

ETAPOVÉ HRY

JAK VYCVIČIT DRAKA

LÍDA ŠOŠKOVÁ, ČLEN PIONÝR Z. S.



SOUTĚŽ 
ETAPOVÝCH
 HER

Etapové hry patří k osvědčeným formám činnosti na letních táborech i během roku. Tábory i celoroční činnost díky nim získávají potřebný spád a mnoho příležitostí, jak zajímavě skloubit a propojit i odlišné činnosti.

Soutěž etapových her se v Pionýru vyhlašuje již od roku 2003. Jejím cílem je shromáždit kvalitní etapové hry a poskytnout je pro další použití ostatním vedoucím ve spolku. Hry do ní může přihlásit každá pionýrská skupina.

Protože nechceme do rukopisů zasahovat více, než je nezbytné, je základní podmínkou přihlášky zpracování hry do obecně srozumitelné podoby, nejlépe podle připravené osnovy.

Veškeré další informace o Soutěži etapových her včetně vydaných publikací, výsledků předchozích ročníků, statutu soutěže a osnovy naleznete na: pionyr.cz/soutezetapovychher.

Tato publikace vznikla díky Soutěži etapových her vyhlašované spolkem Pionýr (dříve ve spolupráci s nakladatelstvím Mravenec).

Tuto publikaci je možné použít jako námět. Realizace hry musí vždy vycházet z konkrétních podmínek. Je třeba zohlednit podobu tábořiště, skladbu účastníků, oddílové a táborové tradice a další proměnné. Konečnou konkrétní podobu etapové hry musí vytvořit tým vedoucích a instruktorů a přizpůsobit ji tak vlastním podmínkám. Mimo jiné i proto, aby ji mohli přijmout a považovat za výsledek vlastního úsilí.

Ať vám tato publikace pomůže poznávat nové věci a hledat nové nápady.

JAK VYCVIČIT DRAKA

Celotáborová etapová hra - metodický materiál

- 2020 -

OBSAH

ÚVOD	5
POPIS HRY	6
PŘÍPRAVA	7
REALIZACE	11
ÚVODNÍ MOTIVACE	11
POPIS JEDNOTLIVÝCH ETAP	14
VIKINGSKÉ ZÁKONY	14
BOHOVÉ	14
OBĚTOVÁNÍ DOBYTKA	15
VIKINGSKÉ HRY	15
SOUTĚŽ O NEJKRÁSNEJŠÍ VIKINGSKOU ŽENU A NEJUDATNĚJŠÍHO VIKINGSKÉHO BOJOVNÍKA	16
VODNÍ HRÁTKY	16
LEXIKON DRAKŮ	17
MAPOVÁNÍ OSTROVA	17
DIVADLO	17
PÍSNÍČKA	17
ZNALOST PŘÍRODY	17
ZABĚHNUTÉ OVCE	18
HÁZENÍ DRAČÍMI VEJCI	18
VIXESO	18
DRAČÍ ZÁVODY	18
VIKINGSKÁ MAGIE	18
KASINO	19
POŠTY	20
PUTOVÁNÍ PO ŠIFRÁCH	20
JMÉNA DRAKŮ	21
DRAČÍ POLÉVKA	22
SUDOKU S RUNAMI	22
DRAČÍ RUNY	22
VODA	23
MAJÁK	23
HLEDÁNÍ ŠUPIN	24

MOUDRA A PRANOSTIKY	24
DRAK, ASTRID A ŠKYŤÁK	24
HORKÉ VEJCE	24
JAKO JEDEN VIKING	25
LOVCI DRAKŮ	25
STŘET KORÁBŮ	25
KRÁDEŽ OVCÍ	26
DRAČÍ VEJCE	26
LODĚ	26
STUDNY	26
TUKAN	27
DRAČÍ BOBKY	27
NÁSTUPY	27
HRY NAVÍC, BEZ DRAČÍ MOTIVACE, KTERÉ JSME VYUŽILI V PŘÍPADĚ NÁHLE VZNIKLÝCH PROSTOJŮ	28
ODKAZY NA UŽITÉ ZDROJE (INFORMAČNÍ, TECHNICKÉ, MATERIÁLNÍ ATD.)	29
ZAKONČENÍ HRY	30
HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE	32

ÚVOD

JMÉNO A PŘÍJMENÍ AUTORA

Lída Šošková

PIONÝRSKÁ SKUPINA

Pionýr, z. s. - Pionýrská skupina Dravci

TYP TÁBORA NEBO PROSTŘEDÍ, PRO KTERÉ JE HRA VHODNÁ (NAPŘ. NUTNOST VODNÍ PLOCHY, SKÁLY APOD.)

Tato etapová hra je určena na dvoutýdenní letní tábor. Hry jsou vhodné na louku, do lesa, na hřiště a některé i do budovy. Dále jsme v horkých dnech využívali nedaleký potok a řeku Ohři.

POPIS HRY

NÁZEV ETAPOVÉ HRY

Jak vycvičit draka

JMÉNA AUTORŮ (TEXTOVÉ I ILUSTRAČNÍ ČÁSTI)

Lída Šošková

Dále se na přípravě a realizaci hry podíleli: Kateřina Entová, Petr Škvor, Diana Palaščáková, Kateřina Kadlecová, Daniel Guza, Thao Bui Duong, Jana Soukupová, Lenka Soukupová, Michal Podolský, Ondřej Jeníček, Štěpán Bruk, Lukáš Dastlík.

VYLÍČENÍ PŘÍBĚHU, DĚJOVÉ LINKY

Na vzdáleném severském ostrově Blp žije kmen Vikingů, kterému vládne náčelník Škyt'ák. Před mnoha lety byl ostrov kromě vikingů obydlen také draky. Ti byli nejdříve s vikingskými nepřátelé, ale právě díky Škyt'ákovi, který se dokázal s draky spřátelit, se z nich postupně stali spojenci a nerozluční přátelé. Je tomu však už mnoho let, co draci z ostrova záhadně zmizeli a nikdo neví, kam se poděli. Škyt'ákovi tahle záhada nedá spát a slíbil sám sobě i ostatním vikingům, že se draci na jejich ostrov jednou vrátí!

Z dětí se stanou Vikingové, jednotlivé skupinky představují oddíly vikingů, vyslané pod velením ostřílených vikingských válečníků (oddíloví vedoucí) prozkoumat okolní Opuštěné ostrovy, jestli tam nenajdou draky nebo aspoň nějakou zmínku o nich. Cílem hry je společně zjistit, co se kdysi stalo s draky a samozřejmě taky obnovit dračí populaci na našem ostrově a na celém světě.

VĚKOVÁ KATEGORIE, PRO KTEROU JE URČENA

6-15 let

VÝCHOVNÉ CÍLE

Týmová spolupráce, rozvoj teoretických znalostí i fyzických dovedností jednotlivců, fair play.

POPIS SYSTÉMU HRY

Náčelník má mapu okolí ostrova, zobrazuje náš ostrov Blp a další Opuštěné ostrovy. Každý tým má přidělený jeden ostrov, který má vyrazit prozkoumat a pátrat na něm po dračích. Cílem každého týmu je usadit se na svém ostrově, co nejrychleji ho prozkoumat a najít tam všechna ukrytá dračí vejce a další indicie, které se budou hodit do závěrečné části hry. Také mají za úkol vystavět si na ostrově potřebné budovy a vyzbrojit členy svého týmu. Na konci se určí pořadí týmů podle výsledných bodů, které během tábora získaly. Tyto body se dají získat za nalezení a vylíhnutí dračích vajec, vycvičení draků, dále za některé stavby na ostrově, vyzbrojení členů týmu, prozkoumání úplně celého ostrova, a nakonec za závěrečnou etapu hry. Společným cílem pak je zjistit, co se kdysi stalo s draky a samozřejmě také obnovit dračí populaci na našem ostrově a na celém světě.

PRVKY VYJADŘUJÍCÍ PŘÍBĚH (ODĚVY, DENÍKY, ...)

- Kostýmy vikingů a draka pro vedoucí
- Kostýmy dětí a vlajky
- Lod', u které pořádáme nástupy.
- Mapa ostrovů - herní plán
- Nástěnka
- Karty surovin a kartičky staveb
- Dračí vejce s dračími mlád'aty
- Truhly a notesy pro jednotlivé týmy

Vše je popsáno a vysvětleno v další kapitole v MTZ.

DOPORUČENÁ DOBA REALIZACE

Dva týdny o letních prázdninách.

PŘÍPRAVA

PRAMENY (LITERATURA A ILUSTRACE, ZE KTERÝCH REALIZÁTOR VYCHÁZEL)

Celá hra je motivována filmovou trilogií Jak vycvičit draka 1, 2 a 3. Náš příběh se však odehrává mnoho let po skončení 3. dílu filmu. Jména postav a další názvy jsme si tedy půjčili z filmu.

Herní systém je motivován deskovou hrou Osadníci z Catanu.

NÁROKY NA MATERIÁLNÍ A TECHNICKÉ ZAJIŠTĚNÍ (POMŮCKY, TISK MATERIÁLŮ APOD.)

Pomůcky potřebné k jednotlivým hrám jsou popsány u nich.

Kostýmy Vikingů si vedoucí vymysleli a zajistili sami (helmy, zbraně, štíty, haleny, kožešiny, čelenky, opasky, prostě co kdo sehnal).

Kostým draka, který byl potřeba pro závěrečnou část hry jsme vyrobili svázáním několika celt. Dračí hlavy (vedoucí) jsme pak pomalovali barvami na obličej a rozčuchali.

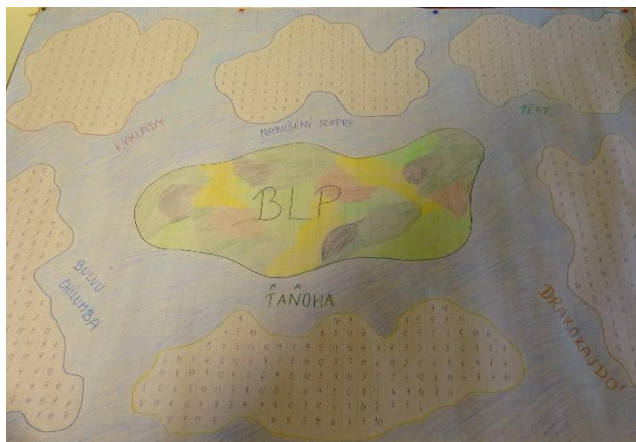


Kostýmy pro děti jsme jako vždy vyráběli na táboře. Děti si přivezly volnější bílé bavlněné triko, které jsme obatikovali hnědou barvou za pomoci igelitového sáčku tak, aby uprostřed hrudníku vznikl bílý kruh. Do tohoto kruhu potom děti pomocí houbičky a šablony vytupovaly barvou na textil obrázek draka v barvě jejich týmu. Každý tým si také vyrobil svoji vlajku.



Mapa ostrova Blp a okolních ostrovů. Mapu ostrovů jsem namalovala na veliký papír rozdělený na čtverečky 2x2 cm. Uprostřed je náš domovský ostrov Blp a okolo tolik ostrovů, kolik je týmů (v našem případě 6). Všechny ostrovy na mapě jsou tedy rozděleny na políčka, na každém políčku je číslo od 2 do 12. Všechny ostrovy musí být rozdělené na stejný počet políček, obsahovat stejný poměr čísel i stejný počet skrytých vajec (ta na mapě zobrazena nejsou), jen mohou být na různých místech. Druhou (stejnou) mapu ve zmenšeném vydání má vedoucí hry, jen na ní jsou navíc vyznačena vejce a políčka jsou vybarvena barevně. Na každém políčku je naleziště nějaké suroviny (viz. desková hra Osadníci z Catanu - cihly, kámen, dřevo, ovce, obilí). Každé políčko, které tým

prozkoumá (vysvětleno dále), vybarvíme příslušnou barvou podle toho, jaké je tam naleziště (dřevo tmavě zelená, kámen šedá, ovce světle zelená, obilí žlutá, cihly hnědá). Některá políčka obsahují ukrytá dračí vejce. **Dračí vejce** je naškrobeným novinovým papírem obalený obal od kindervajíčka, v něm je ukrytá figurka draka. Bylo by víc efektní natřít vejce nějakou barvou, ale my jsme to bohužel nestihli.



Dále jsme k hernímu plánu využívali **karty surovin** ze hry Osadníci z Catanu, dvě hrací kostky, a pro každý tým **lístečky s obrázky staveb**, které si děti lepily na ostrovy.



Využívali jsme **nástěnky**, na kterých byly bodovací tabulky, režim dne, táborový řád, denní rozkaz a rozdělení do týmů. Dračí vejce a získané karty surovin si týmy ukládaly do **truhel**, které si vyrobily z krabic od bot. Součástí naší táborové základny je také dřevěný model lodi, který jsme postavili v minulosti na tábor s pirátskou tematikou. Letos jsme loď využili k ranním nástupům, focení a k některým hrám.



Každý tým měl k dispozici ještě **notýsek**, ve kterém byly předem vypsány všechny důležité informace - jméno a barva týmů, jména členů, popis herního systému a bodování. Týmy mohly pak notýsky využívat při hrách či na zapisování poznámek nebo psaní zápisů do kroniky.

ORGANIZACE (ODDÍLY / DRUŽINY / JEDNOTLIVCI, VĚKOVÉ KATEGORIE...)

Děti byly rozděleny do šesti smíšených rovnocenných týmů. Každý tým vedl jeden vedoucí a jeden instruktor.

ROZČLENĚNÍ NA JEDNOTLIVÉ ETAPY (OZNAČENÍ KLÍČOVÝCH ETAP)

Celá hra byla rozdělena na tři části. První část byla úvodní, kdy jsme děti zasvětili do děje, postupně pochopily, co je našim úkolem, vytvořily si Vikingské kostýmy a rekvizity, seznámily se s táborovým řádem a herním systémem. Tato první etapa končila tím, že byly týmy (pomyslně) vyslány na okolní Opuštěné ostrovy.

Ve druhé části hry měl každý tým za úkol prozkoumat svůj ostrov, zabydlet se na něm a najít tam informace o dracích a skrytá dračí vejce. Během této hlavní herní části se hrály jednotlivé hry s vikingskou a dračí tematikou, které mezi sebou většinou nebyly nijak navázány a mohly se proto prohazovat podle momentálních podmínek a počasí, jak bylo potřeba. Za umístění v jednotlivých hrách měly týmy možnost prozkoumávat svůj ostrov na herní mapě.

V závěrečné části hry už měly děti prozkoumané téměř celé ostrovy. Našly tam vše potřebné, co potřebovaly vědět pro vyřešení záhady se zmizelými draky. Poslední část hry byla tedy cestou na vzdálený ostrov Faró za mágem, který kdysi zmizení draků způsobil. Děti měly za úkol ho najít, přemoci a navrátit draky zpět.

STANOVENÍ ZÁSADNÍCH OBYČEJŮ, PRAVIDEL, NOREM, POJMENOVÁNÍ...

Táborový řád a režim dne jsou v doplňkových materiálech. Všichni účastníci tábora představují Vikingy žijící na ostrově Blp. Skupinky představují oddíly vikingů, vyslané pod velením ostrílených vikingských válečníků (oddílových vedoucích) prozkoumat okolní Opuštěné ostrovy. Týmy si pojmenují svůj ostrov a je jim přidělena barva. V našem případě se ostrovy jmenovaly *Drakokajdó*, *Kyklády*, *Ťaňoha*, *Buluu Chilumba*, *Pěst* a *Nabušený sekery*. Hlavní vedoucí - náčelník Škyťák, vedoucí programu - Škyťákova žena Astrid, hlavní táborový záporák (v našem případě ho již tradičně ztvárnil náš hospodář) - mág Ragnar. Ostatní vedoucí a instruktoři měli také svá Vikingská jména, některá jsou použita z filmu či seriálu *Jak vycvičit draka*, ostatní jsou smyšlená - Heather, Yrsa, Rybinoha, Torvi, Aila, Freya, Baldur, Kyfoun, Rafana, Ťafan, Kili, Nori, Fili, Kyori a Regenbogen.

SYSTÉM VYHODNOCOVÁNÍ

Společným cílem všech Vikingů bylo zjistit, co se kdysi stalo s draky a obnovit dračí populaci na našem ostrově a na celém světě. Cílem jednotlivých týmů pak bylo usadit se na svém ostrově, co nejrychleji ho prozkoumat a najít tam všechna ukrytá dračí vejce a další indicie, které se hodily do závěrečné části hry. Také měly za úkol vystavět si na ostrově potřebné budovy a vyzbrojit členy svého týmu. Na konci se určilo pořadí týmů podle výsledných bodů, které během tábora získaly. Dle umístění v jednotlivých hrách mohly týmy prozkoumávat svůj ostrov (za 1. místo ve hře 6 políček, za 2. místo 5 políček atd.). Z prozkoumaných částí ostrova pak mohly děti těžit suroviny (kámen, dřevo, cihly, obilí a ovce) za které si mohly postavit budovy. A dále mohly při prozkoumávání ostrova najít dračí vejce (viz popis zahájení hry).

Body do konečného hodnocení se získávaly za:

- Každé nalezené dračí vejce 4 body
- Každé vylíhnuté dračí vejce 3 body
- Každého vycvičeného draka 3 body
- Některé budovy na ostrově:
 - Přístav 5 bodů
 - Modlitebna 5 bodů
 - Centrum města 10 bodů
 - Farma 3 body
 - Mlýn 3 body
 - Pila 3 body
 - Lom 3 body

- Každého vyzbrojeného člena týmu 2 body
- Prozkoumaný celý ostrov 10 bodů
- Závěrečnou etapu 2, 4, 6, 8, 10, 12 bodů
- Za zbylé body z jednotlivých etap 0,5 - 3 body za hru

UPOZORNĚNÍ NA SPECIFICKÁ BEZPEČNOSTNÍ RIZIKA

Vždy je třeba dbát na vhodnou volbu terénu, vhodný oděv a obutí hráčů vzhledem k charakteru hry. Specifická přísná bezpečnostní pravidla je pak třeba dodržet u hry na lodích.

REALIZACE

ÚVODNÍ MOTIVACE

Na letáku a přihlášce na tábor si mohly děti přečíst tuto úvodní motivaci: *Je to už mnoho let, co ze světa zmizeli všichni draci. Většina lidí už pátrání po nich vzdala, ale my, stateční Vikingové to nevzdáme nikdy! Ať znovu zavládne slavná éra draků!*

Po příjezdu na tábor a rozdělení dětí do stanů a pokojů jsme svolali úvodní nástup, na kterém jsme dětem přehráli následující scénku:

Účinkují: ŠKYŤÁK, ASTRID, RYBINOHA, OSTATNÍ ODDÍLÁCI, DVĚ ŠIKOVNÉ DĚTI, všichni převlečení do vikingských kostýmů.

Provedení:

ŠKYŤÁK sedí u stolu, přehrabuje se horou starých knih a map, něco tam hledá a u toho si cosi mumlá.

Mezitím ASTRID o kousek vedle ukládá děti do postele.

A: „Budu vám vyprávět příběh, chcete?“

Děti: „Ano mami, prosím, vyprávěj nám o dracích!“

A: „Kdysi dávno žily v okolí našeho ostrova Blp spousty draků. Ale nebyli to ještě naši kamarádi, tehdy jsme se jich báli, útočili na nás a my jsme je lovili. Bylo to v době, kdy jsme byli s vaším tátou ještě mladí a jemu se všichni smáli, že je slabý a nikdy z něj nebude lovec draků. Ale jemu se při jednom útoku podařilo sestřelit vzácného draka - nočního běsa Bezzubku. Aby měl důkaz, šel ho najít, ale zabít ho nedokázal. Místo toho se s raněným drakem spřátelil. A pak začal toužit po tom, aby všichni obyvatelé Blpu žili s draky v míru. Nejdřív o tom nikdo nechtěl ani slyšet, ale nakonec tatínek s Bezzubkou všechny přesvědčili, dokonce i vašeho paličatého dědečka - náčelníka Klid'ase. A od té doby žili na Blpu lidé společně s draky. Pořádali jsme dračí závody a vše bylo fajn. Dokud se neobjevil zlý Drago, který chtěl všechny naše draky ovládnout. Společně jsme ho ale přemohli. Při tom všem našel Škyťák po letech svojí ztracenou maminku - vaši babičku Valku, ale při boji s Dragem zemřel váš dědeček. A tak se táta stal náčelníkem a Bezzubka dračím králem. Pak si Bezzubka našel lásku, bílou běsku, a nakonec s ní i všemi draky odletěl žít do tajné dračí říše. My jsme se pak s tatínkem vzali a možná si pamatujete, že když jste byli malí, draci se k nám vrátili. Všechno bylo skvělé, ale ne na dlouho. Jednoho rána jsme se probudili a draci tu prostě nebyli. A od té doby se snažíme zjistit, kam se draci poděli, ale marně. Tak a spát, a nechte si o dracích zdát.“

Děti usnou a ASTRID volá na Škyťáka.

A: „Škyťáku, co tam pořád děláš, pojd' už si taky lehnout!“

Š: „Ale nech mě! Mám práci!“

A: „Tys to ještě nevzdal? Vždyť už se snažíme tak dlouho, hledali jsme všude! A po dracích nikde ani památky.“

Š: „Nikdy to nevzdám, Astrid, rozumíš? Nechci, aby naše děti vyrůstaly ve světě bez draků! A co když se jim stalo něco strašného a potřebují pomoc? Co když na nás někde čekají?“

Jeho hysterický proslov přeruší zabušení na dveře, přichází RYBINOHA.

R: „Škyťáku, Astrid, pusťte mě dovnitř, něco jsem objevil. To budete koukat!“

A: „Rybinoho, víš, kolik je hodin?“

Š: „Ale nech ho bejt, Astrid! Rybinoho, kamaráde, pojd' dál a honem mi to ukaž!“

R: „No, četl jsem si starou kroniku sousedního ostrova Hrb...“

A: „Tímhle se jako po večerech bavíš? Vážně by sis už měl najít holku!“

Š: „Ale kuš, dej mu pokoj!“

R: „...no a našel jsem tam, že nějaký Olaf našel tehdy v lese pohozené dračí vejce.“

Š: vzrušeně vyskočí „Vejce? Cože? Ale jak to? Já myslel, že taky zmizely, když zmizeli všichni draci...“

R: „No, tak asi všechny nezmizely. Ale co s tím budem dělat? Stejně nevíme nic dalšího...“

A: „A co kdybychom zajeli za Haldarem? Ten by si mohl něco pamatovat.“

Š: „Něco pamatovat? Víš, že jsem to u něj zkoušel aspoň desetkrát, je to blázen! Už si ani nepamatuje, jak se jmenuje...“

A: „Ale má doma spoustu chytrých knih a kronik, nepotřebuješ, aby si to pamatoval, třeba si to u něj zjistíš jinak! Nebo máš snad nějaký lepší nápad, co dělat?“

Š: „No jasně že mám, pojedou prozkoumat všechny okolní Opuštěné ostrovy, to by v tom byl čert, abych nějaké vejce taky nenašel...“

A: „Škytáku, jsi náčelník, nemůžeš odjet tak daleko! A víš, jak dlouho by ti trvalo prozkoumat všechny ostrovy? Vrátil by ses za dalších 10 let...“

R: „To je pravda, Škyták by měl zůstat na Blpu. Ale mohl bych jet já! A Rafana, Ťafan a ostatní, co mají taky loď. Když se rozdělíme, půjde nám to rychleji!“

Š: „No dobře! Ale co tu jako budu dělat já? Sedět a štrykovat?“

A: „Ty koukej jet za tím Haldarem! Za zkoušku nic nedáš...“

Š: „No dobrá! Hned ráno všichni vyrazíme. Rybinoho, dík, hezky jsi to vymyslel. Tak ráno přived' i ostatní.“

R: Odchází. „Tak dobrou.“

A, Š: „Dobrou.“

Jdou spát. Za chvíli se všichni probouzí, je ráno. ASTRID pošle děti, ať si jdou hrát ven, ty se připojí k ostatním dětem. Přichází všichni oddíláci, pozdraví se se Škytákem a Astrid.

Š: „Už vám Rybinoha řekl, co jsme včera vymysleli?“

Všichni vedoucí: „Ano“

Š: „Takže úkoly jsou jasné! Vydejte se každý na jeden Opuštěný ostrov a pátrejte tam po vejcích. Jo a radši si vezte každé sebou někoho z vesničanů, ať nepátráte sami. Já vyrazím za Haldarem. Zítřka se sejdem, vy už budete určitě mít loď a posádky nachystané na cestu, a já vám řeknu, jak jsem pochopil u Haldara. Všechno jasný? Tak já jedu, ahoj.“ Škyták se rozloučí s Astrid a odchází.

ZAHÁJENÍ HRY

Po úvodní motivaci jsme rozdělili děti do skupin. Děti v týmu se mezi sebou seznámily, zahrály si pár seznamovacích her a vydaly se prozkoumat okolí tábora.

Další den ráno dostaly týmy za úkol vymyslet si název svého ostrova a krátký pokřik. Vylosovaly si barvu, vybraly siluetu draka, kterou potřebovaly na vlajky a kostýmy, a pustily se do výroby vlajky, batikování triček a také si přichystaly truhly na suroviny a notýsky.

Po obědě byl nástup. Přišel Škyták, který se vrátil od Haldara celý nadšený, protože se mu podařilo od něj získat Legendu o Ragnarovi, kterou dětem přečetl.

Na ostrově Faró, který je na míle vzdálen od našeho ostrova Blp, žil kdysi jeden mladý vikingský mág. Jmenoval se Ragnar a byl velice zamilovaný do své krásné ženy Elinor. Oba ale byli tuze nešťastní, protože nemohli mít dítě, i když si ho oba moc přáli. Jednoho dne je v zoufalství napadlo, že když jim bohové nedopřejí dítě, vychovají si tedy dračí mládě. Bylo to v době, kdy na jejich ostrově panovalo mezi lidmi a draky krvelačné nepřátelství. Ragnar ani Elinor nebyli žádní udatní válečníci a dospělých draků se báli. Jedinou možností tedy bylo sehnat někde dračí vejce. Zoufalá Elinor se tedy vydala daleko do hor a opravdu se jí podařilo najít tam dračí vejce a donést ho domů. Než se však stačilo vejce vylíhnout, přiletěla si pro něj rozzuřená dračice. Při nemilosrdném souboji se Ragnarovi za použití jeho magických schopností podařilo dračici skolit. Ta však ještě předtím smrtelně zranila Elinor. Ragnar dělal co mohl, ale ubohou Elinor se mu zachránit nepodařilo, a tak Ragnar ze ztráty své milované ženy žalem zešlel. Byl tak rozzuřený, že proklel všechny draky, a tak té noci všichni draci zmizeli ze světa. Jediné, co Ragnarovi zbylo,

bylo dračí vejce. Po čase se z něj vylíhl drak, a přesto že Ragnar všechny draky nenáviděl, tohohle nenávidět nedokázal. Věděl totiž, že Elinor si dráčka z celého srdce přála. Tak nechal draka na živu, ale protože byl Ragnar šílený a krutý, vyrostla i z jeho draka krvelačná bestie. Co se s nimi stalo dál, nikdo neví...

Jak ale mohlo dračí vejce jeho kletbu přežít? A nejsou tedy někde po světě ještě další dračí vejce, ze kterých by se mohli jednou vylíhnout noví draci?

Škyt'ák popřál všem hodně štěstí a vyslal je na průzkum ostrovů, které jim byly přiděleny. Ještě přislíbil bohatou odměnu tomu, kdo bude v pátrání po dracích úspěšný.

Dále jsme dětem vysvětlili herní systém.

Hrají se jednotlivé etapy s vikingskou a dračí tematikou.

Každý den na ranním nástupu se vše vyhodnotí za celý předchozí den. Nástupy probíhají takto:

- 1) Vyhodnocení her z předchozího dne
- 2) Prozkoumání ostrova - vybarvování políček na mapě. Vždy řekneme týmu, kolik políček si mohou vybarvit (podle umístění ve hrách z předchozího dne) a oni postupně ukazují, která políčka chtějí prozkoumat. Políčka vybarvíme dle tajné mapy, kterou má u sebe vedoucí hry (hnědá - cihly, šedá - kámen, světle zelená - ovce, žlutá - obilí, tmavě zelená - dřevo).
- 3) Rozdání dračích vajec - pokud se nějaká našla. Umístění dračích vajec je opět zaznamenáno v tajné mapě. My měli na každém ostrově ukrytých 8 dračích vajec.
- 4) Hod dvěma kostkami - padne jim vždy číslo od 2 do 12, podle toho dostanou z vybarvených políček, na kterých je dané číslo, karty suroviny.
- 5) Za suroviny si týmy mohou:
 - Postavit budovy a vylepšit tak svůj ostrov - přehlednou tabulku kolik která budova stojí a na co je dobrá najdete v doplňkových souborech.
 - Nakoupit výzbroj pro své členy a zvýšit tak jejich bojovou sílu (budou to potřebovat v závěrečné fázi hry).

Poznámka: Vždy před nástupem by měl mít tým rozmyšleno, která pole bude chtít prozkoumávat, jestli bude chtít něco stavět nebo nakupovat... Tady je třeba, aby je k debatě o tom, neustále motivovali oddíláci.

Když děti v průběhu tábora našly na svém ostrově dračí vejce, mohly ho následně nechat vylíhnout a vycvičit, a tak získat další body do závěrečného hodnocení.

Líhnutí draků - musí mít postavenou líheň (dostanou prázdnou zavařovací sklenici). Do ní mohou dát přes noc líhnout vejce - max. 2 vejce najednou. Druhý den ráno je drak vylíhnutý - škrobový obal se rozpustí.

Cvičení draků - musí mít postavenou arénu - po vylíhnutí draka ho mohou vycvičit. Ten, komu bude drak patřit, s ním musí na čas „proletět“ nachystanou překážkovou dráhu (zkontroluje jejich vedoucí). Každý z týmu smí vycvičit jen jednoho svého draka.

POPIS JEDNOTLIVÝCH ETAP

VIKINGSKÉ ZÁKONY

Motivace: Vikingové na ostrově Blp se musí chovat podle Vikingských zákonů. Děti by se s nimi měly seznámit.

Potřeby: Kartičky s textem jednotlivých bodů táborového řádu, připínáčky, izolepa, každý tým notýsek a tužka

Čas: 30 minut

Hra: Po táboře je rozvěšeno 13 kartiček s textem jednotlivých bodů Vikingského zákona (táborového řádu). Z každého týmu si určí jednoho zapisovače, který sedí na startu s notýskem a tužkou. Ostatní děti po odstartování hry vyběhají do území a musí najít kartičky a text si co nejlépe zapamatovat a nadiktovat na základně svému zapisovači. Na hru je časový limit 30 minut. Hodnotí se správnost (počet chybných a vynechaných slov), až v případě shody rozhoduje pořadí odevzdání.

BOHOVÉ

Motivace: Aby se Vikingům jejich snažení s hledáním draků vydařilo, bylo by dobré zajistit si přízeň bohů.

Potřeby: Pro každý tým čtvercová mřížka (velikost políčka = velikost kartičky) 8x8 čtverečků, cca 300 kartiček se jménem boha (Ódin, Loki, Thor, Freja, Hel, Heimdal, Fenrir, Syn), kartičky s nápovědami, provázek, nůžky, mety, míček, kbelík, šipky, polystyren, klíč, 8 lidí na stanoviště

Čas: 1,5 hodiny

Hra: Úkolem družstva je získat co nejvíce kartiček bohů a správně je poskládat do tabulky tak, aby se jim násobily body. Po lese je 8 stanovišť, na sedmi z nich se dají získat kartičky, na osmém stanovišti nápovědy, jak umístit kartičky do tabulky. Vyhrává družstvo, které nejefektivněji umístí získané kartičky do tabulky, a tak bude mít nejvíce bodů.

Poznámka: Je dobré vybrat si v týmu jednoho „šéfa“, který bude mít na starosti rovnání kartiček do tabulky a také bude koordinovat ostatní děti, aby věděly, které kartičky zrovna potřebují atd.

Nápovědy:

- 1) Thor vedle Lokiho (-30)
- 2) Ódin mezi Lokim a Thorem (+20)
- 3) Hel a Loki spolu v řadě i sloupci (+15)
- 4) Fenrir v rohu (dvojnásobí se sloupec i řádek)
- 5) Fenrir a Syn v jedné řadě a sloupci (-20)
- 6) Za každého boha vedle Freji (+5)
- 7) Syn vedle Heimdala (+10)
- 8) Ódin obklopen osmi kartičkami (+50)

Stanoviště:

- 1) *Pexeso s kartičkami* - z každé dvojice, kterou dítě vyhraje, si může jednu kartičku nechat.
- 2) *Tipování kartičky* - v řadě je od každého boha jeden, napísem dolů, dítě nahlas řekne, kterého boha chce, vybere si kartičku a otočí, pokud je to ten, kterého chtělo, může si kartičku nechat.
- 3) *Hod metou* - na louce jsou poházené kartičky, dítě hodí „metu“, kterou kartičku přikryje, tu si může nechat.
- 4) *Stříhání poslepu* - kartičky jsou navázány na provázcích, dítěti se zavážou oči a do ruky dají nůžky, může si jednu kartičku ustříhnout.
- 5) *Kámen, nůžky, papír proti vedoucímu* - hraje se 2x - když dítě vyhraje jednou, dostane náhodnou kartičku, když vyhraje 2x může si vybrat kartičku jakou chce, když nevyhraje ani jednou nedostane nic.

- 6) *Hod míčkem do kyblíku* - kdo se trefí, dostane náhodný lísteček.
- 7) *Šipky* - na kusu polystyrenu jsou připíchnuté kartičky bohů, děti hází šipkou, kterou kartičku trefí, tu si mohou vzít.
- 8) *Klíč* - vedoucí tahá za klíč na provázku, který musí dítě chytit, když se podaří dostane jednu nápovědu.

Poznámky: U stanoviště s nápovědami se dělala obří fronta, bylo by asi vhodné rozdělit získávání nápověd mezi více stanovišť.

OBĚTOVÁNÍ DOBYTKA

Motivace: Další hra na zajištění přízně našich Bohů. Abychom si ji zajistili, musíme jim obětovat nějaký dobytek.

Potřeby: Lihová fixa, 5 lidí v kostýmech bohů se jmenovkou a symbolem nakresleným na čele, kartičky požehání (každý bůh má kartičku jiné barvy), něco na vymezení ohrady, 2-5 strážců podle velikosti ohrady

Čas: 1 hodina

Hra: Na louce je ohraničený prostor, kde se pase dobytek (představují dvě nejmladší děti z každého týmu), každý z nich má na ruce napsáno, jaký druh dobytek je (kráva, ovečka, slepice, koza, oslík). Děti, představující zvířata, by měly vydávat zvířecí zvuky, aby měly ostatní děti šanci poznat, jaké zvíře představují. Ostatní děti se snaží proniknout do ohrady. Do ohrady se může projít pouze jednou stranou, kterou střeží strážci (vedoucí), pokud dítě chytí, musí se jít nabít k 50 m vzdálenému bodu a poté to mohou zkusit znovu. Když jsou v ohradě alespoň dva z týmu, mohou si odnést dobytek. Kolem louky a v blízkém okolí jsou hodovní síně (stanoviště) bohů, kam musí tým dobytek přinést. Donesené dítě v hodovní síni odkryje, co má napsáno na ruce, a bůh řekne, jestli tento druh dobytek přijímá jako oběť. Každý bůh přijímá jen jeden druh dobytek. Hra je tedy i o zapamatování si, kdo je co, a koho kam už nesli. Pokud se tým trefí, dostane lísteček s požehnáním boha, pokud ne, musí pro jiný dobytek. Vyhrává tým, který nejdříve získá požehnání všech pěti bohů.

Poznámka: Při přenášení dětí (dobytky) je nutné dbát na bezpečnost, aby se jim něco nestalo.

VIKINGSKÉ HRY

Motivace: Na ostrově Blb se pravidelně koná sportovní klání - Vikingské hry.

Potřeby: Kartičky na zapisování výsledků, helma, veliké holínky, štít, něco na vyznačení startovních čar (křídly, klacky, uzlovačky), mety, pásmo, vzduchovka s terčem, flusačka s terčem, luk, šipy a terč, tenisové míčky, disk (dřevěný kuláč), švihadlo, kuželky, kriket, míč, brána, stopky, 12 vedoucích na stanoviště

Čas: 3 hodiny

Hra: Máme 12 sportovních disciplín. Týmy se rozdělí na polovinu, každá půlka týmu dostane kartičky na zapisování výsledků a postupně, v předem určeném pořadí, obchází jednotlivá stanoviště. Potom co se děti prostřídají na všech stanovištích, vybereme kartičky s výsledky. Sečteme u každého týmu výsledky v jednotlivých disciplínách (čas, metry nebo body). Dále určíme pořadí týmů v jednotlivých disciplínách, a to pak sečteme. Kromě toho vyhodnotíme nejlepšího jednotlivce v každé disciplíně (možno hodnotit zvlášť dle věku a pohlaví).

Disciplíny:

- 1) Běh v plné polní (na hlavě helma, na nohou veliké holínky, v ruce štít)
- 2) Člunkový běh
- 3) Střelba ze vzduchovky
- 4) Střelba z flusačky
- 5) Střelba z luku
- 6) Hod na cíl
- 7) Hod diskem (dřevěným kuláčem)
- 8) Trojskok

- 9) Skok přes švihadlo
- 10) Kuželky
- 11) Krokot
- 12) Kop na bránu

SOUTĚŽ O NEJKRÁSNEJŠÍ VIKINGSKOU ŽENU A NEJUDATNĚJŠÍHO VIKINGSKÉHO BOJOVNÍKA

Motivace: Na našem ostrově se každoročně koná soutěž o nejkrásnější vikingskou ženu a nejjudatnějšího vikingského válečníka.

Potřeby: šerpy, korále, mrkev

Čas: 2 hodiny

Hra: Z každého týmu si vyberou jednu holku a jednoho kluka, kteří budou soutěžit v několika disciplínách. Celou soutěž hodnotí nezávislá odborná porota. Každý porotce vyhodnotí jednotlivě každou disciplínu, poté se výsledky sečtou. Vítězná dvojice je oceněna šerpou a celý další den může požívat určité výhody (předbíhat ve frontě na jídlo, ulít se z rozcvičky...)

- 1) *Promenáda* - soutěžící se prochází a jeden komentátor z jejich týmu popisuje, co mají na sobě, jaké mají silné stránky atd.
- 2) *Navlékání korálek* - vikingské ženy musí být zdatné ve výrobě šperků - dostanou provázek a vyberou si 3 pomocníky z týmu. Pomocníci nosí po jednom korálku, které jsou rozházené po louce. Ta žena, která nejrychleji navlékne 30 korálek levou rukou, vyhrává.
- 3) *Hrozný řev* - statečný Viking musí umět vystrašit své nepřátele hrozným řevem. Soutěží se, kdo nejhlasitěji zařve.
- 4) *Volná disciplína* - Viking a jeho žena si připraví libovolné vystoupení, mohou se ho účastnit i ostatní z týmu, ale soutěžící by měli být v představení ti hlavní. U nás se ve volné disciplíně zpívalo nebo tancovalo.
- 5) *Hlad* - Správný Viking musí být taky pořádný jedlík. Naším soutěžícím už vyhládlo, a tak je ostatní z týmu musí nakrmit. Soutěžící si stoupnou naproti zbytku svého týmu (cca 2 metry od nich). Děti z týmu pak hází soutěžícím kousky mrkve. Úkolem soutěžících je co nejvíce jich pochytat, ale jen pusou, bez použití rukou.

VODNÍ HRÁTKY

Motivace: Na Blpu se nějak oteplilo. Aby se Vikingové trochu zchladili v horkých letních dnech, zahrají si vodní hrátky. Protože však přišlo velké sucho, je třeba odněkud vodu přinést.

Potřeby: Provázek (nebo síť), igelitové pytlíky, škopky, voda, stejně velké lahve na měření nanošené vody, plastové kelímky

Čas: Hráli jsme průběžně v několika různých dnech, vždy když bylo moc velké vedro.

Hra: Několik drobných vodních her.

- 1) *Přehazování vodních bomb* - Týmy měly za úkol dopravit co nejvíce vody na druhou stranu herního pole. První v řadě naplnil igelitový pytlík vodou, další ho zavázal, hodil dalšímu, ten přehodil přes síť, další ho na druhé straně musel chytit, dál si ho přehazovali, až k poslednímu v řadě, který ho musel roztrhnout a nalít vodu do lahve. Vyhrál tým, který první naplnil lahev.
- 2) *Lavor* - Na hru jsme oddělili zvlášť velké děti a malé. Pět dětí si lehlo na zem zadky k sobě a nohama nahoru. Na nohou musely mít ponožky. Na vztyčené nohy jsme jim položili lavor s vodou. Jejich úkolem bylo sundat všechny ponožky a nepřeklopit na sebe lavor.
- 3) *Želvičky* - Přenášení ešusu s vodou na zádech. Děti postupně lezou po čtyřech s ešusem plným vody na zádech. Do cíle se snaží donést co nejvíce vody.
- 4) *Házení za záda* - Na čáře stojí vždy první z týmu zády k ostatním, v rukou má plastový kelímek (třeba čistý od jogurtu). Další z týmu stojí o kus za ním a v rukou má ešus. Ostatní stojí nachystaní o něco dál. První si do kelímku nabere vodu a musí jí (bez kelímku) hodit

za záda. Druhý se snaží co nejvíc vody pochytat do ešusu a běží vodu vylít do lahve. Děti se střídají - ten kdo byl první, jde na konec řady atd... Vyhrává, kdo má první naplněnou lahev.

LEXIKON DRAKŮ

Motivace: Když jsme začali nacházet dračí vejce, měli bychom také poznat, jakému druhu draka patří. Sestavíme si tedy vlastní encyklopedii všech dračích druhů a vše se o dracích naučíme. Potřebné informace najdeme v knihovně.

Potřeby: Papíry s popisem draků, připínáčky, lístečky s informacemi o dracích, případně fáborky na vymezení herního území, každý tým blok a tužku

Čas: 1 hodina

Hra: Cílem hry je sestavit encyklopedii všech dračích druhů. Vyznačíme si dvě části herního území. My jsme hráli na rozhraní lesa a louky. V lese rozvěsíme papíry s obrázky a údaji o jednotlivých dracích. Na louce rozházíme lístečky s obrázky draků, jmény draků a informacemi. Děti v týmu se rozdělí na polovinu - část dětí běhá pro kartičky, další část si musí zapamatovat všechny informace o dracích, které jsou na papírech. Na rozhraní lesa a louky sedí z každého týmu jeden „šéf“, zapisuje si informace, které mu donesou z lesa, a podle toho skládá k sobě kartičky, které mu přinesou z louky. Po ukončení hry mají týmy ještě pár minut na to, aby poskládaly zbylé kartičky. Za každou správně přiřazenou informaci k drakovi mají bod.

MAPOVÁNÍ OSTROVA

Potřeby: Do každého týmu papír a tužku, 2 vedoucí

Čas: Cca 1 hodina (Podle toho, jak daleko děti dovedeme.)

Hra: Z každého týmu je vybrán jeden starší člen. Všichni vybraní jsou dvěma vedoucími odvedeni na ne moc známé místo dál od tábora. Poté mají za úkol nakreslit co nejpřesněji mapu své cesty. Jeden vedoucí odnese mapy zpět do tábora a rozdá je týmům. Vyhraje ten tým, který podle mapy jako první najde toho, kdo mapu kreslil.

DIVADLO

Motivace: Brzy se má uskutečnit Sněm náčelníků, na kterém se bude diskutovat o dracích. Týmy mají za úkol vymyslet a nacvičit scénku pro pobavení i poučení Sněmu náčelníků.

Potřeby: Legenda o Ragnarovi (je uvedena v části Zahájení hry)

Čas: Dva dny na nacvičení, dvě hodiny na zhlédnutí divadla

Hra: Divadelní představení musí začínat příběhem, který přinesl Škyt'ák od Haldara a děti si musí domyslet pokračování příběhu. Dětem nacvičení divadla zadáme o několik dní dříve, aby měly ve volných chvílích čas na přípravu. Nezávislá odborná porota pak hodnotí - zapojení všech z týmu, dodržení úvodní legendy, kostýmy, kulisy, celkový dojem.

PÍSNÍČKA

Motivace: Vikingové potřebují nějakou pořádnou hymnu.

Potřeby: Nic

Čas: Dva dny na přípravu, půl hodiny na zazpívání

Hra: Týmy mají za úkol složit a zazpívat co nejhezčí hymnu Vikingů. Hodnotíme celkový dojem a při interpretaci pak zapojení všech členů týmu.

ZNALOST PŘÍRODY

Motivace: Správný Viking by měl žít v souladu s přírodou a měl by jí dobře znát.

Potřeby: Krepák, kartičky s čísly od 1 do 20, každé dítě tužku a papír

Čas: Dle počtu dětí, hraje se během výletu

Hra: Cestou na výletě označíme část trasy fáborky, v tomto rozmezí rozmístíme 20 kartiček s čísly, kterými označíme různé rostliny. Děti posíláme na trasu po dvojicích, zapisují si názvy rostlin. Na konci sečteme správné odpovědi všem z týmu.

ZABĚHNUTÉ OVCE

Motivace: Vikingové v nehostinných podmínkách svého ostrova moc hospodařit nemohou. Zabývají se tedy hlavně chovem ovcí. Večer se však ovce někam zaběhly, je potřeba, je rychle najít a pochyťat, aby je nesežrali vlci.

Potřeby: Svítící kolíky, propisky pro vedoucí, kartičky pro všechny děti, píšťalka

Čas: 1 hodina

Hra: Noční schovka v lese. V lese svítícími kolíky vyznačíme herní území. Do něj se schovají vedoucí - ovce, každý má u sebe propisku. Každé z dětí má kartičku, na kterou musí sehnat co nejrychleji podpisy všech ovcí. Ovce občas zabečí, mohou se pohybovat, ale nesmí běhat. Když má někdo všechny podpisy, vrátí se zpět na start a zapíše se mu pořadí. Nakonec se sečte pořadí všech z týmů.

Poznámky: Je nutné dbát na bezpečnost. Nikdo by neměl běhat. Je vhodné nastavit si nějaký signál pro případ nouze. Pokud se někomu něco stane, zastaví a bude křičet domluvený signál, dokud se k němu nedostane někdo z vedoucích.

HÁZENÍ DRAČÍMI VEJCI

Motivace: Tuto hru jsme do programu zařadili, protože jí každoročně hrajeme na velikonočních prázdninách, které letos neproběhly.

Potřeby: syrová vajíčka

Čas: 1 hodina

Hra: V týmech se děti rozdělí do dvojic. Ve dvojicích mají za úkol, co nejvíce krát si přehodit syrové vejce, než se jim rozkřápe. Vzdálenost mezi házejícími se postupně zvětšuje.

VIXESO

Motivace: Vyzkoušíme si oblíbenou zábavu vikingských dětí - Vixeso.

Potřeby: 20 neprůhledných kelímků nebo misek, 10 dvojic drobných předmětů, které se dají schovat pod kelímky.

Hra: Hraje se jako klasické pexeso. Pod kelímky schováme předměty. Týmy jsou srovnané v řadě dál od herní plochy. První v týmu vždy vybíhá otáčet kartičky. Jde hlavně o koordinaci členů týmu, když pokaždé jde otáčet někdo jiný, aby si dokázali mezi sebou říct a zapamatovat, co kde je.

DRAČÍ ZÁVODY

Potřeby: Krepák na označení startovního a cílového stromu.

Čas: 30 minut

Hra: V lese označíme startovní a cílový strom. Tým se chytne za ruce (utvoří draka). Drak se lesem pohybuje od stromu ke stromu a musí se pořád dotýkat alespoň jednoho stromu. Pokud se stane, že se drak nedotýká žádného stromu, spadl a musí znovu ke startovnímu stromu. Strom, na kterém se drak udrží, musí být vyšší než největší člen týmu. Vyhrává drak, který se první dostane k cílovému stromu.

VIKINGSKÁ MAGIE

Motivace: Na ostrově Blp se vyskytl jakýsi další zlý mág. Bylo by vhodné ho chytit a zjistit, jestli neví něco o Ragnarovi. Tenhle zlý mág ale moc nespolupracuje. Jediná možnost, jak ho přemoci a být silnější než on, je stát se taky mágy a naučit se kouzlo kouzel Totalus Anihilatus.

Potřeby: Kartičky s kouzly, karta s vysvětlivkami, uzlovačky na vyznačení magického kruhu, kreditky ze čtvrtek

Čas: 2 hodiny

Hra: Do herního území umístíme kartičky s kouzly. Kouzel by mělo být alespoň 15. Na kraji území vytvoříme magický kruh (třeba z větví). Hráči hrají sami za sebe. Jejich cílem je získat co nejvíce bodů a stát se mágem. Toho docílí tak, že budou sesílat kouzla, která jsou na kartičkách v hracím území. Za každé úspěšně seslané kouzlo získají příslušný počet bodů. Tabulka bodů, které jsou potřebné na každou čarodějnou úroveň:

Úroveň	Body
Zaklínač	0-6
Šaman	6-18
Kouzelník	18-42
Čaroděj	42-100
Mág	101

Na každé kartičce je vždy jméno kouzla, počet bodů za jeho seslání, počet lidí a jejich úrovní potřebných k seslání a sekvenci znaků určující pohyby nutné k seslání kouzla. Použité znaky jsou: T - tlesknutí, L - lusknutí, Z - zkrřížení rukou, P - přemýšlení, U - ukázání

Příklad: Když hráč získá kouzlo Abrakadabra, musí sehnat ještě jednoho zaklínače, který mu pomůže kouzlo seslat. Oba si stoupnou na okraj vyznačeného kruhu a provedou sekvenci TTZL - tlesk, tlesk, zkrřížení, lusk.

U kruhu by měl stát vedoucí a kontrolovat správné provedení a synchronizaci všech zúčastněných. Pokud se kouzlo povede seslat, vedoucí si od nich vezme kartičku s kouzlem a zapíše jim příslušný počet bodů. Aby vše nebylo tak jednoduché, v hracím poli se pohybují tři nebezpeční mágové (vedoucí). Jeden z nich je Bílý mág, který je sice hodný, ale nutí chyceného hráče naučit se složité kouzlo, které se skládá z dlouhé sekvence úkonů. Toto kouzlo je však hráčům na nic. Žlutý mág také není zlý, ale praštil do něj blesk, a tak je trochu poblázněný. Nutí hráče dělat nesmyslné úkoly (např. házet vlastní botou, skákat po jedné noze, dělat dřepy apod.). Poslední mág je Černý mág, který je velice zlý a své oběti znehybňuje kouzlem. Možnost, jak se může hráč osvobodit, je provést několikrát za sebou sekvenci předem daných úkonů. Například třikrát za sebou TLTLZUP. Poté je hráč osvobozen a může odejít.

Hra končí v okamžiku, kdy tři hráči dosáhnou úrovně mág. V tu chvíli tito tři mágové seberou kartičku s kouzlem Totalus Anihilatus a kouzlo sešlou. Hra v tomto okamžiku končí, všem hráčům se sečtou body a vyhlásí se výsledky.

Poznámky: Hra je pro menší děti celkem složitá, je vhodné, aby se jich někdo starší z týmu ujal a vysvětloval jim, co mají dělat.

KASINO

Motivace: Tradiční hazardní večer jsme tentokrát oblékli do vikingského hávu, všude se rozléhá dunění vikingské muziky, na baru teče „kořalka“ proudem a všichni vikingové si užívají všemožné hazardní hry.

Potřeby: Několikery karty, kostky, kelímky na skořápky, ruleta, šipky..., cedulky na označení stanovišť, táborové peníze (Z předchozích let máme zásobu zlatých mincí vyrobených z rozklepaných zátek od piva.)

Čas: 2 hodiny

Hra: Každý z vedoucích má na starosti jedno stanoviště s hazardní hrou (Moje teta, tvoje teta, Oko bere, Skořápky, Šipky, Sedma, Mezi kozy, Ruleta, Poker...). Každému z dětí dáme stejný obnos peněz (my dávali 10 zlatých), zbylé peníze rozdělíme mezi vedoucí na stanoviště. Děti mají časový limit 2 hodiny na to, aby co nejvíc rozmnožily těch 10 zlatých, které dostaly do začátku. Děti obchází jednotlivé hry, jak chtějí. Je dobré sázet jen po jednom, nebo nastavit nejvyšší možnou výšku sázky. Pokud i přesto někdo vše prohraje, buď dál nehraje, nebo si může půjčit zlatáky od jiného dítěte z týmu.

POŠTY

Motivace: Vikingové jsou rozmístěni na jednotlivých ostrovech, ale potřebují se mezi sebou nějak dorozumívat. Posílají si tedy vzkazy a důležité informace poštou.

Potřeby: Kartičky se zásilkami, cedule s názvy pošt (Měli jsme pošty pojmenované podle ostrovů z naší herní mapy, tedy podle jednotlivých týmů.), kreditní karty ze čtvrtek pro všechny hráče opatřené jménem a názvem týmu, vedoucí propisku a hodinky/mobil s přesně seřízeným časem, barvy na obličej na pomalování pirátů

Čas: 1,5 hodiny

Hra: Na území rozmístíme 7 pošt. Je vhodné, aby pošty věděly o poloze ostatních - z důvodu ohodnocování zásilek (viz níže). Pošty vybavíme velkou cedulí s názvem pošty a dále dostatečným počtem lístečků. Na lístečcích je vždy uveden druh zásilky, místo určení, ohodnocení a případně nějaké speciální informace. Pro hráče připravíme kreditní karty. Vybraní vedoucí se navíc stávají piráty - ty vybavíme potřebnými cedulkami a bojovým pomalováním. Hráči vždy dojdou na poštu, zde si vyberou zásilku, a poté co ji doručí do cílové stanice, vydělají nějaké peníze. Cílová stanice je na zásilce vždy pevně dána, takže na počátku hry nejdříve hráči potřebují zjistit, kde, která pošta je (V táboře jsme vyvěsili malou mapku rozmístění pošt, ale děti si jí musely najít.). Peníze se zapisují na kreditní karty. Každý u sebe může mít max. jednu zásilku. Jsou tři druhy zásilek: dopisy, balíky a telegramy. Základní druh je dopis. Ten si prostě vezmou, a když ho doručí na místo určení, dostanou peníze. Když si vyberou balík, musí zaplatit zálohu, ale když ho doručí, dostanou více peněz než za dopis. Telegramy se doručují v časovém limitu, proto je nutné, aby pošty měly vysílačky nebo přesně seřízený čas (max. odchylka 5 s). Za telegram se neplatí záloha, ale musí být doručen do určitého času (z tohoto důvodu jsou nutné výše uvedené potřeby). Množství peněz, které za zásilku hráč dostane, vždy určuje odesílatel. Měl by přitom přihlížet k vzdálenosti mezi poštami a u telegramů i k časovému limitu, který má doručovatel k dispozici.

Ohodnocení zásilek:

Dopis	5-10 dle vzdálenosti
Balík	10 záloha / 30-35 dle vzdálenosti
Telegram	15-20 dle vzdálenosti

Výběr zásilek probíhá následovně:

Správce pošty pravidelně vypisuje různé zásilky a ty vystavuje. Hráč, který na poštu dorazí, si vždy jednu z nich vybere a pokusí se ji doručit. Situaci hráčům komplikují piráti. Jsou zde dva druhy pirátů. Černí kradou zásilky. Když chytanou hráče, který něco veze, tak mu zásilku seberou (což je nepříjemné zvláště u balíků). Červení jdou po penězích - prostě hráči odepíší z jeho konta určitou částku. Piráti samozřejmě nesmí na pošty. Černí a červení piráti se nemají rádi a řvou na sebe. Žádný hráč se nesmí zadlužit, to znamená, že nemůže vozit balíky, dokud na ně nemá peníze. Pirát nemůže hráče okrást o víc peněz, než má hráč u sebe. Po ukončení hry (časový limit dle stavu hráčů nebo počtu zásilek - u nás prostě došly) vybereme kreditní karty a sečteme v týmech vydělané peníze.

Poznámky: Je potřeba mít přichystané opravdu velké množství lístečků - zásilek, jinak se velice rychle stane, že nebude s čím hrát.

PUTOVÁNÍ PO ŠIFRÁCH

Motivace: Náš hlavní Blpský rybář Regenbogen se dostal do potíží. Zákeřný zloděj mu ukradl všechny nalovené ryby i vydělané peníze. Ostatní vikingové mu musí pomoci s dopadením zloděje.

Potřeby: Lístečky se symboly, 13 obálek na papírky s „ANO“ a „NE“ a k tomu barevný papír (červený a zelený), 13+6 ešusů nebo jiných nádob na lístečky se symboly, šifry, uzlovačky, „šifropomocníky“

Čas: celková délka přípravy - cca 1 ½ hodiny, celková délka hry - cca 3 hodiny

Hra: Hra se skládá ze 3 částí.

ČÁST 1:

Daleko od sebe jsou rozmístěny obálky nebo nádoby, ve kterých jsou tři lístečky, na lístečcích je buď ANO nebo NE. Těchto stanovišť je 13. Pokud si soutěžící vytáhne lísteček s „NE“, musí se od stanoviště neprodleně vzdálit. Pokud si vytáhne lísteček s „ANO“, může si z hromádky nebo kyblíku vzít složený papírek. Stanoviště jsou pod dozorem vedoucích jen vzdáleně. Nasbírané papírky nosí soutěžící na svou základnu, kde je po skončení hry instruktoři nebo vedoucí spočítají, dětem se počet nasbíraných papírků neoznamuje. Přesně spočítat se musí všechny druhy papírků. Ovšem na 2 stanovištích jsou lístečky pouze s nápisem NE, proto si soutěžící nemohou vzít papírek z přiloženého kyblíku. Tyto papírky budou uvnitř označeny písmenem P, značícím PODVOD. Skupinky budou hodnoceny podle toho, jak čestné děti mají. Tedy skupinka s nejnižším počtem P-papírků získá nejvíce bodů, skupinka s nejvíce P-papírky získá bodů nejméně. Na ostatních papírcích budou různé vikingské symboly.

ČÁST 2:

Papírky se rozhází po hřišti, nebo po louce a děti z týmu musí nasbírat tolik papírků, kolik měl jejich tým na konci první části. Skupinka, která je nejbližší, získá nejvíce bodů. Skupinka, která se svým odhadem zmyšlela nejvíce, získá bodů nejméně.

ČÁST 3:

Počet papírků bude po druhé části hry srovnán na počet papírků z první části hry, ovšem bez P-papírků. Za tyto papírky si budou moci skupinky nakoupit vybavení potřebné k cestě, na kterou se po skupinkách vydají. Každý symbol má svou hodnotu:

SYMBOL 1-10

SYMBOL 2-5

SYMBOL 3-2

SYMBOL 4-1

SYMBOL 5-0,50

SYMBOL 6-0,20

SYMBOL 7-0,10

Skupinky v pořadí, v jakém se umístily v druhé části hry, vyrazí s desetiminutovými rozestupy na hřiště, kde si budou moci nakoupit. Kolik si, čeho nakoupí, je výhradně na nich. Na hřišti také dostanou první šifrovaný vzkaz. Na cestě je samozřejmě doprovází alespoň jeden vedoucí či instruktor. Zloděj za sebou nechává zašifrované vzkazy a děti jdou po zprávách, které je vedou jedna k druhé. Nakonec polapí zloděje a dojdou zpět za rybářem. U některých šifer musí navíc splnit úkol, který je zdrží. Celá trasa je na čas.

Poznámky: V našem případě se první část hry prakticky nedala vyhodnotit, protože nikdo z týmů nepodváděl, což je fajn, ale opravdu jsme nečekali, že budou všichni tak poctiví.

JMÉNA DRAKŮ

Motivace: Z dračí encyklopedie se nám záhadně vytratila jména draků. Musíme je zase sehnat, a to co nejrychleji, ať v tom není zmatek!

Potřeby: Pro každého vedoucího cedule na krk se jmény draků (z každé strany jedno jméno), každý vedoucí tužku, pro každé dítě kartička se jmény draků - každá kartička má unikátní pořadí jmen na kartičce, píšťalka.

Čas: 30 minut

Hra: Každý vedoucí má na sobě ceduli s nějakým jménem draka. Děti běhají podle seznamu na kartičce (jména draků jsou seřazena v určitém pořadí, které je na každé kartičce originální) k vedoucím a sbírají podpisy. Děti musí běhat k vedoucím pouze v pořadí, které mají na kartičce! Avšak jakmile zazní píšťalka, vedoucí ceduli otočí a najednou má jméno jiného draka. Účelem hry je v co nejkratším čase získat podpisy od všech vedoucích - děti si musí pamatovat, kde, který vedoucí sedí, a jaká jména draků má na ceduli (z obou stran).

DRAČÍ POLÉVKA

Motivace: Potěšme se něčím dobrým k jídlu a uvařme si naši vikingskou specialitu „Dračí polévku“. Samozřejmě jí nevaříme z draků, ani pro draky, ale recept je opravdu základní a plný těžko sehnatelných surovin. Kdo uvaří polévku nejlépe a nejrychleji?

Potřeby: Pro každý tým nuž, ešus, vytištěný recept na polévku, ingredience - přírodní, ale i v přírodě nesehnatelné

Čas: 1 hodina

Hra: Každý tým bude mít za úkol udělat "Dračí polévku", ale ingredience si bude muset najít sám. Každý tým dostane jeden ešus a papír s receptem. Ingredience budou různě dosažitelné. Budou obyčejné ingredience (např. kamínek), neobyčejné (např. list z lísky), vzácné (např. šnečí ulita) a pak extrémně vzácné (např. kostka cukru), které se dají sehnat jen za splnění úkolu u obchodníka, který nenápadně bude chodit po táboře. Pro určení pořadí se týmům započítávají použité ingredience a v případě bodové shody, rychlost odevzdání hotové polévky.

SUDOKU S RUNAMI

Motivace: Je to možná kupodivu, ale už staří vikingové znali naši oblíbenou současnou zábavu - SUDOKU. Zvládnete ho vyluštit postaru, s runami místo čísel?

Potřeby: Víčka od PET lahví (HODNĚ), tabulky na sudoku, pingpongový míček, lžice

Čas: 2 hodiny

Hra: Tým se rozdělí na dvě poloviny. První polovina běhá po jednom pro víčka od PET lahví. Na víčkách je devět různých runových znaků. Děti se snaží (což by jim mělo dojít) najít od každého znaku devět víček. Až dosbírají víčka, čekají na druhou skupinku. Druhá polovina běhá po blízkém okolí a hledá 9 stanovišť. Na každém stanovišti je vždy jeden vedoucí, který dá dětem lehký úkol, a po jeho splnění dostane skupinka od vedoucího jednu očíslovanou mřížku na sudoku. Děti dostaly tyto úkoly:

- 1) Vyjmenovat 7 Ideálů Pionýra
- 2) Najít dračí vejce
- 3) Vyluštit krátkou šifru
- 4) Uhodnout 3 hádanky
- 5) Kvíz „Jak dobře znáte draky“
- 6) Předat přesné znění zprávy
- 7) Navigace slepého
- 8) Přenést zlaté dračí vejce (pingpongový míček na lžici)
- 9) Vymyslet 10 (nebo víc) rýmů na slovo drak

Úkoly mohou být různé. Obě skupiny se po dokončení svého úkolu sejdou a pomocí víček, které děti nasbíraly, musí vyplnit sudoku. Nejrychlejší skupina vyhrává.

Může se stát, že skupinka nezíská při běhání potřebný počet run. V tom případě musí vyběhnout jeden člověk na speciální místo, kde lze získat víčka za splnění různých úkolů (třeba dřepy).

Poznámky: Je nutné předem dětem vysvětlit, jak se sudoku luští, některé děti to vůbec netušily.

DRAČÍ RUNY

Motivace: Uprostřed lesa je tajemné místo, kam se většina Vikingů bojí vstoupit. Je plné neznámých symbolů a dějí se tam podivné věci. Prozkoumáme to?

Potřeby: Papíry, špendlíky, tužka, nějaké razítko

Čas: 45 minut

Hra: V lese budou vyvěšeny papíry (v barvě skupinek) se vzkazem psaným dračími runami (morseovka typu / ' ' => D atd.). Týmy budou mít za úkol vyluštit zprávu, přičemž různě v lese budou na stromech umístěna všechna písmenka ve své runové podobě jako nápověda, pro kterou vždy může běžet jen jeden ze skupinky. Až se vrátí, může další atd. Ve zprávě se děti dovědí, že se na tomto místě dříve vyskytovali draci, kteří jim tyto zprávy nechali a prosí je, aby jim děti

odpověděly stejnou formou. Jakmile skupinky vyluští zprávu od draků, musí ji dát zkontrolovat vedoucímu, který má kontrolu na starosti. Když bude dračí vzkaz vyluštěn bez chyby, tak si ho vedoucí nechá a děti začnou psát vzkaz svůj. Ten by měl být pro všechny skupinky jednotný, aby měli všichni stejné podmínky. Například: "Milí draci, byli jsme zde a děkujeme za vaši zprávu. Název týmu". Když tým napíše vzkaz, musí si jej od předem určeného vedoucího nechat orazítkovat a podepsat, aby to bylo „právně“ podložené.

Následně se vrátí tým zpět k vymezenému hernímu území a jeho posledním úkolem bude položit vzkaz pro draky na předem určené místo (např. na kámen). Po hře se vyhodnotí čas a správnost jejich vzkazu drakům.

VODA

Motivace: *Jednoho večera obyvatelé Blpu zjistili, že jim došla voda ve studánce. Nevěděli, co si mají počít, a napadla je jediná možnost. Vydají se k nepřátelskému ostrovu a tam nějakou potřebnou vodu seženou. Tak se tam vydali (jména všech vedoucích) a každý si vzal s sebou jednoho člena své skupiny. Výpravě se povedlo vodu najít, ale když už se blížili zpět k lodi, nepřátelé je našli, všechny vikingsy svázali a zadrželi na svém ostrově. Pomocníky ale naštěstí nenašli. Ti se stihli schovat dříve, než je někdo spatřil.*

Mezitím na ostrově Blp měli štěstí. Nalezli jednu zapadlou studánku, ze které si mohli odnést trochu vody, aby neměli žízeň. Divili se, že se vikingové ještě nevrátili z výpravy, a proto se chtěli vydat za nimi. Když se vydali k lodi, v moři uviděli plovoucí láhev, ve které byl vzkaz. Stálo tam: "Unesli (jména vedoucích). Nechtějí jim dát ani napít. Potřebujeme vodu!" Vikingy pak napadlo řešení.

Potřeby: stříkací molitanové pistolky, kužely, kbelíky s vodou, ešusy nebo mísy, prázdné láhve, brčka, provázek na svázání vedoucích

Čas: 30 minut

Hra: Děti budou stát na jedné straně hrací plochy a naproti nim bude jejich svázaný vedoucí. Uprostřed hrací plochy je dělicí čára (klacek, kužele, nebo cokoli jiného) pro oddělení nepřátelského ostrova od toho našeho. U týmu bude jeden kýbl s vodou, a každý tým k němu dostane jednu stříkací pistolku. Jejich úkolem bude naplnit láhev u vedoucích tak, aby byli schopni se z ní brčkem napít. Jeden člen týmu se bude pohybovat uprostřed hrací plochy, tedy těsně za čarou oddělující náš ostrov od nepřátelského a má úlohu chytače vody (bude jí chytat do ešusu). Ostatní členové týmu budou za čarou u kbelíku. První člen týmu, který bude na řadě nabere vodu z kbelíku do pistolky, doběhne na vytyčené místo, odkud se bude „střílet“ a odtamtud vystříkne vodu na chytače. Ten se samozřejmě snaží chytit co nejvíce vody, nesmí však překročit čaru. Hráč po tom, co vystříkal z pistolky všechnu vodu, běží zpět k týmu a chytač běží vodu vylít do připravené láhve u vedoucího. Musí se snažit, aby se do láhve dostalo co nejvíce vody. Chytač se vrátí zpět na místo a další člen týmu pistolkou stříkne další část vody. Tým, kterému se jako prvnímu povede naplnit PET lahev tak, aby se vedoucí mohl napít, vyhrává.

MAJÁK

Motivace: Právě se vracíme z výpravy za dračími vejci, už je hluboká noc. Je hustá mlha a loď neví, kudy mají plout, aby se nerozbily o kameny a skály. Naštěstí má každý vikingský kmen svůj vlastní maják, který je volá domů a pokud se pořádně zaposloucháme, uslyšíme i vlny narážející o kameny. Proto dávejte pozor a vydejte se na cestu mezi kameny přímo až ke svému majáku.

Potřeby: šátky, židle pro majáky - mohou i nemusí být

Hra: Hru je nejideálnější hrát venku nebo ve volném vyklizeném prostoru. Každý oddíl si zvolí jednoho člena jako maják, 2-3 členy jako ztracené lodě, zbytek hráčů představuje kameny a útesy. Všem lodím se zaváže oči, loď se umístí doprostřed volného prostoru. Majáky a kameny se rozmístí kolem dokola. Před začátkem hry si každý oddíl zvolí zvuk, který bude jeho maják vydávat. Pokud se loď přiblíží ke kameni, kámen začne simulovat narážení vln syčením. Když loď uslyší syčení, ví, že se má vyhnout, a pokračuje dál k majáku. Cílem lodí je nedotknout se kamenů a jiných lodí a dorazit ke svému majáku. Cílem kamenů je zamezit střetnutí s lodí, proto je upozorníme, aby

syčely teprve, až když bude loď velmi blízko. Obměňujeme skupiny tak, aby každý byl alespoň jednou lodí.

HLEDÁNÍ ŠUPIN

Motivace: Podobně jako ptákům sem tam vypadne peříčko, tak i drakům sem tam vypadne šupina. Taková šupina má vysokou cenu, samozřejmě se cena odvíjí podle toho, z jakého je draka. Vaším úkolem bude nasbírat co nejvíce šupin pro svůj kmen. Pozor, musíte to stihnout, než se setmí.

Potřeby: Různě barevné lístečky papíru (10 černých, 20 hnědých, 35 červených, 50 růžových), množství je odvozeno podle bodů a podle počtu hráčů.

Hra: Hra by se měla odehrávat z části v otevřeném prostoru a v lese. Do předem vyznačeného prostoru (hráčům řekneme, v jaké oblasti jsou šupiny a v jaké už ne). Hráči dostanou 3 minuty před hrou na rozmyšlení strategie - rozptýlení, sledování ostatních, rozdělení do dvojic apod. Na znamení začne hra a na stejné zvukové znamení se hra ukončuje. Na znamení děti vyběhají do prostoru a hledají lístečky, lístečky si nesmí mezi sebou krást. Pokud někomu lísteček vypadne, již mu nepatří. Po ukončení hry se děti sbíhají zpět na přepočítání šupin.

MOUDRA A PRANOSTIKY

Motivace: Dřív za doby vikingské nebyla žádná televize nebo internet. Vikingové se nemohli jednoduše podívat, jaké bude počasí a podle toho se uzpůsobit. Dříve se vikingové řídili podle přírody, měli různé pranostiky. Také neměli čas na dlouhá poučování, a proto si zjednodušeně říkali různá pořekadla, která je měla varovat před nebezpečím.

Potřeby: pranostiky a pořekadla, klacky nebo švihadla na vymezení prostoru

Hra: Každý oddíl se rozdělí na polovinu. Vedoucí hry prozradí jedné polovině pořekadlo či pranostiku. Vedoucí také určuje, který hráč říká, jaká slova z pořekadla. Ty poloviny oddílů, které znají pořekadlo, se postaví vedle sebe do řady. Naproti nim (ve vzdálenosti cca 7 metrů) se postaví ti, kteří neznají pořekadlo. Vedoucí hry by měl být postaven tak, aby na něj všichni, co znají pořekadlo, viděli. Na znamení (vedoucí hry zvedne ruku) hráči začnou pokřikovat pořekadla na své spoluhráče. Spoluhráči mají za úkol zapsat správně celé pořekadlo jako první a odnést vedoucímu hry na kontrolu. Hra končí, když všechna družstva uhádla své pořekadlo, nebo vedoucí hry zamává pažemi na znamení ukončení hry (pokud je hra příliš dlouhá).

Obměna: Vykřikovat se mohou i texty písní a hráči budou mít za úkol zjistit název písně.

DRAK, ASTRID A ŠKYŤÁK

Motivace: Jak jistě všichni víte, tak ve vesnici Blp, než poznali draky blíže, se jich báli. V jistém momentu Škyťák utíkal před Astrid, Astrid před draky a draci před Škyťákem.

Potřeby: klacky/lana/švihadla na rozdělení hrací plochy

Hra: Dva oddíly se postaví zády k sobě do řady (mezi oddíly by měl být cca 1,5m rozestup). 10 m za každým oddílem je bezpečná zóna (domeček), která je oddělena čarou. Hra je obměnou pro Obra, čarodějnice a skřítko. Každý oddíl se předem domluví, jakou postavu budou představovat.

Drak - vzpažené ruce, vykulené oči, vyplazený jazyk + „bu, bu, bu“

Astrid - naznačuje zvedání sekyrky a u toho se odráží nohou + „vrr, vrr“

Škyťák - schýlený, naznačuje pilování + „šudli, šudli“

Na znamení se hráči otáčejí a ukazují domluvenou postavu. Podle toho, koho kdo ukazuje, honí jedna skupina druhou. Draci honí Astrid, Astrid honí Škyťáka, Škyťák honí draky. Skupina vždy utíká do svého zadního úkrytu, kam na ně protihráči nemohou. Ti, co jsou chyceni, se přidávají na stranu protihráče.

HORKÉ VEJCE

Motivace: Věděli jste, že když se vejce línne, je pekelně horké. Dokonce se občas stávalo, že od toho horkého vejce chytl celý seník nebo les. Když jste drželi vejce moc dlouho, popálilo vám to

ruce. Naštěstí vikingové přišli na jednoduchý trik. Prostě si ta vejce přehazovali mezi sebou, aby zamezili požáru a popáleninám.

Potřeby: 2 menší míče, 2 velké míče (počet míčů se uzpůsobí podle hráčů), klacky na vymezení prostoru

Hra: Ideální je, aby hráči v oddílech byli odděleni, nebo se hra uskutečnila poté, co hráči jistě vědí, kdo do jejich oddílu patří. Starší hráči nesmí hrát s menšími míči, mladší hráči mohou hrát se všemi míči. Hra by se měla odehrávat ve velkém volném prostoru. Na písknutí začíná hra. Spoluhráči si mezi sebou hází míčem, počítají se přehozy míčem v oddílu. Oddíl, který má nejvíce přehozů vyhrává. S míčem se nesmí běhat. Míč se nesmí brát z ruky, smí se vyrážet. Hráči, kteří poruší pravidla - seberou míč, úmyslně někomu ublíží, překročí vymezený prostor (starší hráči také dotek malého míče), musí udělat 10 dřepů s výskokem a jeho oddíl ztrácí jeden bod. Na písknutí hra končí.

Poznámka: Na tuto hru je důležité mít pomocníka či pomocníky, kteří počítají přehozy.

Obměna: Nepočítají se přehozy, a zároveň hráči nesmí mít míč v ruce déle než 3 vteřiny. Oddíl, který drží míč získává bod. Hraje se s více míči.

JAKO JEDEN VIKING

Motivace: Možná vikingové nepatřili mezi nejbystřejší národy, ale co se jim musí nechat, je jejich soudržnost a souhra. Vždy, když se zakřičelo jejich heslo, zformovali se jako jeden muž!

Potřeby: žádné

Hra: Hráči hrají na babu. Pro rychlejší průběh je zvoleno několik bab. Na znamení hráči vytvářejí kruh, přičemž jejich levý bok musí být natočen směrem ke středu kruhu. Hráči si v tomto kruhu sedají sobě navzájem do klína a zvedají ruce pro důkaz stability (tuto pozici je nutné předem natrénovat). Hráči se volně pohybují po prostoru a hrají hru na babu. Když vedoucí hry zakřičí „Jako jeden VIKING!“. Hra na babu končí a hráči hledají svůj oddíl, aby se postavili do předem dané formace. Vyhrává oddíl, který se postaví do formace jako první a vydrží v ní 5 sekund.

Obměna: Bez soutěživosti. Hraje se tak, aby se vytvořily formace v co nejrychlejším čase. Můžeme také vytvořit jeden velký společný kruh.

LOVCI DRAKŮ

Motivace: V dobách kdy ještě vikingové lovili draky, měli svoji vlastní metodu. Jejich úkolem bylo vždy se nepozorovaně přemístit z bodu A do bodu B. Proto vždy, když přebíhali, tak hned rychle uléhali do trávy, aby je draci neviděli.

Potřeby: Klacky/lano na vymezení prostoru

Hra: Jednotlivé oddíly stojí v zástupu za sebou. Na znamení hráči uléhají těsně za sebou. Poslední hráč vždy předběhne celou skupinu a lehá si na břicho před prvního. Takto pokračují, dokud není celý oddíl za čarou.

Obměna: Hráči si musí lehat jako zip, lehat na záda, anebo s rozstupem a hráči probíhají skrze ně.

STŘET KORÁBŮ

Motivace: Vikingové byli velcí mořeplavci, často se živili rybolovem. Ale znáte to, konkurence je velická. Sem tam se jim stalo, že se potkali s jinou vikingskou posádkou, a to pak byla mela.

Potřeby: Staré noviny, ryby vytvořené ze starých novin, lepenka, klacky

Hra: Hra se může hrát i v lese i na louce. Každý oddíl si vytvoří pomocí klacků a lepenky přenosný rám (koráb), do kterého se vejde celý oddíl. Také každý oddíl dostane stejný počet novin. Z novin (i lepenky) si vytvoří koule na střelení. Každý oddíl dostane také přidělený přístav (z klacků vyhraněný menší prostor), do kterého budou svážet ryby. Hráči před hrou získávají krátký čas na strategii, určují si, kdo bude řídit, kdo bude sbírat, kdo bude střílet, kdo bude kapitánem. Na znamení vyráží na vodu a sbírají ryby. Nalovené ryby sváží do přístavu, kde jim ryby už nikdo nemůže sebrat. Dojde-li k souboji a nějaký hráč je zasažen, omdlévá, proto musí zavřít oči a nesmí

mluvit, sbírat či házet. Pokud jsou zasaženi všichni členové kocábky, musí vypustit celý svůj náklad ryb a vrací se hned do přístavu. V přístavu se vždy každý člen uzdraví.

Obměna: Do této hry se může zařadit kocábka dospělých. Ti jsou jako piráti, kteří nesbírají ryby, ale jen útočí na ostatní.

KRÁDEŽ OVCÍ

Motivace: Draci se vrací z půlnoční svačinky zpátky domů. Naneštěstí jsou tak přejedení, že nemohou létat, proto musí nepozorovaně projít Blpem.

Potřeby: Baterky/telefony se svítilnou, židle/stoličky pro vedoucí

Hra: Hra je vhodná do tmy. Vedoucí jsou hlídkující vikingové, kteří stojí na židlích či stoličkách, a hlídají své místo, ze kterého se nesmí pohnout. Vždy svítí do směru, do kterého se dívají. Děti jsou draci, kteří se přemísťují z bodu A do bodu B (cesta z venku do budovy). Draci se snaží vrátit do svého úkrytu. Pokud na draka vedoucí zasvítí, musí se drak vrátit zpátky na začátek a vydat se opět na cestu do úkrytu.

Obměna: Draci se nemusí přemísťovat z bodu do bodu, ale mohou sbírat spící ovce (papírové koule) v ohraničeném prostoru, pak stačí jen, aby se draci vrátili zpět na své místo.

DRAČÍ VEJCE

Potřeby: Lana, papírky, časomíra

Hra: Hra je vhodná pro dva týmy (určeno podle prostoru a počtu sloupů). Jeden hráč je zvolen jako drak, zbytek hráčů jsou vikingové. Každý vikingský tým má své stanoviště, kam odnáší získaná vejce. Viking může mít u sebe libovolný počet vajec.

Drak je přivázan ke sloupu, kolem draka jsou rozsypané papírky (vejce). Drak chrání svá vejce, zatímco vikingové se snaží jeho vejce ukrást. Pokud se drak dotkne vikinga, viking musí papírek (popřípadě papírky) upustit a odchází si ke svému stanovišti udělat 7 dětských angličáků. Hra může končit tím, že jeden z vikingských kmenů získá všechna vejce, nebo můžeme zvolit časový limit.

LODĚ

Potřeby: Lodě, pádla, vesty, šifry

Čas: 2 celá odpoledne

Hra: Děti měly za úkol rozdělit se do lodí po třech, kde vždy dva pádlovali a jeden se vezl. Posádka měla co nejrychleji doplout na druhý břeh řeky, na označeném místě se vylodil prostřední člen, který měl v okruhu 20 metrů najít ukrytou šifru. Šifru děti dovezly zpět na druhou stranu a vyluštily. Měřil se čas, nakonec se sečetly časy všech posádek z týmu.

Poznámky: Děti byly nejprve proškoleny v ovládání lodě, vedle nich vždy jela loď s vedoucími, kteří by pomohli v případě potřeby.

STUDNY

Motivace: Na ostrovech je období sucha, a tak je třeba dobře hospodařit s vodou!

Potřeby: Nic

Čas: 1,5 hodiny

Hra: Týmy mají 20 minut na to, aby v zemi vyhloubily studnu, která dokáže co nejdéle a nejlépe udržet vodu. Smí být použity pouze přírodní materiály. Po uplynutí limitu jsme do každé studny nalili ešus plný vody a stopoval se čas, dokud se studna úplně nevyprázdní. Čí studna udržela vodu nejdéle, vyhrál.

Poznámky: Překvapilo nás to, ale některé studny byly opravdu propracované a vydržely přes hodinu.

TUKAN

Motivace: Na našich ostrovech žije jedno velmi vzácné zvíře, jeho populace se ale stále snižuje, kvůli zlým pytlákům, kteří na něj líčí pasti. I teď se jim podařilo jeden exemplář chytit. Měli bychom ho zachránit. Tím vzácných zvířetem je tukan, který žije v údolí divoké řeky.

Potřeby: plastový tukan (nebo jakékoli jiné vhodné zvíře), molitanové stříkácí pistole, provázek, toaletní papír, krepák, krabičky od filmu, tužka a papír pro vedoucí

Čas: 3 hodiny

Hra: Určili jsme několik set metrů dlouhou cestu potokem, kterou musely týmy projít. Týmy jsme na trasu vypouštěly s časovým rozestupem, s každým týmem šel jeden vedoucí. Ostatní vedoucí dělali pytláky. Stáli v blízkosti potoka se stříkácími pistolemi. Když k nim děti přišly, dali jim hádanku. Pokud děti do minuty uhodly, mohly jít dál, pokud neuhodly, postříkali je vodou. Mezi pytláky byla ještě další stanoviště, místo bylo vždycky označené fáborkem a u něj byla filmovka s návodem, jaký úkol mají děti na místě splnit. Úkoly byly jednoduché například - poslat list po proudu tak, aby se trefil do připravené „branky“, postavit na hladině domeček z klacíků, postavit ve vodě věž z kamenů do určité výšky... Jak děti úkol splnily a které hádanky uhádly, si zapisoval vedoucí, který šel s týmem. Posledním úkolem bylo vodní pistolí prostrílet kus toaletního papíru, na kterém byl pověšený plastový tukan. Tím ho děti zachránily a stopnul se jim čas. Hlavním hodnotícím kritériem bylo ale splnění jednotlivých úkolů.

Poznámky: Voda v potoce byla nejmenším dětem maximálně po stehna. Bylo nutné, aby děti cestu absolvovaly v pevných sandálech, pokud je neměly, tak v pevných botách. Do holín by v některých místech nateklo horem, v kroksech, žabkách nebo pantoflích by se děti mohly zranit. Celou trasu jsme samozřejmě prošli předem a ověřili, jestli neobsahuje nějaké nebezpečné úseky. Je dobré děti poučit, aby si na trase vzájemně pomáhaly. Určitě si na hru nebrat mobily, hodinky, foťáky (včetně vedoucích). Také je vhodné dát mezi týmy dostatečně velké rozestupy, nám se stalo, že na některých stanovištích musely děti čekat, a po chvíli stání na místě ve vodě, jim byla zima.

DRAČÍ BOBKY

Motivace: Draci se dají dobře vystopovat za pomoci jejich trusu. Budeme tedy hledat, jestli se někde neukrývají dračí bobky.

Potřeby: černé neodymové magnety nebo jakékoliv jiné drobné (nezaměnitelné) předměty

Čas: v průběhu celého tábora

Hra: V průběhu celého tábora schovával jeden vybraný vedoucí po táboře dračí bobky (magnety). Děti je mohly ve volných chvílích hledat a nosit vedoucímu, který si zapisoval, kdo kolik bobků našel. Na konci se sečetly výsledky všech členů týmu.

NÁSTUPY

Čas: v průběhu celého tábora

Hra: Jako další etapu jsme na konci tábora vyhodnotili nástupy. Každé ráno jsme na nástěnku vyvěsili, jaký je dnes den, a děti podle toho musely přijít na nástup. Za každého člena, který úkol splnil, dostal tým bod, kdo měl na konci tábora nejvíce bodů, vyhrál. Nástupy byly vždy hned ráno po snídani, takže děti si nástěnku musely po ránu pohlídat.

- 1) Pihový den (Každý si na obličej udělá pár teček fixou nebo tužkou na obličej.)
- 2) Culíkový den (Každý si musí udělat culík.)
- 3) Knírový nebo vousový (Každý si musí namalovat vousy nebo knír a ten, kdo vousy a knír má, má vyhráno!)
- 4) Naruby (Každý musí mít všechny věci naruby - ne celý den, jen na ten daný nástup.)
- 5) Černobílý (Aneb žádná barevná věc, tedy možná až na boty.)
- 6) Barevný (Žádná černá věc, zase asi až na boty.)
- 7) Ponožkový (Co nejvíce barevné ponožky.)
- 8) Popletený (Oblečení nebudou mít oblečené tak, jak patří, budou mít neupravené vlasy apod.)

- 9) Slušný (Když vedoucí za celý den zaslechne někoho říkat sprostá slova, odečítají se jeho týmu body.)
- 10) Harry Potter (Blesk na čele.)
- 11) Usměvavý (Musí se usmívat od ucha k uchu.)

HRY NAVÍC, BEZ DRAČÍ MOTIVACE, KTERÉ JSME VYUŽILI V PŘÍPADĚ NÁHLE VZNIKLÝCH PROSTOJŮ

Čelovky

Každé dítě obdrží na čelo číslo a život. Poté co jsou děti vpuštěny do lesa, mají za úkol zjistit číslo jiných dětí, avšak všichni se snaží číslo zakrýt čímkoli, jen k tomu nesmí použít ruce či kohokoliv jiného. Mohou se skrývat o zem, stromy, vlézt do křoví... Aby to ale nebylo moc jednoduché, tak poté, co se zapíská, musí děti změnit své dosavadní stanoviště. Účelem hry je nasbírat co nejvíc životů druhých a zároveň o co nejmíň životů přijít.

Pašeráci

Klasická hra na chytače - vedoucí a děti, které nosí víčka z bodu A do bodu B (B je sklenice na víčka daného oddílu). Vedoucí mají na sobě cedule s určitými celkem složitými názvy - například "kostival". Děti však neví, že si je musí zapamatovat. Po hře mají za úkol názvy sepsat.

Blikačka

Hra se hraje za tmy. Vedoucí mají v hracím poli baterku a psací potřeby. Jakmile vedoucí bliknou baterkou, děti k nim musí přiběhnout - vedoucí ale můžou utíkat. Jakmile děti vedoucího chytí, musí dítěti dát podpis. Účelem hry je sesbírat co nejvíce podpisů od vedoucích na kartičku, kterou nosí v ruce.

Číslo

Na plácku jsou rozmístěná čísla od 1 do 100. Dále i různá znaménka $+$ $-$ \times \div $=$. Vedoucí zahlásí číslo a děti s pomocí znamének a čísel, se musí dobrat daného výsledku. Každé dítě může vzít pouze jedno číslo, poté se může vrátit a vzít další. Hra se může ztěžovat tím, že se daného čísla mohou dobrat pouze určitými znaménky. Vyhrává oddíl, co má příklad nejdřív a správně.

ODKAZY NA UŽITÉ ZDROJE (INFORMAČNÍ, TECHNICKÉ, MATERIÁLNÍ ATD.)

Některé hry jsme čerpali zde:

- www.hranostaj.cz
- <https://pionyr.cz/wp-content/uploads/EtapoveHry/2020/06/200d7515-3741-4586-9542-0e43cc4e42df.pdf>
- Draci, které jsme použili do dračích vajec: https://figurky-zviratka.heureka.cz/spin-master-jak-vycvicit-draka-3-kyblik-plny-draku/?gclid=EAlaIQobChMI6fwwbDO7QIVDpiyCh1UQQyyEAQYAyABEglchvD_BwE

ZAKONČENÍ HRY

Ke konci tábora nastane situace, že některé týmy budou mít prozkoumaný celý ostrov, nebo by se k tomu měly alespoň co nejmíci přiblížit. V ideálním případě mohou týmy stihnout najít, vylíhnout a vycvičit všechny draky na svém ostrově, postavit všechny stavby a vybavit své bojovníky výzbrojí (to vše se vedoucímu týmu u nás podařilo). Všechny dosavadní úspěchy a výsledky jsou zaznamenány v bodovací tabulce (příloha - záložka Body celkem).

Během průzkumu na svém ostrově děti zjistily, že Ragnar se svým drakem stále ještě žijí skrytí na svém ostrově Faró. Všichni se tam vydáme Ragnara s drakem porazit a zjistit, co udělal s ostatními draky. Proběhne závěrečná etapa hry:

CESTA NA OSTROV FARÓ

Motivace: Musíme doplout za Ragnarem na ostrov Faró.

Čas: celé dopoledne

Hra: Pochodový závěrečník, týmy si nejprve musí najít mapu cesty na ostrov a klíč k ní. Mapa je vytištěný letecký snímek okolí tábora vystřižený do kruhu. Z druhé strany mapy byla napsána básnička, podle které měly týmy najít klíč. Klíč je kruh vystřižený z průhledných eurodesek, stejně veliký jako mapa, na kterém je vyznačená trasa. Když se klíč a mapa dají na sebe a otáčí se s nimi, zapadnou do sebe a děti poznají, kterou cestou se mají vydat. Na trase sedí vedoucí a děti u nich plní úkoly z oblastí, které se během tábora naučily (uzly, rostliny, zvířata, zdravotěda...). Nakonec děti dojdou zpět do tábora. Hodnotíme úspěšnost splnění jednotlivých úkolů, až v případě shody bodů, rozhoduje čas.

Vydáme se na průzkum ostrova Faró, nedaleko tábora najdou děti ve skalách ukrytého Ragnarova draka (šest vedoucích s pomalovanými obličejí a rozčuchanými vlasy, kteří jsou zamotaní do svázaných celt). Když se všichni k drakovi seběhli, začali se ho vyptávat, kde je Ragnar a co se stalo s ostatními draky. Dračí hlavy začnou jedna přes druhou odpovídat, drak nadává, že má hlad a že Ragnar se o něj přestal starat, že ho poslední léta krmí jen šíškami. Děti navrhnou, že draka nakrmí a on jim za to poví, co chtějí vědět.

KRMENÍ DRAKA

Motivace: Každá dračí hlava je jiná - hlavy jsou: upovídaná, veselá, zlá, ospalá, hluchá a smutná. Hlavy se celou dobu musí podle toho chovat, bavit se mezi sebou i s dětmi tak, aby děti měly šanci poznat, která hlava je která.

Čas: 1 hodina

Potřeby: kostičky jídla, nápovědy s uvedením, který drak má, co rád, barvy na obličej, celt

Hra: Děti se od draka vrátí zpět do tábora, kde mají za úkol najít šest ukrytých nápověd, na kterých je uvedeno, co má který drak rád k jídlu. Týmy, které si nakoupily výzbroj pro své členy, mají výhodu a poradíme jim, kde nápovědy hledat. Když je najdou, doběhnou pro jídlo, které je nachystané v jídelně, a běží nakrmit draka. Hlava, kterou správně nakrmí, dá dětem část zprávy. Když nakrmí všechny hlavy, složí celou zprávu, ve které se dozví, kde se ukrývá Ragnar a jak ho porazit.

Nápovědy:

- 1) Ospalá hlava má ráda zeleninu, nejraději rajče s okurkou.
- 2) Upovídaná hlava má nejraději housku se šunkou.
- 3) Zlá hlava ráda mlsá, nejraději má bonbony a sušenky.
- 4) Veselá hlava má nejraději těstoviny se sýrem.
- 5) Hluchá hlava má nejraději chleba se salámem.
- 6) Smutná hlava má k jídlu ráda meloun a mrkev.

Když měly všechny týmy zprávu od draka, vydali jsme se společně i s ním na místo, kde se Ragnar ukrýval. Místo jsme pro efekt vybrali ve skalách v lese. Tato úplně poslední část hry byla jen společným zakončením, které se nijak nehodnotilo. Našli jsme ve skalách Ragnara (byl oblečený

jako čaroděj v dlouhém plášti) a začali na něj naléhat, aby draky vrátil zpátky. On se bránil tím, že draci byli jen zlí a krutí a být na světě si nezaslouží. Ale děti mu vysvětlily, že draci se tak chovali jen díky nám lidem. Draci sami o sobě zlí nejsou, a kdyby tehdy neukradli to dračí vejce, dračice by Elinor nikdy nezabila. Vysvětlili jsme mu, že lidé a draci mohou být přátelé. Ragnar nakonec uznal, že máme pravdu. Jak ale docílit toho, aby se draci vrátili? Ragnar se rozhodl vykoupit jejich návrat svým vlastním životem. Zakřičel „Konečně se zase shledáme Elinor!“, pronesl kouzelnou formuli a zřítíl se dozadu ze skály. Nastal trochu zmatek, Ragnar zemřel, ale draci nikde. Tak nás napadlo na ně zavolat, všichni volali na draky a na Bezzubku. Ten po chvíli přilétl (vedoucí v kostýmu draka Bezzubky) a padli si se Škytákem kolem krku. Všichni jsme jásali a vydali jsme se zpět do tábora oslavovat a vyhodnotit hru.

CELKOVÉ VYHODNOCENÍ

Body za poslední dvě závěrečné etapy doplníme do bodovací tabulky (příloha - záložka Body celkem). Hru vyhraje tým s největším celkovým počtem bodů. Tento systém dává šanci i týmům, které nebyly v dílčích hrách vždy nejlepší.

HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE

HODNOCENÍ REALIZACE, DOKUMENTACE (FOTOGRAFIE, DIPLOMY, DENNÍ ROZKAZY, KRONIKY, TÁBOROVÉ OBČASNÍKY, WEBOVÁ PREZENTACE A PODOBNĚ)

Vzhledem k epidemiologické situaci v roce 2020, kdy se hra uskutečnila, jsme byli nuceni omezit doplňkový táborový program (výlety, koupaliště atd.). O to více prostoru dostaly hry a soutěže. Ačkoli jsme se toho nejdříve báli, nakonec to dopadlo celkem dobře, a přestože děti byly na táboře celkem vytížené, odjížděly domů vesměs spokojené.

- Další materiály ke hrám, věci na nástěnku a diplomy jsou v přílohách.
- Odkaz na webové stránky našeho tábora: <https://ltdravci2020.webnode.cz/>
- Všechny fotky z tábora jsou tady: <https://dravci.rajce.idnes.cz/>

PŘEDVÍDATELNÉ NÁSTRAHY, NASTALÉ POTÍŽE A JEJICH VYZKOUŠENÁ ŘEŠENÍ

Úskalí jednotlivých her, jsou popsány u nich. Problém nastal při nástupech. Vyhodnocování a vybarvování mapy trvalo velice dlouho a ostatní děti se nudily. Bylo třeba, aby vedoucí oddílů s dětmi předem probírali, co při nástupu plánují kupovat a tak dále, aby to víc odsýpalo. Také je vhodné pouštět k nástěnce pokaždé jiného člena týmu - například za zásluhy z předchozího dne, pro děti to sloužilo jako motivace.

Výsledky soutěže v roce 2020:

1. - 2. místo: Boží tábor (PS Jedovnice) - autoři: Petra Ševčíková a kolektiv Pionýru Jedovnice
Jak vycvičit draka (PS Dravci) - autor Lída Šošková, člen Pionýr z. s.
3. místo: Tajemství rodiny Goldstein von Mrtník (PS Švermováček) - autoři: Zuzana Pochmanová a kolektiv vedoucích
4. místo: Star Gate - Hvězdná brána (PS Kopřivnice) - autor: Miroslav Klimecký, zástupce PS Kopřivnice, z. s.

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

- Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
- Křemílek a Vochomůrka (Věra Farská)
- Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)
- Příběh Šedoklenotu (Ivana Průšová)
- Družina královny Elišky (Božena Klimecká a kolektiv II. turnusu LT Olbramkostel)
- Tajemství Atlantidy (Ladislav „Ráma“ Šimek)
- Kouzelná Narnie (Ludmila Šedivá a Robert Maule)
- Afrikou... po stopách Livingstona (Veronika a Kristýna Markovy a kolektiv vedoucích)
- Tajemství Saturového města (Jiří Zaplatílek a kolektiv)
- Cesta kolem světa za 80 dní (kolektiv vedoucích 1. běhu LPT Mrtník 2007)
- Námořníci Jejího Veličenstva (Daniel Jankovský a kolektiv vedoucích 109. PS Vyšehrad)
- Elixír pro zemi Zlozemi (Zaplatílek Jiří a kolektiv)
- Rok na vsi (Štěpánka Ševčíková, David Svoboda)
- Tajemství kapitána Snakea (Marie Zpěváková)
- Harry Potter (Marie Protivová)
- Hollywood (Marie Protivová a kolektiv)
- Hraničářův učeň (Petra Brabcová a kolektiv)
- Za pokladem Nilu (Miroslav Klimecký)
- Putování Japonskem (Petra Brabcová, Lenka Žalmanová a kolektiv)
- Putování za duhou (Dagmar Čechová a kolektiv)
- Husité (Marie Protivová)
- Tábor snů (Marie Protivová)
- Most do země Terabithia (Míša Boušková a Marie Protivová)
- Návrat do budoucnosti (David Řeha a Miroslav Klimecký)
- Vikingové (Eliška Hronková a kolektiv)
- Hraj, džungle čeká (Veronika Cejpková a kolektiv)
- Země fantasie (Zuzana Pochmanová a kolektiv)
- Příšerky s. r. o. (Pavλίna Želázková a kolektiv)
- V zajetí stroje času (Vendula Pangrácová a kolektiv PS Čtyřlístek)
- Cesta do Pravěku (Jaroslava Bejšovcová)

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na: www.pionyr.cz/vydane-hry

Před mnoha lety byl náš ostrov kromě vikingů obydlen také draky, kteří byli nejdříve s vikinky nesmiřitelní nepřátelé, ale díky náčelníkovi Škyt'ákovi se z nich postupně stali spojenci a nerozluční přátelé. Před mnoha lety však draci z ostrova záhadně zmizeli a nikdo neví, kam se poděli. Náčelník tedy vyslal děti rozdělené do jednotlivých vikinských kmenů prozkoumat okolní Opuštěné ostrovy, jestli tam nenajdou draky nebo aspoň nějakou zmínku o nich.

Hra se mi zdá zajímavá svým herním systémem, kdy nezáleží jen na dílčích výsledcích v jednotlivých hrách, ale také na strategii, kterou si týmy zvolí při průzkumu ostrova.

Lída Šošková, autorka

Jak vycvičit draka

metodika celotáborové hry

Vydal © pionýr, z. s., v ediční řadě 1 - „Co dělat“ v roce 2023

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

www.Pionyr.cz

Neprodejné,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autoři: Lída Šošková, člen Pionýr z. s.

Vydání 1.