mnoho, doplnění všeobecného přehledu, znalosti na dané téma, práce ve skupině, poznat, že vstřebávání informací může být i zábavné. vyhledávání informací v literatuře, praktické znalosti v oblasti zdravotní, táboření, rukodělných prací. Také dobré by mohlo být někdy v budoucnu následující zpětná vazba odrážející využití teoretických znalostí prakticky. Úspěchem bude když si všichni zúčastnění budou moci říct, že tento den či odpoledne/dopoledne pro mě bylo opravdu přínosné a posunulo mě v jakékoliv oblasti dopředu.

**Realizace:** Celý koncept by měl probíhat na družiny, kdy budou rozděleny třeba na dvě různé stanoviště. Program celé miniškoly by měla být opravdu pečlivě propracovaná a připravená přednáška od člověka který se v daném tématu nějak vyskytuje, či má k němu blízko. Je jasné že celý úspěch či neúspěch záleží hlavně na člověku, který přednášku má, ale o to to může být přínosnější. Pro udržení pozornosti a zábavnosti, by program měl být složený z co nejrozmanitějších částí ( diskuze, soutěž, různé úkoly, hrané scénky, obrázky, knížky a jiné materiály ). Příklady témat: Okolí tábořiště, zdravotní (konkrétněji zaměřená), globální problémy, kinematografie, lidská práva, extrémní sporty, GPS, dobývání vesmíru, vývoj vztahu člověka a hudby, internet, filosofie...

**Problémy:** Nevhodný přístup přednášejícího, téma špatně cílené na konkrétní skupinu lidí, udržení pozornosti...

## **Béd'a**

**Název:** Rozšířené městečko Palermo

**Typ:** Hra

Hraje se obdobně jako klasické městečko Palermo (to hraje každý jinak, ale základní princip snad všichni znají). V klasickém městečku Palermo bývají zpravidla nevinní občané, mafiáni (ideálně jeden mafián na 3-4 nevinné občany) a jeden komisař Katány (u nás to hráváme s komisařkou Táňou :-). V naší rozšířené verzi pak přibudou další postavy a pár vychytávek. Tato hra je sice hodně známá, ale nikdy se neohraje - zvláště pokud je pokaždé něčím inovovaná.

**Pravidla:**

Přídavná pravidla se v podstatě dají napasovat na jakoukoliv verzi městečka Palermo. Na začátku vypravěč zvolí více postav - kromě mafiánů a komisaře se ve městě pohybují ještě Jack Rozparovač, siamská dvojčata a věštkyně a městečkem navíc putuje záhadný talisman.

a) Jack Rozparovač - poté, co v noci odehrají svá kolo mafiáni a komisař, probudí vypravěč Jacka Rozparovače. Ten může přepadnout některého obyvatele městečka a provést mu jednu z následujících ohavností: připravit ho o ruce (hráč nesmí až do konce hry hlasovat), připravit o jazyk (hráč nesmí až do konce hry mluvit), o oči (hráč má do konce hry

zavázané oči) nebo o uši (hráč má do konce hry zacpané uši). Ve svém kole zkrátka Jack na někoho ukáže a pak gestem naznačí, co mu chce provést. Ráno, když vypravěč říká, kdo zemřel, zmíní i to, kdo se stal Jackovou obětí.

b) Siamská dvojčata - dva hráči jsou na začátku hry vypravěčem zvoleni jako siamská dvojčata. Po celou dobu hry netuší, kdo je jejich dvojče, dozví se to až tehdy, když jedno z nich zemře a oznámí svou totožnost. Zároveň s ním umírá i druhé - jeden bez druhého nemohou žít.

c) Věštyně - odehraje své kolo v noci ještě před tím, než se probudí mafiáni, Katány a Jack. Tipne se, kdo by tu noc mohl zemřít. Pokud se ukáže, že tipovala správně, dotyčný neumírá (tato „ochrana“ se však netýká Jackova řádění) a ráno vypravěč zkrátka sdělí, že přes noc nikdo nezemřel.

Každou noc navíc putuje městečkem talisman po směru hodinových ručiček. Každou noc ho má někdo jiný a ten kdo je jeho držitelem, nemůže zemřít tu noc a následující den.

#### Materiál:

V podstatě žádný. Tak akorát židle nebo lavičky, aby hráči nemuseli sedět na zemi - a pochopitelně dost prostoru. Nějaká drobnost coby talisman.

#### Počet účastníků:

Je potřeba minimálně 10 lidí, aby hra měla nějaký smysl. Ideálně mezi 10 až 20 hráči.

#### Počet organizátorů:

Stačí někdo, kdo bude dohlížet, aby hráči nešvindlovali, popřípadě dovysvětlí nejasná pravidla. Vypravěč by měl být někdo, kdo dokáže vyvolat dobrou atmosféru a kdo pořádně rozumí pravidlům.

#### Doba trvání:

Záleží na počtu lidí, hra se může několikrát zopakovat. Je vhodná třeba pro večerní programový blok.

#### Možné problémy:

Hru mohou pokazit švindlující hráči nebo vypravěč, který pořádně nerozumí pravidlům. Možná se někomu hra může zdát příliš brutální a nevkusná, ale upřímně řečeno jsem se s někým takovým při hře doposud nesetkal.

## **Dancizs**

1. **název programu:** Den v dešti, Kasino
2. **typ programu:** herní, hazard, psychická činnost
3. **proč naplní cíl:** děti nezmoknou, odpočinou si po fyzickém programu
4. **popis realizace programu:** Do tábora přijelo putovní kasino a odhaluje svoje atrakce. Na místě je spousta deskových, karetních a jiných her. Odvážní mohou soutěžit s fakíry v hádání hádanek. Vsází se etapovkové peníze, body. Je potřeba alespoň 5 „stanovišť“ na dvacet dětí, takže pět vedoucích. Doba max. 2 hodiny.  
matroš: hry, hádanky, etapovkové body
5. **možné problémy:** prohrávající už nebudou chtít hrát, děti by neměly body prohrát, ale spíš si něco vydělat, je dobré během hry podávat teplý čaj a podobné vychytávky

## **Blesk**

- Název: Souboj řečníků
- komunikační hra
- Může se hrát kdekoli
- Popis realizace hry:
  - Tři řečníci dostanou téma, na které budou mluvit (každý jiné) a mají 2 – 3 min na přípravu (nesmí si nic psát). Poté se všichni najednou rozhovoří. Ve svém projevu nesmí udělat pauzu, nechat se ovlivnit ostatními řečníky. Vítězí ten, který vydrží mluvit nejdéle. Jsou pak vystřídáni další trojicí. Vítězové se mohou utkat spolu.
  - čas: cca 2 hod

- počet účastníků: max. 15 lidí
- počet vedoucích: 1 – 2
- Možné problémy: neznalost tématu

## **Gogo**

Program do deště na tábor

Doktor a jeho nestvůry

- Hra
- Zábavná hra pro dlouhé chvíle
- Pravidla: Dopředu si připravíme kartičky s názvy částí těla člověka a zvířat - ruka, noha, hlava, chobot, zobák, ucho, pařát... Názvy se musí na kartičkách vždy několikrát opakovat.

Hráči si postupně vylosují, z čeho se bude skládat jejich "tvor - netvor" a sestrojí ho (namalují, vysochají...) jen z těch částí, které si vylosovali - např. 3 ruce, 1 zobák, 1 noha, 1 pařát, 2 nosy, 1 ucho, 2 těla...

Nakonec uspořádáme výstavu s komentáři autorů .

- 60 až hodně minut
- Počet účastníků: libovolný
- Počet organizátorů: 1
- Potřebný materiál: mnoho papírů, pastelek , fixů, dřeva na vyřezávání, lepidlo, špejle atd..
- Možné problémy: nemusí to někoho bavit

## **Stoupa**

Foukačka

Děti se sejdou v jedné místnosti nejlépe jídelna kvůli stolům rozdělí se do dvou týmů se stejným počtem členů. Na konci stolu se vytvoří branka doprostřed se dá pingpongový míček a může se začít hrát. Jediné o co jde je dopravit míček foukáním do branky.

## **láček**

**Název:** Malá olympiáda

**Typ:** různé hry + rukodělny

**Naplnění cíle:** Program se skládá z více kratších her či rukodělek, takže je různorodý a neunaví. Motivací je sladká odměna pro vítěze jednotlivých disciplín a zároveň celkového vítěze.

**Popis hry:** Malá olympiáda se skládá z kratších či středně dlouhých her či rukodělek, které nejsou sportovního typu. Je zajímavé, když každá hra je z jiného soudku. Např.: jedna hra je skládání sirek do krabičky na čas, další hra může být „člověče nezlob se“, další disciplína může být výroba origamů apod. Počet disciplín je libovolný, záleží jen na času, který tomu chceme věnovat nebo na tom jak nám dlouho bude přšet ☺. Vítěz celé olympiády je ten, kdo nejvícekrát obsadil 1. místo, pokud je shoda tak 2. místo atd.

**Čas:** kolik ho jsme ochotni obětovat nebo podle toho jak nám dlouho bude přšet

**Počet účastníků:** libovolný

**Počet organizátorů:** stačí jeden, ideální 2-3

**Potřebný materiál:** tužka + papír na zapisování výsledků + pomůcky na jednotlivé hry či rukodělny

**Možné problémy:** Při hrách typu „skládání sirek do krabičky“ může naráz skládat pouze pár dětí. Zbylé děti by se mohly v tomto čase nudit, proto je vhodné hned na začátku vyhlásit nějakou hru – např.: nakreslení obrázku na nějaké téma, složení básničky... Tato hra by se hrála po celou dobu olympiády.

## **Papež**

Tvorba zápisníků (rukodělná aktivita)

### Co je potřeba

Papíry  
Nítě, jehly  
Lepidlo  
Tvrdé desky na zápisník  
Látka s vybraným vzorem  
Čtvrтка

Počet účastníků: Jakýkoliv  
Počet organizátorů: Stačí 1  
Čas: Dokud nepřestane pršet

### Jak na to

Vezmeme desky, opatříme je lepidlem a přilepíme na to tu látku s vybraným vzorem. Dáme stranou uschnout.

Papíry si rozdělíme do menších skupin, třeba po 10. Svážeme je nití. Pak vezmeme všechny menší části a svážeme je dohromady. Hřbet pak zpevníme čtvrtkou a nalípe do desek.

Dá se to udělat i tak, že takhle sešité listy vložíme do přehnuté čtvrtky a přilepíme k ní první i poslední list.

### Proč si myslím, že hra splňuje to co má?

Je to ideální činnost do deště. Procvičí se tím zručnost, zabije čas a naučí něco nového.

### Možné problémy

Snad ani nemohou být. Jedině snad nějaké ty slepené prsty, píchnutí jehlou do prstu. Ale to už si hold musíte ohlídat. Taky by se měl dát pozor na výběr lepidla, případně aby s těmi toxickými pracoval jen vedoucí.

## **Pivass**

### **Elektrika**

<b>Charakteristika</b>	16 a více hráčů cca 20 min 1 organizátor min věk - vlčata do místnosti (ke stolu), na postřeh, na šikovnost
------------------------	---

**Potřeby** mince

**Sledovaný cíl** Na táboře začne pršet? Do jídelny většinou neprší. Při této hře se dá zabavit spousta hráčů a dá se protáhnout na celkem dlouhou dobu.

### **Pravidla**

**Příprava:** Není prakticky nutná.



**Vlastní hra:** Děti se rozdělí do dvou družstev a sednou si do řady ke stolu. Do čela stolu si sedne vedoucí, který na začátku kola roztočí minci. Když padne panna, první v hráč řadě vyšle signál stisknutím ruky sousedovy. Takto dojde signál až k poslednímu členovi, který se snaží sebrat určitý předmět (PETku, toaletní ruličku...) na konci stolu.

Družstvu kterému se to podaří získá bod, tak hráč tohoto družstva, který bral předmět, si sedne na místo první a ostatní se posunou. V případě, že padne orel a nějaké družstvo sebere předmět, tak ztrácí bod a posouvá se obráceně.

Vyhrává družstvo, kterému se podaří vystřídal (protočit) všechny členy.

**Problémy** Musíme zamezit tomu, aby se děti začali hádat, kdo může za zpomalení signálu nebo kdo omylem signál vyslal.

## **Green**

Typ programu:Hra

Cíl a jeho naplnění:Hlavním atributem této hry je fakt,že absolutně na každém dítěti v družině závisí úspěch či neúspěch.Předpokládáme,že si toho bude jedinec vědom a bude se o to více snažit.

Popis a realizace programu:Hra je nejlépe hratelná ve dvou družinách o libovolném počtu účastníků.Každý účastník si vezme tužku a papír a sedne si vedle člena své družiny.Tím každá družina vytvoří tzv.“hada“.Vedoucí na jedné straně začne kreslit na svůj papír nějaký obrázek a vlče(hra by se dala hrát možná i se skauty),které je u něho nejbližší,začne obrázek obkreslovat.Další vlče začne poté obkreslovat od již obkreslujícího vlčete.Tímto obkreslování postupuje až k poslednímu členovi družiny,který už pouze obkresluje.Právě jeho obrázek se totiž bude hodnotit jako výchozí práce celé družiny.Vítězí ta družina,u které se bude obrázek posledního člena nejvíce shodovat s obrázkem vedoucího.

Čas:Okolo 20ti minut.Záleží na složitosti obrázku.

Potřeby:Tužka,papír,pastelky

Počet organizátorů:Čtyři vedoucí by měli stačit

Počet účastníků:Až 20

Možné problémy:Je důležité dohlédnout na to,aby od sebe družiny neopisovaly.Také lidé v družinách nesmí svůj obrázek slovně komentovat.

## **Manký**

Popis programu: několik úseků (,dílen')

- Korálování- přívěsků na klíče, náhrdelník, zvířátko z korálků,...
- Uzlování- lekce vázání základní osmičky+závody na čas, možnost upletení si turbánku
- Práce s buzolou- základní seznámení s prací s buzolou, praktické využití, odměřování tras dle mapy, určování azimutu
- ,Rozdělávání ohně snadno a rychle'-závody vaření vody na čas, snadné a chutné recepty na čaj (přednáška na téma jedlé a pitné jednou i vícekrát)
- Společenské hry

Časová náročnost: záleží na délce trvání deště

Počet účastníků: všichni

Počet organizátorů: 7

Potřebný materiál: korálování-korálky, vlasec, nůžky, mističky, nebo víčka ešusu, jehla, niť, uzlování-uzlovačky, provazy, provázky, stopky práce s buzolou-funkční buzoly, mapy, stopky, rozdělávání ohně-dříví (nejlépe zpracované), sirky, křesadla, voda, bylinky, společenské hry-šátek, papír, tužky, dle uvážení a kreativity organizátora stanoviště

## Dave mutanti

**Parametry:** Do místnosti, Pro zasmání Táborový den

**Potřeby:** kostka

Hmmm, kdo by nechtěl vidět mutanta!?

### **Pravidla**

Ještě před hrou si domluvíme pořadí částí těla (1. hlava, 2. oči, 3. uši, 4. vlasy apod.). Hráči si sednou okolo stolu, a jeden dostane do ruky kostku, a hází. Hodí nějaké číslo, vedoucí se koukne do rozpisu čísel, na kterém se také všichni předem dohodli (třeba že 1 je šiřatá hlava, 2 je s okem jako šnek, 3 je kulatá, 4 velká apod.), vedoucí se teda koukne do rozpisu čísel, a řekne hráči, jakou hlavu má svému stvoření nakreslit. Když se vystřídají všichni hráči, tak se zase házejí třeba vlasy na té hlavě, když už zase byly všichni, tak se házejí třeba nosy, a tak to jde dál, dokud nemá i poslední hráč u svého mutanta dvě boty, potom si všichni obrázky prohlédnou, a můžou je i obodovat. Tak a to je zhruba všechno, přeju vám pěknou zábavu! **VAROVÁNÍ:** *Neučehtejte se k smrti, některé výtvoři mohou svou směšností být až nebezpečné!*

## Lízátko

Ateliéry

(rukodělné aktivity )

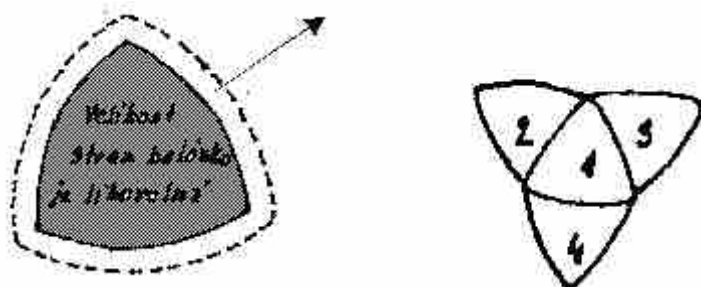
- Děti se rozdělí do dvou a více skupin – podle schopnosti vedoucích. Každý vedoucí si zvolí svou činnost př. Drhání, korálkování, skládání z papíru, masáže ....
- Skupiny po určitých intervalech mění ateliéry.
- Čas : libovolný
- Účastníci: libovolný
- Vedoucích: libovolný
- Materiál: každý ateliér své
- Problémy: nevyváděnou děti

Všechno uvedené jsem dělala, jako by to bylo pro potřeby mého oddílu, tj. abych mohla zapojit všechny pohromadě.

## Tučňák

- **Typ programu:** rukodělky – výroba míčku
- **Počet účastníků:** 12
- **Počet organizátorů:** 2
- **Potřebný materiál:** kůže, jehla a nit (tedy KPZ), něco na vycpání (drobné korálky, semínka, rýže...), ostré nůžky nebo nůž, náčrtek, vzor, trychtýřek ze čtvrtky, fixy na textil (ale lze použít i lihovky)
- Každý dostane kousek kůže, na kterou si předkreslí tvar, který je na obrázku vpravo (dle šikvosti dětí jim náčrtek buď ukážeme nebo, aby nedošlo k případným sporům, by měl vedoucí udělat vzor, který si všichni na kůži překreslí.
- Všechny strany se sešijí, ALE DVĚ MUSÍ ZŮSTAT NESEŠITÉ. Nesmíme zapomenout, že je nejlepší šít rubovou stranou. Pak, až zbudou jen ty dvě, se míček přetočí lícem vzhůru.
- Pomocí trychtýřku míček vyplníme např. suchou pšenicí, nezapomene také sklepat, aby byl doopravdy plný. Pak opatrně a pečlivě zašijeme díru.

- Pomocí fix si děti upraví míček dle svého gusta, ty šikovnější na to nemusí použít fixy, ale už před samotným sešíváním si mohou vyšít svou přezdítku či monogram na kůži. Označení použijeme, abychom se vyhnuli hádkám typu „neee, to je moje!“ „Ne, moje!“ ☺
- Cca. půl hodiny, ale záleží na zručnosti dětí. Děti si zopakují práci s jehlou a nití, soustředí se a pomůže jim to rozvinout jejich zručnost. Navíc budou rády, že si vyrobili něco samy (takový úspěch mají např. naše ručně vyráběné uzlovačky, bez kterých holky nikam nejdou).
- s míčky si pak třeba můžete zahrát **Pošli to dál**: zpívá se písnička „*Pošli to dál, dál jen dál jen dál, pošli to dál a nesplet' to.*“ Každý má jeden míček a jednu ruku, kterou používá, druhou má za zády. Míčky se v rytmu posílají o jedno místo dál a postupně se písnička zrychluje. Ten, kdo to splete (je u něj více míčků, nestíhá), tak vypadává. Cca. 5 minut, lze ale i déle, záleží na tom, jak to děti bude bavit.



- **Možné problémy:** předpokládám, že je tento výrobek pro vlčata a světlušky příliš složitý (a z hlediska ostrých nůžek/nožů či jehel poměrně nebezpečný). I se skauty by se mělo dohlédnout především na bezpečnost. U Pošli to dál je nejtěžší se přizpůsobit rytmu. Věci, které se posílají, často končí na zemi. S míčky to bude o to horší, že si děti ty své budou hlídat a mohly by nastat konflikty „upustila jsi můj míček, teď bude špinavý!“ Měly by se na to předem upozornit. Kůže je přece omyvatelná (aneb malý tip, míčky by měly být omyvatelné ☺)...

## Miša

**Název:** Městečko Palermo trochu jinak

**Typ:** slovní, do místnosti, na postřeh

**Proč si myslím, že tento program splňuje dané téma/cíl:**

- hra může trvat i delší dobu, takže děti zabavíme a popř. můžeme připravovat

něco dalšího

**Realizace programu:**

čas: 0,5- 2hod

počet účastníků: 11- 30

počet organizátorů: 1-2

materiál: lístečky s postavami

pravidla:

Obdoba Městečka Palerma. Nejdříve si každý vylosuje lísteček s postavou. Druhy postav:

Vrah/ Mafie - budí se jako 1. a vraždí tak, že na někoho ukáže

Řezník/ Jack Rozparovač - podobně jako úchyl se budí 2. a může někomu např. useknout

končetinu, uříznout jazyk, ...

Věštkyně/ Vědma – budí se jako 3. a stejně jako katány si může tipnout, kdo je vrahem

---

Babka kořenářka – budí se jako 4. a pokud na někoho ukáže – onen člověk je pak toto kolo

kořenářka chráněn před vrahem, takže jestli na něj vrah ukázal a babka

taky, vražda se vynuluje a ten člověk pokračuje dál ve hře

Princ – pokud vrah zavraždí princeznu, princ za ni musí položit svůj život- princ umírá a princezna pokračuje dál ve hře

Princezna – pokud ji vrah zavraždí- princ za ni položí svůj život, a pokud vrah označí prince a ten zemře - princezna pokračuje dál

Amorek – když vrah ukáže na Amorka, umírá jen on

Láska – když vrah ukáže na Lásku- umírá Láska i Amorek

Nevinní občané

Městečko Palermo usne a přitom probíhá tohle všechno, když se probudí- je zase o pár lidí méně.

možné problémy: pro některé to bývá těžší na pochopení