

# ETAPOVÉ HRY



Veronika a Kristýna Marková a kol.

**Afrikou**

**...po stopách Livingstona**

*Afrikou*  
*... po stopách Livingstona*  
Etapová hra – metodický materiál

*Pionýr*  
*je objevitel nových cest, směrů a hlasatel pokrokových myšlenek;*  
*značí ideu hledání, touhy po poznání;*  
*zkráceně vystihuje zásadu být moderní, průkopnický.*

Naše sdružení chce svoji práci plně dostát významu tohoto pojmu.

Pionýr

[www.pionyr.cz](http://www.pionyr.cz)

**ISBN 978-80-87031-12-4**

**Poznání**  
„Pionýr je pracovitý, učí se.“  
jeden z Ideálů Pionýra

Etapové hry patří k jedné z osvědčených forem činnosti na letních táborech i během roku. Zejména tábory získávají díky nim potřebný spád a mnoho příležitostí, jak zajímavě skloubit i odlišné činnosti.

Samostatně se soutěž etapových her v Pionýru vyhlašuje od roku 2003. 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.

Publikaci je možno užít jen jako námět. Realizace hry musí vycházet z konkrétních podmínek. Je třeba zohlednit podobu tábořiště, skladbu účastníků, oddílové a táborové tradice... Konečnou podobu hry musí vytvořit tým vedoucích a instruktorů a přizpůsobit ji vlastním podmínkám. Mimo jiné i proto, aby ji mohli považovat za výsledek vlastního úsilí.

At' vám tato publikace pomůže poznávat nové věci a hledat nové nápady.

sekce projektů České rady Pionýra

Česká rada Pionýra vyhlašuje každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 30. října. Autorské příspěvky zasílejte na adresu Pionýr, Senovážné nám. 977/24, 116 47 Praha 1. Vyhlášení vítězů probíhá ještě téhož roku. Odměna za nejlepší příspěvek dosahuje hodnoty 10000 Kč. Pokud se rozhodnete zpracovat etapovou hru, doporučujeme držet se vyhlášené osnovy.

### **1) ÚVOD**

- a) jméno a příjmení autora;
- b) pionýrská skupina;
- c) místo a typ tábora, kde se hra hrála.

### **2) POPIS HRY**

- a) název etapové hry;
- b) jména autorů (textové i ilustrační části, popř. i jejich vazba na činnost dětí a mládeže);
- c) vylíčení ústředního motivu (příběhu, Dějové linky);
- d) věková kategorie, pro kterou je určena;
- e) výchovné cíle;
- f) prvky vyjadřující motivaci (oděvy, deníky,...)
- g) doporučená doba realizace.

### **3) PŘÍPRAVA**

- a) prameny (literatura a ilustrace, ze kterých realizátor vycházel);
- b) vysvětlení pojmů a vyjasnění důležitých vztahů mezi nimi;
- c) nároky na materiální a technické zajištění (pomůcky, tisk materiálů apod.);
- d) organizace (jaké herní jednotky se hry účastní);
- e) stanovení postupových cílů - rozčlenění na jednotlivé etapy (označení klíčových etap);
- f) stanovení zásadních obyčejů, pravidel, norem,...
- g) terminologie;
- h) systém vyhodnocování;
- i) základní metodika pro vedoucí;
- j) zajištění bezpečnosti při činnostech.

### **4) REALIZACE**

- a) úvodní motivace;
- b) zahájení hry;
- c) popis jednotlivých etap
  - i) motivace etapy (odkazy na literaturu a doporučené pomůcky);
  - ii) popis jednotlivých her, aktivit a úkolů;
  - iii) metodická doporučení pro organizátora etapy;
- d) alternativní zpracování pro případy nepříznivých podmínek (nepřízeň počasí, jiné přírodní podmínky apod.);
- e) odkazy na užité zdroje (informační, technické, materiální atd.);
- f) zapojení tradičních vrcholů – dominant (karneval, sportovní přebory,...);
- g) zakončení hry;
- h) celkové vyhodnocení.

### **5) HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE**

- a) úspěšnost hry (dojmy realizátorů, dětí, případně rodičů);
- b) nástrahy, zauzlení a jejich vyzkoušená řešení;
- c) dokumentace (fotografie, diplomy, denní rozkazy, kroniky, táborové občasníky, webová prezentace a podobně).

# *Afrikou ... po stopách Livingstona*

Etapová hra – metodický materiál



**Autoři:** Veronika a Kristýna Marková a kol.,  
52. pionýrská skupina Slunovrat

Pionýr  
Afrikou ... po stopách Livingstona

## Úvod

... „Kdo jste?“ „Jmenuju se Stanley,“ odpověděl jsem. „Dobrá, posaďte se. Chci vám svěřit naléhavou záležitost.“ Nabídl mi křeslo a zeptal se mě: „Co myslíte, kde by mohl být Livingstone?“ „Nemám ponětí.“ „Myslíte, že je naživu?“ „Možná ano, možná že ne.“ „Myslím, že žije, a je třeba ho nalézt. Rád bych vás za ním vyslal.“ Překvapeně jsem zvolal: „Vy si myslíte, že bych já mohl najít doktora Livingstona? A to se mám za ním vydat do střední Afriky?“ „Ovšem. Vy ho najdete, ať je kdekoli.“



J e tomu už 137 let, co proběhl tento rozhovor mezi dvěma muži – vydavatelem listu New York Herald a jeho zpravodajem sirem Henry Morton Stanleyem. Afrika, a to zejména její vnitrozemí, byla světadílem doposud neprobádaným. Jen několika šťastlivcům se podařilo pobývat nějaký čas v jejím nitru, vrátit se v pořádku zpět, a podat světu zprávy o tom, co neviděl nikdo před nimi. Mezi tyto badatele patřil i proslulý doktor Livingstone pátrající po pramenech řeky Nil, který o sobě už dobré dva roky před tímto rozhovorem nepodal zprávu a byl považován za mrtvého. Na popud podnikavého majitele listu New York Herald, který vytušil senzaci, byla uspořádána obrovská výprava do nitra Afriky, s cílem doktora Livingstona najít a přinést o něm a jeho objevech zprávy.

Z áchranná mise sira Stanleye čítala 2000 mužů a trvala víc než deset měsíců. Toto jsou však jediné dva rozdíly od poutí napříč Afrikou, která čeká letos nás. Naše záchranná mise bude chudší o 1950 členů a na splnění úkolu budeme mít o 280 dnů méně! Přesto se však budeme muset pokusit překonat africké deštné pralesy i pouště, získat srdce domorodců a pochopit jejich zvyky a starobylou kulturu, zápolit s neznámými nemocemi jako jsou malárie či spavá nemoc, ubránit se nástrahám africké přírody a zajistit si obživu, abychom získali výsledky třicetileté práce doktora Livingstona a přinesli světu jeho objevy, obohacené o naši vlastní podobu tohoto nebezpečného a vzdáleného kontinentu...

Takže vydejte se s námi do letošní celotáborové hry

## AFRIKOU

### ...po stopách Livingstona



## Popis hry a příprava

### *Proč Afrikou, a proč právě po stopách LIVINGSTONA*

Pro téma Afrika jsme se rozhodli až po několikátém každoročním vybírání námětu táborové hry. Vždycky jsme ho odsunuli a upřednostnili jiné téma, protože u tak rozsáhlého námětu se jen špatně hledá nějaký jednotící prvek, příběh nebo téma, které vás provede vším, co Afrika nabízí.

Pojícím vláknem se měl stát příběh doktora Livingstona, který probádal rozsáhlou část dosud neznámé Afriky – což jsme mohli využít při všech hrách zaměřených na poznávání domorodců, zvířat, průzkum nových oblastí. Byl zároveň jedním z mála humánních badatelů. Již v 19. století se postavil zotročování afrických domorodců a zabýval se léčbou a prevencí zvláštních afrických nemocí. Tento šetrný a přínosný způsob průzkumu cizího kontinentu měl děti i nás dovést k zamyšlení, kde možná mohla být Afrika, kdyby se všichni badatelé chovali po vzoru Livingstona. Zároveň to bylo jedno z mála možných bezkonfliktních témat, které jsou schopni strávit naši afričtí přátelé, kteří s námi na programu spolupracovali a kteří jsou až nečekaně citliví na problémy kolonizace.

Dětem jsme ovšem příběh Livingstona nijak nevnucovali. Těm, kteří jsou čtiví a rádi se na dané téma dopředu připraví, jsme doporučili, aby si přečetli knihu H. M. Stanleje „Jak jsem našel Livingstona“. Těm ostatním jsme na závazné přihlášce vzkázali, že v Africe není o náhody nouze, takže se nám klidně může stát, že k Livingstonovi nás dovede zcela jiná cesta, než kterou šla Stanleyova výprava.

### *Jak jsme přišli k Afričanům*

Vzhledem k tomu, že se vždycky snažíme, aby téma, na které si hrajeme, bylo co nejopravdovější, začali jsme na tábor shánět nějakého Afričana, který by byl dětem schopný říct a ukázat víc než jenom fakta vyčtená z knih. Nakonec se nám podařilo sehnat přes odbor pro práci s menšinami JMK kontakt na Glorii da Costa, Angolanku, která žije už 15 let u nás. Ta vzala na tábor ještě svého kamaráda z Angoly, Chosé Victora, oba i své děti, které byly ve věku našich táborových účastníků. Díky nim se nám podařilo nachystat program, na který, doufám, většina dětí nezapomene a zároveň díky tomu ani neřekne o kolemjdoucím černochovi nic hanlivého nebo rasistického.

Sice jsme museli překonat počáteční strach z toho oslovit a spolupracovat se zcela neznámými lidmi, ale zjistili jsme, že, co se týká šíření povědomí o Africe a tamějších poměrech, jsou Afričani hodně sdílní.



### *Jak jsme přišli k penězům*

Zároveň nám bylo také jasné, že pokud chceme nachystat plnohodnotný program na téma Afrika, bude to materiálově a tím pádem i finančně náročnější. Naštěstí se

nám podařilo získat peníze z programu MAKE A CONNECTION, což s sebou neslo i uspořádání několika akcí pro netáborové děti a dospělé, ale díky tomu jsme si mohli dovolit nakoupit dostatek korálků, bubnů, umělých vlasů na afrocopánky a dalších nezbytností, bez kterých by hry nebyly natolik působivé.

### ***Autoři***

Všichni členové oddílu Šipky, kteří se práci s dětmi věnují celý rok, a to:

Veronika Marková  
Kristýna Marková  
Jan Ondřích  
Iva Jelínková  
Jan Rychnovský  
Miroslav Tumpach  
Radka Bučeková  
Vendula Dudlová  
Jiří Surynek  
Lukáš Veselý  
Vladislav Wnetrzák

Hlavní Dějovou linii a spojovací strategickou hru TSHJAMM vytvořily Veronika a Kristýna Marková. Ostatní vedoucí mají vždy za úkol vypracovat podle svých schopností a obsáhlosti fantazie 1-3 táborové dny, jsou pak tzv. vedoucím dne, který si ho celý vymyslí a obstará si k němu všechny potřebné pomůcky, rekvizity, materiál.

Nemalý podíl na realizaci mají naši afričtí přátelé Gloria da Costa a Chosé Victor.

### ***Příprava***

Na společném třídním výjezdu do Vyškova v měsíci dubnu a dále potom individuálně. Etapy se odevzdávaly v písemné podobě do konce června.

### ***Pro koho byl tábor určen***

Pro oddílové i externí děti ve věku 7-15 let. Letos jsme však disponovali především věkovou kategorií 12-15 let, kterou už klasickými bojovkami, morseovkou nebo uzly moc neoslovíme. Tato věková kategorie už se potřebuje především dovědět a



vyzkoušet něco, co není příliš obvyklé, projevit kreativitu, vydržet vytvářet náročnější věci... a tomu jsme se snažili přizpůsobit námět i program tábora.

### ***Jednotící prvky***

- táborové oblečky – kangy – potištěné africkou hliněnou batikou s příslovím na lemu
- družinové názvy, talismany, písně, náhrdelníky na korálky ze zkoušek se symbolem zvířete
- sympaťáky – černé bedny
- kronika
- každovečerní strategická karetní hra TSHJAMM (popis viz níže)
- africké zkoušky (popis viz níže)

### **Po stopách Livingstona – každodenní strategická karetní hra THSJAMM**

Vzhledem k tomu, že byl každý den zaměřen na určitá témata, která si vybrali jednotliví vedoucí jako sobě nejbližší, bylo zapotřebí udržet jednotnou linii příběhu tábora – hledání Livingstona. Proto jsme po každém večerním nástupu hráli strategickou karetní hru podobnou třeba současné oblíbené hře BANG!, kde měly děti možnost získat každý den informaci o tom, jak se poslední den dostanou k Livingstonovi.

Pravidla hry jsou poněkud složitější, aby to děti bavilo až do konce tábora a aby bylo možné vymýšlet pořád nové strategie. Děti dostaly na večerním nástupu korálky přepočtené podle získaných bodů za hry v průběhu dne. Korálky představovaly náhradu peněz. V kartách šlo o to vydělat v průběhu hry 40 korálků, zároveň si „líznot“ kartu informátora a za korálky od informátora koupit informace o místě, kde se zdržuje Livingstone.



Děti si měly možnost vybrat, ke kterému z 8 vedoucích půjdou každý večer do herní skupiny. Vedoucí hru řídil, vydával a odebíral korálky, sděloval informace v případě zisku informátora.

Hra začínala tím, že si hráči vylosovali postavu, kterou budou během hry zastávat.

**Postavy** byly následující:

- Bojovník z kmene Zúlů
- Bojovník z kmene Masajů
- Zemědělec z kmene Búrů
- Zemědělec z kmene Pala
- Pastervec z kmene N´Gozi
- Křovák

Každá postava pak měla výhodu v určitých činnostech. Bojovník měl výhodu při lovení zvěře, zemědělec při pěstování rostlin všech afrických druhů, pastervec při chovu zvířat, křovák při sběru rostlin a lovu malé zvěře.

### **Postup hry**

Na začátku každého kola si hráč „lízne“ 5 karet, které může otáčet jen v pořadí, jak leží v balíčku. Všechny musí v průběhu kola použít, tzn. buďto je rovnou uplatnit, odložit je na pozdější dobu, pokud má hráč ještě povolené místo, anebo je musí bez využití zahodit. V průběhu hry je úkolem sbírat předměty, které umožňují lov a chov zvířat, sběr a pěstování rostlin. V případě, že bojovník získal např. háčky na lov krokodýlů a odložil si je, může v případě toho, že si „lízne“ krokodýla, zvíře ulovit. Pokud by to chtěl udělat třeba pastervec, mohl by, ale musel by mít k tomu odložené dvoje háčky, protože v této činnosti není tak dobrý jako bojovník. Každému se tak vyplatilo specializovat se především na svou činnost.

### **Předměty a nástroje**

Předměty byly různé od oštěpů až po různé nádoby či pasti. Předmětů mohl každý odložit maximálně 5 po pravé ruce s tím, že se posouvaly jako v autobuse, tzn. pokud si budu chtít odložit šíp, ale už mám odložených 5 předmětů, nemůžu vybírat, ale musím odložit předmět, který jsem si vzal jako první. V případě, že je předmět použit, nemůže už být použit podruhé a je odložen na hromádku k dalšímu zamíchání. Ulovená zvířata či rostliny jsou položeny u hráče, dokud nepřijde příležitost je prodat.

### **Pomocníci**

Další druh karet jsou pomocníci. Ti můžou taky přispět k ulovení/chycení zvířat nebo k pěstování/sběru rostlin. Většinou však spíš zajišťují ochranu před různými nebezpečnými událostmi nebo škůdci. Mohou to být zvířata nebo lidé. Např. pomocí medozvěstky se můžou v případě, že mají i předmět nádobu, dostat k medu. Nebo např. Pygmej je může ochránit před škůdcem – zlodějem korálků Kabakem. Pomocníky může mít každý hráč po levé ruce odložené 3. Narozdíl od předmětů může vybírat, kterého zahodí v případě, že si chce odložit dalšího.

### **Škůdci**

Mohou to být lidé, kteří způsobují různé nepříjemné situace, a to buď tomu, kdo si tu kartu vytáhne, anebo třeba člověku po pravé straně hráče, který si kartu vytáhl. Můžou mu odebrat nějakou kartu odloženého předmětu, zastavit ho na nějaký počet kol, okrást ho o zvířata či o korálky...

### **Události**

Karty, které ovlivňují všechny hráče. V případě, že si někdo vylosuje událost, která se mu líbí, položí ji vedle lízacího balíčku. Od té chvíle platí pro všechny, dokud ji někdo nepřebije. Jen pokud si někdo lízne kartu škůdce šamana, musí vyjmout poslední zahozenou událost, a ta platí nemilosrdně, ať si ji hráči přejí nebo ne. Mezi události patří třeba období dešťů, kdy se množí pastevcům stáda, nebo třeba události tržiště, kde mohou prodávat všichni svá ulovená zvířata za korálky. Alternativou jsou pak další důležité události: národní park, kde se prodávají živá zvířata, za která lze získat dvojnásobek než za ulovená; nebo taky překupník a pytlák, u kterých se zvířata vykupují pod cenou. Mezi události patří také občanská válka, která způsobí, že si musí v průběhu hry rozdat své postavy a pokračují dál s tím, co mají.

Hra se hrála vždy cca 1/2 hodiny. Nevyužitá korálka děti schovávaly do dalšího dne. Herní skupinky děcka zpravidla vytvářela podle věku, takže pak mohli k informacím přijít i ti menší. Toť vše k základním pravidlům, většina dalšího vyplývá až z textu na jednotlivých kartách.

**(Máte-li zájem o podklad pro tisk karet, obraťte se na Ústředí Pionýra - [ustredi@pionyr.cz](mailto:ustredi@pionyr.cz).)**

### **Zkoušky**

I témata zkoušek, které měly děti možnost skládat, pocházela samozřejmě z Afriky. Za každou splněnou zkoušku děcka získala korálek určité barvy do přívěsku, který nosil každý z tábora na krku a na němž byly symboly zvířat – patronů jednotlivých skupinek. Děti byly pro plnění zkoušek rozděleny do dvou kategorií – menší do 11 let včetně a větší od 12 let. Na zkoušky se mohla děcka připravit v průběhu některých her, ve volném čase nebo v „poledňáku“. Plnily se většinou ve vyhlášených zkouškových obdobích nebo taky v „poledňáku“. Témata zkoušek byla následující:

**Kazadurej** – stará africká hra s kamínky. Větší museli projít všemi fázemi hry bez chyby. Mladší mohli mít 3 chyby.

**Jméno Mirečkova dědečka** – lepodotemačoselačogaleokraniroleipsonatriumopotrimatosyfioparaomelitokatakeklummenokyčlejpkosyfofateristeralektrionop. V této zkoušce měly děti možnost pochopit, jak krásně jednoduchá jsou naše česká jména... Pro složení zkoušky bylo potřeba naučit se a říct toto jméno bez zadrhnutí (na konci tábora už to k našemu překvapení zvládli téměř všichni).

**Nošení věcí na hlavě** – menší děti musely obejít menší náměstíčko s knihou na hlavě. Větší měli za úkol obejít náměstíčko větší.

**Africká žena** – na začátku tábora ukázali naši afričtí přátelé, jak se správně uvazuje dítě na záda (je k tomu zapotřebí prostěradlo jednoho rozměru 1,5 m). Zkouška spočívala v tom, že si děcka vyzkoušela jaké to je celý den něco dělat s dítětem na zádech. Menší nosili panenku na zádech do poledňáku. Velcí celý den. Nesměla se jim rozvázat, natož pak spadnout.

**Svahilština** – při této zkoušce měly děti možnost poznat pár slov z jednoho z nejrozšířenějších jazyků. Menší si mohli vybrat 7 slov z česko-svahilského slovníku, která se naučili, větší 12.

**Hladovka** – tato, tématicky bohužel nejafričtější, zkouška spočívala u menších v 8 hodinách bez jídla, u větších ve 12.

**Africká fauna** – děti měly po celý tábor k dispozici hromady knížek o Africe, ve kterých se mohly dovědět spoustu věcí i o afrických zvířatech. Zkouška pak spočívala v tom, že měly poznat z 15 méně známých zvířat (karakal, komba, gekon... ) menší 8 a větší 12.



## ***Bodování***

Jako tradičně se vedlo bodování jak za jednotlivce, tak za skupinky. Skupinky se bodovaly za všechny celodenní hry, služby, hlídky 1-4 body. V případě, že měla družina službu, přičítal se jí průměrný počet bodů za celodenní hry. Jednotlivcům se do bodování započítávaly jak celodenní hry, tak i splněné zkoušky (3 body), sympatáci (1 bod malý, 3 body velký), černá bedna (-3 body). Pojem „sympatáček“ znamená, že dotyčný udělal nějaký dobrý skutek nebo přemýšlel zodpovědněji než ostatní, což bylo odměňováno na večerním nástupu korálkem v případě malého „sympatáka“ a hliněnou africkou postavičkou v případě velkého „sympatáka“ (nějaký extra silný dobrý skutek). Pojem černá bedna znamená, že dotyčný udělal pravý opak, tzn. někomu ublížil, překročil nějaký zákaz, mluvil sprostě... Jméno dotyčného je pak



vhozeno do pověstné černé bedny, a když se hromadně dělá něco příjemného (jde se koupat, nakupovat), tak se vylosují jedinci z černé bedny, kteří v průběhu této doby vykonávají v táboře veřejně prospěšné práce. Poslední hodnocenou činností bylo psaní táborové kroniky. Podle kvality příspěvku byla hodnocena 1-5 body.

## ***Program tábora, pravidla her***

### **DEN 1. – 29. 07. 2006**

AUTOR: Verča

TÉMA: první kontakt s Afričany, shromáždění záchranné výpravy, sžívání ve skupinkách (oblečky, talisman, název družiny, píseň), africká přísloví

MÍSTO konání: Domeček, tábor, les



#### **Šaškárny před táborem**

Asi týden dopředu dostanou děčka dopis, že pokud se chtějí opravdu do Afriky vypravit, tak ať se naučí základní africkou konverzaci. Bude tam napsáno:

- jak pozdravit
- jak se představit
- pomůžete mi najít Livingstona?
- jak poděkovat

a že si mají nachystat malý dárek, který nějak symbolizuje ČR a který dají případně domorodci, od kterého budou něco potřebovat (třeba rady na cestu).

#### **Šaškárny na srazu**

Na srazu tak bude kromě vybírání ještě stoleček, u kterého bude Angolan. Děčka ho musí pozdravit, on jim dá talisman, který bude pro každou skupinku stejný. Bude je vybírat z krabic a asistent s dobrou pamětí si vždycky stoupne ke krabici, která je pro danou skupinku.

Od zdravotníka ještě dostanou lék proti mořské nemoci a kurdějím, protože nás bude čekat daleká cesta na jih Afriky na ostrov Zanzibar.

#### **V táboře**

Když přicestujeme, tak se napřed podíváme po ubytování a občerstvení (zabydlování stanů a jídlo), seznámíme se s místními zvyky (táborová pravidla) – cca do 16.00.

Potom se vydáme na SHROMÁŽDĚNÍ VÝPRAVY.

**P**řed svou výpravou musel Stanley sehnat zkušené průvodce, kteří by vedli jeho výpravu Afrikou, protože sám zatím do nitra kontinentu nikdy nevkročil. Černošští vůdci se nazývali KIROGONZI a jejich úkolem pak bylo doporučit svému pánu další členy výpravy, poradit mu, co bude do jaké oblasti potřebovat za výbavu, platidlo, zásoby, udržovat pořádek v jeho naverbované části výpravy a hlavně dovést svého „zaměstnavatele“ šťastně k cíli.

### Proč jsme tady

Delegát deníku New York Herald jim ještě jednou zopakuje, proč jsou tady. Pokud se podepíše pod smlouvu, kde si je tento deník najímá na průzkum Afriky a nalezení Livingstona, dostanou každý balík dolarů na vybavení expedice.

### Získání Kirogonzi

Děcka budou vyzvána, aby se co nejrychleji rozdělila do skupinek podle toho, jak to africký šaman osudově určil. Až jsou všichni, tak nejmladší a nejstarší si pak půjdou ještě ke Kameruncovi a dostanou od něj další dva talismany. Potom se můžou vydat hledat své KIROGONZI. Přemístí se k hernímu lesu, kde budou v oblečkách schovaní vedoucí. Zeptají se jich tou stejnou větou jako na srazu, jestli jim pomůžou najít Livingstona a nabídnou jim svůj talisman. Pokud si ho vedoucí vezme, tak je jejich.

**Hodnocení:** kdo to stihne nejdřív.

### Vybavení expedice – zanzibarský černý trh, aneb kolik řečí umíš...

**S** hromáždění výpravy trvalo Stanleyemu celých 75 dní, musel se zorientovat v handlování zanzibarských obchodníků, učit se jejich jazykům, aby mohl smlouvat, přemýšlet, co všechno bude potřebovat, ale naopak jestli to zase unese...

Od svého kirogonziho dostanou děcka seznam věcí, které mají na výpravu obstarat – různé druhy korálků, tkanin, drátků, kolik oslů, koní, povozů, jídla, léků a vody. Potom můžou vyrazit do spletitých uliček Zanzibaru na černý trh. Spletité uličky bude představovat složité provázkové bludiště, do kterého se může chodit po jednom. Na jeho konci budou vedoucí. Každý bude mít stánek s něčím. Když k nim děti přijdou, řeknou jim, kolik co stojí a přidají ještě věc, kterou by chtěli (jednoduché věci, jako medvěd, lžička, sirky, hodinky...) samozřejmě „africky“. Jednotlivec si zapamatuje nebo zapíše, jak se věc, kterou po nich chtějí, nazývá, a vrátí se zpátky. Potom jdou za tlumočnickem (tam už můžou jít všichni) – Kameruncem, zaplatí mu 5 dolarů a on jim řekne, jak se ta věc řekne anglicky, německy, francouzsky. Pokud to nebudou vědět, tak dají ještě 5 dolarů mě, a já jim to řeknu česky. Potom to seženou, ten člověk zase vběhne do bludiště, předá peníze a věc domorodci a on jim dá požadovanou zásobu.

**Hodnocení:** kdo má nejrychleji věci ze seznamu, vyhrává.

### Tradiční skupinkové sžívání

- pomalování oblečků – technika – africká hliněná batika
- vymyšlení názvu expedice – dostanou pro inspiraci seznam všech afrických kmenů
- vytvoření přenosného, minimálně metr velkého (1 rozměr) talismanu výpravy
- naučení africké písničky od Angolana

Na prvním večerním nástupu se pak děti v oblečkách představí, řeknou, jaké zvíře mají v přívěsku a co o něm ví, jaký si vytvořily talisman a k čemu jim bude sloužit, a nakonec zazpívají písničku.

## VEČERNÍ HRA S AFRICKÝMI PŘÍSLOVÍMI

Děcka měla na přihláškách, aby jim šikovné maminky ušily africký oděv zvaný kanga. Ten je specifický právě barevnými potisky, které na ně děti udělaly v průběhu odpoledne, ale také tím, že po jeho boku si majitel napíše nějaké životní moudro,

kteří je pro něj charakteristické nebo důležité. Děti měly za úkol projít si les, ve kterém bylo u každé svíčky přísloví, a vybrat si to svoje, které si potom napsaly na táborový obleček. Např.:

*Starostlivost je jako cenný poklad, který člověk ukazuje jenom těm, které miluje.  
Nevracej se ke starým napajedlům jenom pro vodu, čekají tam na tebe přátelé a sny.  
Práce oslabuje muže a posiluje ženy.  
Když stavíš past z pomluv, ulovíš neštěstí.  
Bolavé oko je viditelné, bolavé srdce nikoliv.  
Je to srdce, které rozdává. Ruce už jenom dávají.*

## **DEN 2. – 30. 07. 2006**

AUTOR: Ivuša

TÉMA: nošení věcí na hlavě,  
africké pokrmy, africké účesy,  
výroba rituálních masek,  
MÍSTO konání: tábor, herní les, prostor  
za potokem



### ***Rozcvička – nošení věcí na hlavě***

Děti budou po vzoru afrických obyvatel, kteří si jsou schopni na hlavách odnosit stavební materiál na celý dům, vyzvány, aby si vzaly kartáčky a pasty a do umývárny se vydaly s deníky na hlavách. Pokud to někomu spadne, musí se vrátit o deset kroků zpět. U umývárny zapisuje některý z vedoucích pořadí, ve kterém dorazily. Tato hra slouží zároveň jako příprava na zkoušku.

### ***Dopolední hra – africké pokrmy***

Napřed uděláme krátké povídání o rozdílech ve stravování, o délce přípravy pokrmů, výbavě kuchyní, koření, sladkostech... prostě o všem, co nám budou schopni Afričani říct. Potom dostanou děcka od Glorie s Victorem originální recepty na angolské pokrmy, a to: fazuládu, kus-kus a fufu, kuře s arašídovou omáčkou, princezniny ananasové náušnice. Bude v tom ovšem zádrhel. Děcka se tak dostanou do stejné situace jako naši afričtí přátelé, protože sloní maso, nasolené držky či různé druhy koření v naší zemi vůbec nejsou k dispozici. Za potokem budou na stromech napsané ingredience, které jsou používány jako náhražky do těchto pokrmů. Děcka budou mít za úkol si recept co nejrychleji opravit do v Česku použitelné podoby, dát to zkontrolovat Glorii a Victorovi, a vydat se vařit danou pochoutku. Na oběd se pak dají po africku všechny mísy s jídlem na stoly, každý si bude moct ochutnat, co uvařili ostatní, a jíst se bude samozřejmě rukama.

### ***Odpoledne – výroba rituálních masek a afrických účesů***

Děcka se rozdělí na 2 skupiny. Jedna bude kaširovat africké masky podle nabídnutých předloh či podle vlastní fantazie. Druhá se bude učit plést s Glorií pravé afro-copánky (což je mimochodem kurz za 10 000,-). Copánky se pak dají ještě podle poskytnutých fotografií nabarvit hlínou, ozdobit korálky či různě dál splétat. Tyto činnosti jsou poměrně časově náročné – každá minimálně hodinu.



Po večerním prvním nástupu bude první kolo každodenní hry TSHJAMM, napoprvé to kvůli pořádnému vysvětlení pravidel a pořádnému vyzkoušení bude trochu delší, minimálně hodinu.

Na dobrou noc se děcka ještě naučí populární píseň: JEDEM DO AFRIKY, JEDEME DO ZIMBABWE.

### DEN 3. – 31. 07. 2006

AUTOR: Kiša

TÉMA: Křováci, tradiční

výrobky, staroafrická hra mankala

MÍSTO konání: tábor, herní les



#### *Rozcvička – křovácké nástěnné malby*

**K**řováci patří k nejstarším a nejzručnějším tvůrcům nástěnných maleb na africkém kontinentě. Nejprve zpodobňovali všemožná lovená zvířata – buď jednotlivě nebo jako stáda – následně malovali i sami sebe jako lovce, sběrače medu, tanečníky... Jak malby časem bledly, byly obnovovány nebo přemalovávány. Proto na nástěnných malbách, když se do nich pozorněji zadíváme, vidíme často siluety dalších a dalších zvířat, bojovníků...

Za jídelnou bude upevněný velký „baličák“ (popř. plátno) a na něm po vzoru křováckých maleb vyobrazeno mnoho postav a obrysů všeho zvířectva a lidí, a to pomocí různých kresebných a malebných technik. Postavy se navíc budou překrývat, takže bude těžké se v obrazu zorientovat. Děcka mají co nejrychleji „nástěnnou“ malbu najít a spočítat, kolik je na ní siluet. Hodnotí se rychlost + správnost.

#### *Dopoledne*

**K**řováci jsou původními obyvateli Afriky. Zbytky tohoto kdysi početného národa žijí dnes už jen ojedinele hlavně v pustinách pouště Kalahari, a to na úrovni lovců doby kamenné. Dorozumívají se mezi sebou zvláštním mlaskavým jazykem. Charakteristická pro Sany je jejich drobná asi 5 stop vysoká postava. Právě malý vzrůst je Křovákovým citlivým místem. Narážka na jeho postavu by se mohla stát cizinci osudnou. Pokud na něj člověk znenadání narazí, nesmí dát najevo překvapení – Sanové by se domnívali, že by je viděl dříve, kdyby byli větší.

**T**ento incident by chápali jako urážku a mohli by na člověka zaútočit. Proto se doporučuje při neočekávaných setkáních pro cizince následující postup: pozdravit po křováckém způsobu zvednutím dlaně pravé ruky vysoko nad hlavu a hlasitým zvoláním: „Tshjamm“, což znamená v překladu něco jako dobrý den, viděl jsem vás už z dálky a umírám hlady.

**S**anové putují jako kočovníci krajinou a hledají si potravu – děti a ženy obratně vyhrabávají ze země svými dřevěnými motyčkami jedlé hlízy a kořínky, sbírají různé bobule a ovoce. Muži jsou zdatnými lovci, kteří mají důmyslné metody lovu. Např. si hroty šípů namáčeli v jedu umíchaném z jedovatých rostlin a žláz hadů. Neváhají se postavit i těm největším zvířatům – vrhnou se do stáda nosorožců či slonů a tak dlouho mezi nimi kličkují, až vyprovokují vůdce stáda, který je začne pronásledovat. Tím se oddělí od stáda a Křováci jej zabijí. Pro lov žiraf zase využili

jejich slabosti pro lesklé věci, aby ji k sobě přilákali. Vyzrálí i na hloupého pštrosa, když přišli na to, že mu musí nechat v hnízdě jedno vajíčko, aby nezapomněl, že má snášet další.

Sanové uctívají silně jedovatou housenku ugo. Než se vydají na lov, snaží se ji nebo její larvu najít v písku, pomodlí se k ní, aby jim dopřála bohatý úlovek.

Křovákovou největší pochoutkou je med. Jeho největším pomocníkem při jeho hledání je malý ptáček medozvěstka, která jej vždy k medu dovede. Pokud se s ní však spravedlivě nerozdělí, riskuje, že jej příště zavede k díře jedovatého hada či přímo do tlamy rozzuřeného lva.

Při jejich celoživotním putování se v rodě nebere žádný ohled na starce či děti. Staří lidé jdou tak dlouho, dokud budou stačit. Když už jim nezbude sil, zastaví se a celý rod se shromáždí kolem nich. Dají jim všechno jídlo, co mohou postrádat, postaví kryt z trní, který je má chránit před divou zvěří, pak je s velkým nářkem opustí. Pravděpodobně dříve, než starcům dojdou potraviny, prorazí k nim levhart či hyena a sežere je. Takový je osud těch, kteří přežijí nebezpečnost pouště a dožijí se opravdového stáří.



### ***Křováci opouštějí starce***

Ještě v táboře si muži vyrobí své oštěpy na lovení a ženy motyčky. Následně se odebereme na místo, kde bude probíhat hra (lesík, kde byly vysazeny různé plodiny). Poté se ze skupinky oddělí nejstarší dva členové, kterým už došly síly. Na vyznačeném území má každá skupinka za úkol postavit pro tyto dva odpadlíky kryt, který je po co nejdelší dobu bude chránit před zvěří. Po celou dobu hry se mohou všichni dorozumívat jen křováckým jazykem – pomocí mlaskavých zvuků.

K tomu musí starým lidem shromažďovat potraviny. Ženy pomocí motyček sbírají veškeré plodiny které v lese najdou (mrkev, brambory, fazole, jablka, maliny...). Muži zase pomocí oštěpů loví zvěř (okopírované různé antilopy atd.). Než však hon započnou, musejí si ve skupince najít 1 larvu housenky ugo a pomodlit se k ní. Nejstarší dva členové se získávání potravin nezúčastňují. Mohou však pomáhat při stavbě příbytku. Navzájem si nesmí své role měnit a vždy mohou nést jen jeden kus. Na dodržování pravidel dohlíží správci Národního parku Kalahari. Zapisují si všechny přestupky. Pokud však uvidí Křováka, musí jej náležitě pozdravit (viz motivace). Když to nestihne, dává mu za to dar, aby si ho udobřil – kousek provázku, který může použít při stavbě chýše pro starce (vlastní špagátky jsou zakázané). Jsme domluveni na určitém časovém limitu např. 1,5 hodiny, kdy musejí mít dostavěny příbytky pro starce a nashromážděné jídlo. Pak skupinka opustí s nářkem starce a odchází do tábora. Z vedoucích se poté následně stávají hyeny, které se snaží najít co nejdříve bezmocné starce. Usmrceni jsou ve chvíli, kdy se skrz chýš dostanou k jejich hrdlům a chytanou je za ně. Toto úmrtí je vždy provázeno hrůzostrašným řevem, aby ostatní členové skupinky věděli o smrti jejich stařešiny.

Jde samozřejmě o to, aby byli zkonsumováni hyenou nejpozději + se počítá kolik jídla jim ponechali + přestupky zaznamenané správcem.

## Odpoledne

**T**vorba tradičních afrických výrobků: tkaní rohoží, výroba jednoduchých hudebních nástrojů, slaměných bot, šťávy z malin, borůvek popř. malba na skleněné lahve, kde šťávu budou přechovávat, výroba hracích desek na hru mankala.

Bude čtyři až pět stanovišť, které si budou děcka sama obcházet.

**Tkaní rohože** – jednoduchý tkalcovský stav vyrobený na „papundeklu“ popř. se zatlučenými hřebíčky na dřevěné desce. Tká se z pestrobarevné vlny, ale i proužků látky – vše se navazuje na sebe. Okrajové cancoury můžou být přizdobeny různými korálky.

**Výroba nástrojů** – např. něco jako tamburína – dřevěná destička s opracovaným držátkem. Do ní jsou nabouchány hřebíčky vždy se dvěma vršky od piva, minerálky – nesmí být přibity napevno, jinak by to nechrastilo. „Štěrchátka“ z uschlých tykví – vydlabou se, do nich se hodí např. rýže + se přidělá držátko. Nebo obdoba tykve – trochu nafouklý balónek se „obkaširuje“.

**Šťávy z lesních plodů** – zkrácený postup – toto stanoviště by mělo být jednotně první pro všechny, protože je potřeba maliny nechat procedit. Nasbírání se jakékoliv ovoce, ze kterého jde dobře vymačkat šťáva. Propasíruje se přes látku a nechá prokapat (asi 3 hodiny). Pak se smíchá s větším množstvím cukru, přelije se do láhve, zazátkuje a zalije se voskem. Aby byla výroba rychlejší, utvoří se asi čtyřčlenné skupinky, které vyrobí 1 láhev malinového sirupu.

**Hrací desky na mankalu** – zde se děti spárují. Pověštinou ten druhý bude i protihráčem při hře, pokud mají společnou hrací plochu, ale lze se i vyměňovat. Do dvojice obdrží 1 vajíčkové plato s celkem 10 důlků a navíc 1 dekl na zavření, který si izolopou přilepí. Pak si každý pomaluje část své hrací plochy + pokladničku na kuličky, tzn. 1 řadu pěti důlků a k ní přilehlé víko. Nebylo by od věci hrací desky zalakovat (bezbarvým lakem), korálky by se z nich pak také lépe vytahovaly.

**Slaměné botičky** – slaměný spodek, tak jak se pletou košíky ze slámy a prošívají + zašité kousky látkových pásek zdobených korálky, pomocí nichž se podrážka bude držet nohy.

## **Večer – Mankala, Oware a ještě to má další názvy...**

ale značí tutéž „královskou hru“ kmene Ašanti žijícího v Ghaně. Je velmi oblíbená i v jiných částech Afriky a dokonce i v Evropě, existuje tudíž i v mnohých obměnách. Hrají proti sobě dva soupeři. Na začátku je každý majitelem řady pěti důlků (v každém jsou 4 fazole popř. korálky). Losují si o to, kdo začíná. Kdo je na řadě, vybere všechny fazole z kteréhokoli svého důlku a rozdělí je po jedné proti směru hodinových ručiček. Jestliže hráč položí poslední fazoli do prázdného důlku, jeho tah končí. Jsou-li tam již nějaké fazole, a to jedna, dvě, čtyři nebo více, vybere celý obsah důlku a začne je dále rozdělovat. Položí-li hráč poslední fazoli do důlku, kde jsou tři fazole, má právo si vzít celý obsah, tzn. tři + jednu právě vloženou, uložit si je do svojí pokladnice. Jeho tah tímto končí. Fazole jsou tak zabírány po čtveřicích. Hra končí dohodou mezi hráči, když na desce zbývá tak málo fazolí, že už ani jeden ani druhý hráč nemá šanci na získání další čtveřice. Oba si ponechají fazole, které během hry odebrali z desky a přidají k nim fazole z důlků na své straně. Pak začíná další partie hry. Hráči vloží do všech důlků na své straně po čtyřech fazolích. Kdo

v předcházející hře o některé přišel, tomu budou patřit jen ty důlky, do kterých může vložit kompletní sestavu čtyř fazolí. Naopak soupeř ho může získanými připravit o některé důlky na jeho straně (vlastní-li alespoň čtyři fazole). Zbývají-li hráči tři, dva nebo jeden kamínek, což nestačí k zaplnění důlku, ponechá si jej v pokladničce do další hry. Na desce tak zůstane jeden důlek prázdný, který nepatří nikomu. Zdatnější hráč postupně dobývá další a další důlky. Celý cyklus her končí, když jednomu z hráčů nezbudou po právě skončené hře ani čtyři korálky a není tedy schopen zaplnit ani jeden důlek.

## **DEN 4. – 01. 08. 2006**

AUTOR: Jiřin

TÉMA: diamantové doly, kosterní pozůstatky prvních lidí, videoklip

MÍSTO konání: tábor, herní les, záchodový les



### ***Rozvička***

Jelikož dnešní dopoledne bude věnováno těžké dřině v diamantových dolech, i rozvička bude probíhat po havířsku. Úkolem jednotlivých družin bude najít pracovní obuv pro práci v dole. Jistě jste někdy viděli, jak mají horníci zavěšeny svoje montérky a holínky na řetězech v obrovské šatně. Večer před tímto dnem družiny odevzdají povinně holínky. Tyto holínky se těsně před rozvičkou svážou dohromady za celou družinu a pověsí se za špagát na stromy v blízkosti tábora. Úkolem družin bude najít své holínky, vylézt na strom, about si je a hlásit se na náměstíčku. Pokud družina objeví cizí holínky, nebude si jich všimnout a poběží hledat právě ty svoje.

### ***Snídaně***

V rámci snídaně se děti seznámí s pojmem HORNICKÝ KRAJÍC. Ke snídani se budou podávat pořádně tlusté krajíce chleba s „něčím“ a čaj se bude podávat zásadně do ešusů.

### ***Nástup***

Na nástupu se oznámí, že na celé dopoledne se tábor promění na diamantový důl, kde budou platit přísná havířská pravidla.

Zdravíme se zásadně ZDAŘ BŮH (případně překladem tohoto pozdravu v Afrikánštině).

Každá družina (hornická parta) se bude po táboře pohybovat v oblečení určené barvy. Další pravidla lze doplnit dle situace...

## *Dopolední hra*

Dopolední hra se bude skládat z těchto částí

- výroba hornických přileb
- sfárání do dolu
- těžba diamantů
- vyfárání z dolu
- čištění a broušení diamantů

**N**a úvod se děckám řekne, co je čeká a nemine, jak a kde se těží diamanty, že diamant, když se vytěží, nevypadá vůbec tak, jak ho známe, atd., že diamantové doly jsou velmi hluboké a práce v nich je velmi nebezpečná.

### **1. část – výroba helmy s osvětlením**

Bude společná pro všechny družiny, ostatní úkoly se budou plnit postupně.

Do dolů je potřeba mít hornickou helmu s osvětlením. Družiny budou mít cca 30 minut na její výrobu. Fantazii se meze nekladou. Jakmile bude mít družina helmy vyrobené, podrobí se zatěžkávacímu testu (např. rána smotanou karimatkou).

### **2. část – sfárání do dolu**

Jelikož jsou doly až 100 metrů hluboké, musí celá družina tuto hloubku sfárát po žebříku. Pohybovat se můžou pouze po žebříku PO JEDNOM tak, že žebřík je položen na zemi a každý člen leze jakoby dolů až na konec žebříku. Až slezou všichni, tak se žebřík posune tam, kde končil minule, a tak se postupuje až k cíli. Měří se čas. Vedoucí dohlíží, aby se nepodvádělo (posouvání žebříku atd.) Když sfárá první družina dolů do dolu, předá žebřík družině další atd.

### **3. část – těžba diamantů**

Tak jste úspěšně sfárali dolů do dolu, jste všichni vybaveni ochrannými přilbami, oděvem a holínkami.

Diamantový důl představuje polorozbořený zatemnělý hangár, kde je pro každého připraven právě jeden DIAMANT (kamínek cca 5 – 10 cm veliký s označením D, který do dolu nainstaluje vedoucí, když družina fárá dolů do dolu), úkolem družiny je najít všechny diamanty. V dole je tma, ale i spousta tzv. hlušiny – tu představuje uhlí. Opět se stopuje čas: za jak dlouho družina najde všechny diamanty a vyleze z hangáru. Pak nastupuje další družina

### **4. část – vyfárání nahoru z dolu**

Stejně jako část č. 1 – jen s tím rozdílem, že se po žebříku přesouvají opačným směrem – opět se měří čas. Pak nastupuje další družina, která ukončila hledání diamantů.

### **5. část – leštění a broušení diamantů**

Po vyfárání z dolu se celá družina odstrojí z hornického a odebere se do jídelny, kde se jim vysvětlí, jak se leští a brousí diamanty, jaký je největší diamant světa atd. Děcka mají za úkol vyrobit si z nalezeného diamantu opravdový KLENOT. Budou mít k dispozici barvičky, smirkový papír, špagáty, drátky a kousky kůže. Tato část se nijak nehodnotí. Každý si svůj vyrobený šperk umístí na krk, zápěstí atd. a před obědem ho ukáže ostatním.

**Hodnocení:** u všech částí vyjma té poslední se měří čas, který se pak sečte a družina s nejlepším souhrnným časem vyhrává. Je také možné bodovat každou část zvlášť podle pořadí a to pak sečíst.

**Pomůcky** – špagát na rozcvičku na holínky, dřevorubecké chleby na snídani, 3x stopky, 2 x žebřík pro fárání nahoru a dolů, nástroj na zkoušení helmy, barvičky (ne vodovky), štětce, špejle, smirkový papír, kousky kůže.

### **Odpolední hra**

**P**rotože v JARu byli nalezeny kosterní pozůstatky prvních lidí, děcka se taky pokusí nějaké najít.

**Hra** – V okolí tábora bude tak 5 až 6 stanovišť, kde budou vedoucí. Děcka tam budou plnit archeologické úkoly a za to dostanou kosterní pozůstatky. Na konci cesty by z toho měla chemoprenem slepit celou kostru. Každá skupinka má nějakou souvislou část. Kostí jsou z veteriny, hygienicky vyčištěné a nabělené. Hodnotí se čas.

**Mokrý varianta** – Děcka budou v jídelně a zkusí namalovat, jak asi vypadal život prvních lidí, nebo jak asi vypadá archeologické naleziště.

**Večer** – Nebudou tanečky, ale výroba hudebního videoklipu a interpretace písně – JEDEME DO AFRIKY, JEDEME DO ZIMBABWE. Každá družina bude mít za úkol nacvičit a vyrobit videoklip k níže uvedené písni. Fantazii se meze nekladou. Je potřeba, aby se zapojili všichni...

### **Jedem do Afriky**

**Interpret/autor: Yo Yo Band**  
**F, Dmi, B, C, F, Dmi, B**

C F  
Jedem do Afriky  
Dmi  
Jedeme do Zimbabwe  
B  
Jedem na hostinu  
C  
Špatně to nedopadne  
F  
To co je před náma  
Dmi  
Lechtá nás u pupku  
B  
Mám strach že skončím  
C F  
Něčemu v žaludku ó já  
  
Dmi, B, C, F, Dmi, B, C

Krokodýl zelený fláká se po pláži  
Lehce se usmívá – vo něčem přemejšlí  
Krokodýl zelený fláká se po pláži  
Co asi vymyslel, že na nás doráží

Jedem do Afriky – jedeme do Zimbabwe  
Jedem na hostinu – špatně to nedopadne  
To, co je před náma, lechtá nás u pupku

Mám strach, že skončím někomu v žaludku

Zebry a žirafy nemaj co na práci  
Honěj se se lvama – maj z toho legraci  
Když je lvi dohoněj, tak je pak sežerou  
Oni se nezloběj – souhlasej s přírodou

Jedem do Afriky – jedeme do Zimbabwe  
Jedem na hostinu – špatně to nedopadne  
To co je před náma, lechtá nás u pupku  
Mám strach, že skončím někomu v žaludku

Náčelník Bokassa chytne tě do lasa  
Nacpe do lednice – masa jak u rasa  
President Francie tam taky večerel  
Když slyšel, co tam je, div z toho neumřel

Jedem do Afriky – jedeme do Zimbabwe  
Jedem na hostinu – špatně to nedopadne  
To, co je před náma, lechtá nás u pupku  
Mám strach, že skončím někomu v žaludku

Jedem do Afriky – jedem do Afriky  
Jedem do Afriky – jedem do Afriky  
Jedem do Afriky – jedem do Afriky  
Jedem do Afriky – jedem do Afriky

Jedem do Afriky – jedeme do Zimbabwe  
Jedem na hostinu – špatně to nedopadne  
To, co je před náma, lechtá nás u pupku



## DEN 5. – 02. 08. 2006

AUTOR: Verča

TÉMA: Život a smrt zvířat

MÍSTO: půldeňák do okolí tábora, návštěva minizoo



### **Rozcvička – ohrožené druhy afrických zvířat**

Které to jsou, kolik jich je, co je ničí a co jim pomůže.

**Děj:** 3 oblasti

- v jedné budou rozmístěná jména všech možných zvířat, děti musí vybrat 10 ohrožených zvířat, která žijí v Africe
- v druhé oblasti budou počty, kolik jich ještě na světě zbývá – přiřadí je k těm, co vybraly
- ve třetí bude nakreslené nebo napsané, co by pomohlo, aby jejich vymírání přestalo.

**Hodnocení:** správnost – můžou se vracet.

### **Dopoledne – půldeňák – živočichopis – průzkum pralesa**

V době, kdy Livingstone prozkoumával Afriku, nebyla, ještě existence mnoha druhů známá, či potvrzená. Mnoho zvířat bylo známo jen ze starověkých či domorodých pověstí. Nejpádnějším důkazem jak potvrdit existenci nějakého druhu, bylo zvíře ulovit a přinést jako trofej do nějakého muzea a poté prozkoumat a popsat. My se budeme zabývat tou humánnější částí příběhu.

### **Děj**

Děcka získají domorodou mapu (údolí tábora) s výskytem divokých zvířat a živočichopis – domorodci kreslené obrázky zvířat, jejichž existence je zatím jenom v jejich legendách a je potřeba ji podložit vědeckým výzkumem. Domorodci jim k tomu sdělí vždycky jenom jednu typickou vlastnost: třeba předvedou, jak je kopne elektrina, když se dotknou elektrického pasumce, nebo že má tlamovec potěr 2-3 týdnů v tlamě...

**Úkolem děcek je:**

- najít místo, kde zvíře přebývá
- vymyslet mu jméno
- popsat způsob jeho života – jaké má stopy, čím se živí a všechno, co půjde z daného místa vyzpat
- vše napíší k tomu obrázku a zakreslí výskyt do mapy

Na určitých místech typických pro to dané zvíře – např. v korunách stromu, v potoce, ... bude připravená vždy

- stopa zvířete
- potrava
- trus
- kus srsti/peří
- kutloch/hnízdo

**Zvířata:** Medonos a medozvěstka, hadilov písař, levhart, okapi, prase hilošér, luskoun, termít, chameleon, pasumec elektrický, tlamoun, orlosup, plameňák, albatros, nosorožec, lemur, ksukol, sifaka, bongo, šakal, gorila, lemur, hrabač.

Na cestě je ještě čekají překážky – vedoucí – na mostech je vybíráno mostné, na cestách mýtné, přes řeku však děcka můžou využít místo vládou postaveného mostu liánu – zavěšené lano, kterým se dá dostat na druhou stranu. Po pralesi se budou pohybovat masožravé rostliny, které budou dětem taky škodit.

Peníze na mostné a maso pro masožravé rostliny budou moci děcka získat tím, že zneškodní různé druhy pastí, které budou nastražené pytláky, a zachrání tím zvířata. Vládní úředníci, kteří se taky pohybují mezi dětmi, jim budou za zneškodněné pasti vydávat odměny.

Děti by měly chodit po skupinkách – rozdělené ještě na půlky.

**Hodnocení:** Děcka si navzájem živočichopisy ohodnotí.

### ***Odpoledne – tváří v tvář***

Hned po obědě se odjede objednaným autobusem do Třebíče, kde jim osoba z minizoo poví a pustí video k odchytu zvěře, ochraně ohrožených druhů, pouštění zpět do přírody. Nakonec by děcka měla být přítomna krmení chameleonů, krokodýla...

Po večeri – představení živočichopisu – spíš jenom projití mapky a přednes jmen, která zvířatům vymysleli.

### ***Noční hra – noční zvuky pralesa***

V lese děcka procházejí místa, kde se nacházejí reproduktory zvířecích zvuků (staré kazetáky, telefony, walkman s reproduktory – cca 5 ks), na každém by bylo nahraných tak pět zvuků. Děcka to obejdou a tipují, komu hlasy patří.

## **DEN 6. – 03. 08. 2006**

AUTOR: Ořák + Mládežník

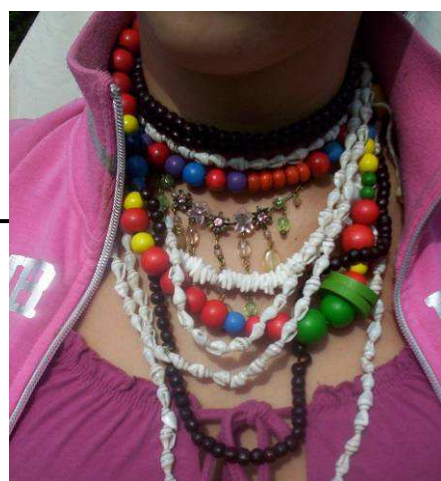
TÉMA: africká fauna – pokračování, lov zvířat, moucha tse-tse

MÍSTO: herní les, tábor

### ***Rozcvička – nalezení ohroženého tvora a celodenní péče***

Vzhledem k tomu, že se děti den předtím dozvěděly, jak zacházet s ohroženými druhy zvířat, tak to tento den vyzkouší na vlastní kůži. V noci nechá na náměstíčku domorodec vzkaz, kde se nachází poslední jedinci vymírajícího druhu. My jsme použili tento text:

*SCHOVÁN U DESÍTEK KONÍ,  
TAM, KDE VZDUCH MOC NEZAVONÍ,  
V MALÉ, TVRDÉ, RUDÉ SKŘÍŇCE  
MLÁDĚ TOUŽÍ PO MAMINCE...*





Tato říkanka navádí děti pod kapotu červeného auta, dle potřeby se musí vytvořit jiná. Tam si vyzvednou vejce, o která se musí následující den starat podle popisu, který bude na čtyřech místech po tábořišti.

8 – 10 hod ... musí ho každý člen družiny pohladit a zazpívat mu ukolébavku

10 – 13 hod ... musí ho nosit v hnízdě vystlaném slámou

13 – 17 hod ... musí ho namazat opalovacím krémem a zakrýt ručníkem

17 – 20 hod ... musí mu nachystat první svačinu, aby měl co jíst, až se vyklube na svět

V průběhu dne ho musí uchránit od dravé zvěře – vedoucích. Tzn., že vejce musí mít vždy jeden z družiny u sebe. Pokud bude spatřeno nějaké vejce opuštěné, bude sežráno... Pokud ho ale uhlídají až do večerního nástupu, tak se jim z něj vylhne zvířátko.

### ***Dopoledne* – lov prasete bradavičnatého**

Výroba oštěpů, luků a šípů, a poté stopování (podle bobků) a střelba na pohyblivé prase v lese.

Po „poledňáku“ přilétnou 2 obrovské mouchy TSE-TSE, poštipou všechny stojící na nástupu a děckám se k jejich velké radosti oznámí, že byla nakažena spavou nemocí, a že se poledňák prodlužuje ještě o hodinu.

### ***Odpoledne* – bojovka Kiko Una Čokiona**

Děcka se dostanou na lov na svahilské území, kde je čeká spousta nástrah. Rozdělí se na 2 poloviny. Jedni jsou lovci, druzí lidožrouti. Hra se cca po 45 minutách prohodí. Úkolem lovců je donést ze svahilského území co nejvíc obrázků ulovených zvířat. Mají pět životů v podobě lístečků, kde mají nakresleny 2 nohy, 2 ruce a hlavu. Brání jim v tom lidožrouti, lidojedi a kanibalové. Tyto funkce se rozdělí podle velikosti pusy (otevřené), kterou si všichni změří pravítkem na náměstíčku. Skupina cca 5 dětí, které budou mít největší pusy, jsou kanibalové, tzn. můžou od chycených lidí požírat hlavy, nohy i ruce; nižší stupeň jsou lidožrouti, ti mohou požírat jen ruce a nohy, nejnižší stupeň jsou lidojedi, ti požírají jen ruce. Lovce může lovit, pokud mu zbývá aspoň jedna část těla. Lidožrouti chytají běžně dotykem. Nakonec se po území ještě pohybují majitelé daných lesů – svahilci. Ti jsou tak rozsáhlým národem, s tolika odnožemi, že se mezi sebou neznají. Svahilci se však narozdíl od ostatních afrických kmenů liší tím, že i podkmeny si zachovaly čistý a jednotný jazyk. Pokud tak svahilec – vedoucí chytne jak lovce, tak lidožrouta, nezeptá se ho, kdo je, ale zeptá se ho ve svahilštině „KIKO UNA ČOKIONA?“ (Co tam vidíš?). Pokud je mu odpovězeno správně ve svahilštině „KIČAKANI HUMU NINAONA ČUI“ (Vidím tam v křoví levharta), tak může dotazovaný pokračovat. Pokud odpoví špatně nebo se zadrhne, je vykázán za hranice území. Větu se budou mít děcka čas naučit během 15 minut před začátkem hry.

***Hodnocení:*** hodně ulovených zvířat, málo ztracených částí těla.

### ***Večer* – výroba korálkových ozdob**

Děcka budou mít možnost udělat si korálkový náhrdelník. Podle kamerunského vzoru si budou moci korálky seřadit, tak aby dávaly nějaký smysl. Děckám bude dán k dispozici seznam barev s významy. Kamerunci vybírají korálky buď záměrně, podle toho, že chtějí vyjádřit, jak na tom jsou (veselé vdovy, unavené matky...). Nebo si je vyberou poslepu a věští si tak vlastně osud.

Až budou mít děcka za sebou tuto část, naučí se ještě techniku náramků a zvířátek z těch nejmenších korálků tak, aby toho na sobě měla po africkém vzoru co nejvíc a bylo to co nejbarevnější.

## **DEN 7. – 04. 08. 2006**

AUTOR: Dudla

TÉMA: Africké hry a hračky, sběr medu divokých včel, pohřební rituál

MÍSTO: tábor, herní les

---

### ***Rozcvička – růžová***

Máme za sebou polovinu tábora, takže dětem uděláme růžovou rozcvičku, tzn. že není nástup. Stany objíždí vedoucí na vozíku, jeden hraje na kytaru. Z vozíku se dětem servíruje snídaně – koláčky s čajem, kakaem, kávou...



### **Staré africké dětské hry**

Po konzultaci s našimi africkými přáteli jsme dali dohromady 4 hry, o kterých jsme si mysleli, že je děcka zatím nikdy nehrála a jsou dost povedené. Napřed jim je všem dohromady ukázali Glorie s Victorem. Potom se děcka po družinkách rozešla na stanoviště a měla cca ½ hodiny na to, aby si hru vyzkoušela.

První z nich byla hra s kamínky – KAZADUREJ, která se stala asi nejoblíbenější, děti ji hrály i ve volném čase a skládala se z ní zkouška. Hraje se na pískovém plácku s 5 kamínky velikosti tak 1,5 cm x 0,5 cm (podle velikosti rukou dětí). Má několik fází: všech 5 kamínek je v dlani, vyhodíme je do vzduchu, ruku obrátíme a na hřbetu ruky nám musí zůstat minimálně jeden kamínek. Ten pak zase vyhodíme zpátky do vzduchu a musíme ho chytit do dlaně.

5 kamínek rozhodíme do písku a vybereme si jeden do dlaně. Potom musíme vždycky kamínek vyhodit do vzduchu, mezitím sebrat jeden z těch, co zůstaly v písku a chytit zpátky do dlaně i ten letící. Chycené kamínky si děcka můžou odkládat, aby měla volnější dlaň, ale v Africe se hraje se všemi.

5 kamínek rozhodíme do písku a vybereme si jeden do dlaně, aby vždy zůstaly 2 a 2 co nejbliž sobě. Kamínek v dlani vyhodíme do vzduchu a mezitím musíme stihnout sebrat dvojíčku kamíneků a chytit zpátky letící kamínek.

5 kamínek rozhodíme do písku a vybereme si jeden do dlaně, aby vždy zůstaly 1 a 3 co nejbliž sobě. Kamínek v dlani vyhodíme do vzduchu a mezitím musíme stihnout sebrat trojičku kamíneků a chytit zpátky letící kamínek. Potom takhle sebereme i ten zbývající kamínek.

5 kamínek rozhodíme do písku a vybereme si jeden do dlaně. Z jedné ruky uděláme domeček, takovou jeskyňku, do které se budou „šprtát“ kamínky. Kamínek v dlani jako vždy vyhodíme do vzduchu a mezitím musíme stihnout „šprtnout“ jeden z kamíneků do domečku a kamínek zase zpátky chytit. Tak to uděláme se všemi a nakonec musíme kamínek opět vyhodit, posbírat do dlaně všechny z domečku a kamínek zase chytit.

královská etapa – už jen potvrzujeme, že jsme dobří. Jeden z těch kamínků, co máme v dlani, vyhodíme, tou samou rukou uděláme ukazováčkem do písku čáru a zase ho chytíme zpátky.

Další hra se podobala naší vybíjené, ale byla o něco zajímavější. Její jméno bylo něco jako MAKARIKA. Děti se rozdělily na poloviny. Jedna hrála uvnitř pískového pole o velikosti cca 5x3 metry. Úkolem skupinky, která byla uvnitř, bylo co nejrychleji naplnit láhev, která byla uprostřed pole. Skupinka, která byla na okraji pole, si přehazovala balón. Tak jako ve vybíjené si musela napřed třikrát nahrát, potom už stačilo jenom jednou a mohla vybíjet. Pokud někoho vybili, tak odcházel z pole. Hráči uvnitř jim to mohli chytat a házet co nejdál. Hra končila tím, když byla láhev naplněná, to se stopnul čas a role se vyměnily.

Další hru jsme si pracovně pojmenovali UNDOŠ. Název pochází od počítání z portugalského UN-DO-TRE. Děcka stojí v kroužku a jeden je uprostřed. Vybere si vždy jednoho, kterého vyzve na souboj. Oba začnou různě poskakovat, aby svými pohyby zmátl protivníka (Afričané spíš tančit – my jsme začali poskakovat) útočník u toho říká UN-DO. Útočník pak najednou vykročí jednou nohou, řekne TRE a zastaví se. Pokud ten druhý proti němu zarazí vykročí stranově stejnou nohou, ubrání se útoku a má bod, pokud vykročí opačnou, bod má útočník. Hraje se do tří. Pokud vyhraje ÚTOČNÍK, stoupne si do kolečka a vyzývat musí dál ten, co prohrál.

Poslední hra se podobala naší dětské hře o krvavém dědkovi, v Africe je to NA VLKA A LIŠKU. U nás stojí děcka kolem krvavého dědka a děti v kolečku se ptají: co jí – lidské maso, na čem spí – na lidských kostech, čím se přikrývá – lidskou kůží, co snídá – lidskou krev a kdy si pro nás přijde – to pošeptá jednomu z dětí. Ostatní se začnou točit v kruhu a říkat říkanku, první hodina odbila – lampa ještě svítila, druhá hodina odbila... až ten, co ví, kdy dědek přijde, řekne, lampa zhasla, tak je začne dědek honit, děcka se rozutečou a koho dědek chytne, tak je krvavý dědek místo něj. Hra se jenom trochu změnila v tom, že se děcka naučila říkanku v portugalské a místo krvavého dědka byl vlk a místo lidí a všeho lidského byla liška a všechno liščí.

### **Vlastní výroba hraček**

Poté následovala opět diskuse s Victorem, tentokrát na téma africké hračky. Děti se dozvěděly, že třeba v Angole není běžné hračky dostávat, nýbrž si je vyrábět, a to z nejrůznějších nepotřebností, které se různě najdou. Výroba těchto dokonalých hraček zabere třeba klidně i měsíc, protože aby auto jezdilo, mělo přední sklo a zrcátka, tak je potřeba hodně trpělivé práce a hlavně ten správný materiál, který se nenajde vždy na poprvé. Dokonalost jednotlivých hraček pak zajišťuje majiteli určitou prestiž mezi ostatními.

Děti měly za úkol vydat se po skupinkách do jedné vesnice a tam vyměnit za pastu, hřebínek a mýdlo co nejvíc starého harampádí, ze kterého pak sestrojí nějakou hračku. Mohly jednak směňovat za 3 vyjmenované předměty nebo se podívat po nějaké skládce skýtající spoustu materiálu pro tento účel. Do vesnice se s nimi vydali samozřejmě i vedoucí, aby děti neprolezly nějakou závadnou skládku nebo aby někde někomu „neštíply“ nějaký vhodný předmět na dvoře. S hračkami jsme si pak sice nemohli vyhrát měsíc, přesto se nám podařilo zkonstruovat: víceúčelové létací kolo, orchestrion, chřastidlo všech zvuků a autíčko velice konkurující tomu, co ukazoval Victor.

### ***Odpoledne – sběr medu divokých včel***

Trvání: 0,5-1h – výroba pomůcek pro sběr, nalezení hnízdiště včel + sběr – cca 1h, pronášení medu – 0,5h

### ***Pravidla***

Výroba sběraček: Každá skupinka si najde klacek, který musí být 1,5m dlouhý (přesně), na jeho konci vyrobí věčko a taky udělají nádobu na med (např. z kůry).

Nejdřív musí zjistit, kde jsou úly. Ty budou různě po lese zavěšené na stromech. Hledat úly (balónky nejspíš s vodou) můžou samostatně, ale sundávat je ze stromu je musí celá skupinka. Každý balónek bude různě velký s různým množstvím vody. Budou je nosit po jednom balónku na kraj lesa v nádobách a až budou vysbírané všechny, bude následovat další etapa. A to přenášet balónky s vodou přes louku do tábora. Na louce budou ale poletovat divoké včely, které budou svými žihadly (ostrými klacky) propichovat balónky. Komu včela propíchne balónek, ten dostane na ruku čárku. Účelem hry je dostat do tábora co nejvíc medu (vody). Z každé skupinky bude vybrán jeden člen s největším počtem čárek. Toho včely ubodaly málem k smrti. Ostatní z jeho skupinky ho odvedou někam do okolí tábora, kde bude mít každá skupinka svého šamana, kterého budou muset přesvědčit, aby ho zkusil uzdravit. Šamanovi se to ale nepovede a dotyčný zemře. Ostatní ho nějak musí dopravit do tábora. Mrtví musí zůstat až do odvolání v izolaci (ve stanu), mohou k nim pouze členové jejich skupinky a na záchod ho musí doprovodit opět celá jeho skupinka – bez vedoucího. Musí být zahalen tak, aby ho nikdo jiný neviděl.

***Pomůcky:*** balónky s vodou, fixy.

***Obsazení:*** co nejvíc vedoucích (včely), potom 4 šamany

### ***Příprava pohřebního rituálu***

Přípravy se nebudou účastnit dobrovolníci, kteří budou připravovat táborák + mrtví z každé skupinky.

Ostatní členové skupinky budou muset vytvořit mumii z dostupných materiálů a obalit ji toaletním papírem. Dále musí vymyslet pohřební rituál s maskami, které mají z minulých dnů. Rituál = tanec se zpěvem a vlastnoručně vyrobenými hudebními nástroji.

***Trvání:*** max. 0,5h

***Pomůcky:*** toaletní papíry a jinak to záleží na jejich fantazii

***Obsazení:*** každý se svými dětmi

Po večerním nástupu se všechny děti připraví na táborák, vezmou si potřebné rekvizity (masky, oštěpy, šperky) a všichni se přemístíme k táboráku. Tam každá skupinka předvede svůj rituál, který by měl obsahovat tanec s motlitbou a hraním na hudební nástroje. Všichni by při tom měli mít na sobě masku a holky šperk a kluci za pasem oštěp.

Následuje veřejné ohodnocení ostatních rituálů. Potom budeme pokračovat klasickými táborovými písněmi.

Na konci táboráku proběhne ještě křest ohněm. Dalšího dne totiž začínají zkoušky z dospělosti, takže je potřeba zjistit, kdo je vyzván, aby se jich zúčastnil. K ohni

přijde ve svém šamanském oblečku Victor, který dá dětem do ruky prášek, který hodí do ohně. Ti, kterým prášek zaprská, se budou další 3 dny účastnit zkoušek z dospělosti.

## **DEN 8.-10. – 05.-07. 08. 2006**

AUTOR: Rychník, Mira

TÉMA: zkoušky z dospělosti

MÍSTO: okolí tábora cca 20 km

**V**určitém věku se chlapci a dívky podrobují tzv. zkoušce z dospělosti. Jejím úspěšným splněním prokazují svou připravenost vstoupit do světa dospělých. Nebudeme na nich sice páchat obřízku či podobné hrůzy, ale doufejme, že se jim tyto zkoušky vryjí do paměti.



### **0. den**

Večer k táboráku přijde naprosto nečekaně kmenový šaman a řekne všem, že nyní nastává období, kdy se z chlapců stávají muži a z dívek ženy. Pro to ale musí něco udělat a ne každý to zvládne. Proto se všichni musí podrobit první zkoušce, ve které, sám bůh ohně rozhodne zda jsou schopni se této zkoušky vůbec zúčastnit.

Od cca 3.00 začne buzení nejstarších. Budou mít 15 minut na to, aby si sbalili, co s sebou potřebují na 3 dny. Jsou odvedeni v okruhu 2 km do lesa, kde je vedoucí zanechá i s nabitým mobilem, buzolou a 300,- Kč, aby zde dospali začatou noc a vyčkali dalších pokynů.

Pomůcky: (dva váčky: v jednom střelný prach a ve druhém něco nehořlavého. Komu plamen změni barvu, je vybrán).

Starší, tzn. cca 10 dětí, které letos vyšly „devítku“

### **1. den**

kolem 8.30 je jim poslána SMS o azimutu, kde se nachází jejich snídaně a jídlo na následující den – asi 3 údaje – počet stupňů + počet kroků.

kolem 9.00 je jim poslána SMS, jakým způsobem se dostanou do vesnice, kde mají dojít ke kapličce, popř. obchodu. Tam se spojí s některým ze svých druhů a dál už budou pokračovat ve dvou.

Kolem 10.30 je jim poslána SMS, u koho z vesnice mají uloženou mapu s trasou, kam se mají tento den dostat a jaké k tomu mohou použít prostředky. Mapu ovšem nedostanou zadarmo. Na statku si ji musí odpracovat (cca 1/2 hodiny až hodinu práce v hospodářství nebo v obchodě – podle toho, ke komu jsme mapu dali).

Na mapě bude zakreslené cca 20 km vzdálené místo, kam se mají toho dne dostat, použít mohou jen autobus nebo vlak.

K večeru by se tak měli všichni dostat do cíle, kde už na ně bude čekat polovina vedoucích.

## **2. den**

Nejstarší děcka budou absolvovat okruh těchto zkoušek

**Najdi si jídlo** – v okolí stanoviště bude „rozházené“ jídlo. Úkolem bude sehnat si jídlo na další cestu (strom rohlíkovník...).

**Krokodýlí vejce** – u rybníka – přeplavat, nebo doplavat na určité místo a tam ukrást z krokodýlího hnízda jedno vejce...

**Karavana velbloudů** – říct si ve vesnici o vodu do hrbu – do láhve.

**Uzdravování** – vyrobit z přírodních produktů léčivý nápoj.

**Ulovit zvíře** – zabodnout nějaké zvíře (buď vedoucí nebo třeba plyšák) a získat z něj zub.

**Bůh deště** – vzhledem k dlouhotrvajícímu suchu si musí vymyslet nějakou krátkou modlitbu pro boha deště. Pokud bude modlitba dobrá a bude se bohu deště líbit, tak zaprší (vedoucí na stromě s vodou).

Večer by se děti měly omýt za stmívání v posvátné řece a jako večerní program bude tetování HENNOU.

## **3. den**

už bude pro všechny společný, viz níže.

### **Mladší**

Rozcvička – po táboře budou na A2 nakreslené a schované 3 iniciační předměty: maska, oštěp, náhrdelník. Děcka se napíšíou k předmětu, který chtějí po následující dny získávat. U každého bude maximálně 15 políček. Děcka tak nepůjdou po tradičních družinách, ve kterých jsou celý tábor, ale jak se jim líbí.

Dopoledne bude probíhat balení na „trojdeňák“ za obvyklého všeobecného zmatku. Až bude celá družina sbalená, tak požádá Victora o mapu, kde mají hledat iniciační předmět. Trasa bude dlouhá cca 10 km. Povede k 3 okolním místům, kde se dá bez problémů stanovat. Účelem „trojdeňáku“ je především naučit je tábořit, a věnovat se činnostem, které se v nabitém programu tábora nestíhají, tzn. koupání, nakoupení sladkostí, hra klasických her.

Poslední – druhý večer by měli najít iniciační předmět, se kterým se potom vrátí do tábora.

### **3. den**

Návrat zpět do tábora malí i velcí – asi kolem 16.00 – vybalení.

**Zápasy v bahně** – každý, kdo chce předstoupit na iniciační slavnost, musí při zápasech v bahně porazit bojovníka z kmene Masajů, Borobo, Zúlů, Pala – 4 vedoucí, starší si můžou vybrat, se kterým z nich chtějí bojovat. Hra bude sloužit spíš jako estráda pro přihlížející menší děcka. Menší děcka můžou sázet korálky ve vypsanych kurzech na vítěze jednotlivých kol, či na úplného vítěze.

**Večer slavnostní večeře a iniciační slavnost** – nejstarší děcka, která prošla bahenními zápasy, si musí postupně navléknout originální africkou masku a v té se musí před zraky všech trefit doneseným oštěpem do plyšáka. Pokud zasáhnou, můžou postoupit k šamanovi – Victorovi, který jim dá na důkaz jejich dospělosti na krk originál africký náhrdelník.



## DEN 11. – 08. 08. 2006

AUTOR: Radka

TÉMA: zatmění slunce, přírodní úkazy, divadlo

MÍSTO: tábor a okolí



- Obsah: 1. Rozcvička – ZATMĚNÍ SLUNCE  
2. Dopoledne ..... a) AFRICE HROZÍ SUCHO  
b) TSUNAMI ÚTOČÍ  
3. Odpoledne ..... a) PÁTRÁNÍ PO AFRICKÉ LEGENDĚ  
b) PŘÍPRAVA ŘEDSTAVENÍ LEGENDY  
4. Večer ..... DIVADLO (jak mohla legenda vypadat)

### **Rozcvička – Zatmění slunce**

V Africe nastalo úplné zatmění slunce a jelikož domorodé kmeny nevědí, co se to děje, tak se rozprchnou po celé osadě. Ovšem, aby zabránily panice, tak se vždy v takových situacích postaví do 4 řad, každý ke svému kmenu, uprostřed osady. Pak musí najít náčelníka osady, kterému musí hlásit, že situace je v pořádku.

### **Realizace**

Každý si vezme do ruky šátek (nebo něco jiného, co si může pak dát přes oči). Rozeběhnou se různě po táboře. Při prvním gongu si zakryjí oči. Při druhém gongu musí dojít na náměstíčko a zařadit se ke své skupince, kterou musí poslepu najít. Když budou všichni, musí náčelníka co nejrychleji najít (stále se zavázanýma očima) a říct mu, že situace je v pořádku.

### **Dopoledne**

#### **a) Africe hrozí sucho**

Již několik týdnů je na africkém kontinentu velice sucho. Jestli to tak bude pokračovat i nadále, hrozí lidem žijícím v této oblasti hladomor a následná smrt. Meteorologové bohužel nemají pro obyvatele dobrou zprávu a radí všem lidem, ať si co nejdříve udělají zásoby vody, která ještě nevyschla. Lidé si proto vezmou nádoby a chodí k nejbližšímu zdroji vody. Po malých mističkách ji pak nosí do osady. Ovšem v této cestě jim brání lidé z jiných osad, jelikož si myslí, že jim chtějí všechnu vodu odnést.

### **Realizace**

Děti si vezmou ešusy a budou chodit k potoku pro vodu, kterou musí donést do tábora. Prvně budou dvě skupinky donášet vodu a další dvě jim tu vodu budou vylévat (a nebo budou prvně dvě skupinky nosit vodu, další dvě odpočívat a vedoucí jim budou vodu vylévat. Pak se skupinky prohodí).

#### **b) Tsunami útočí**

Obavy před suchem byly zcela zbytečné, jelikož se na nás nečekaně přiřítla záplavová vlna Tsunami. Zničila celou naši osadu a mosty přes řeku. Evakuovaní lidé přišli o svá obydlí, a proto je čeká nesnadný úkol. Musí si vybudovat novou osadu a hlavně nový most (brod).

## ***Realizace***

Děcka dostanou do skupinky stany, které jim budou sloužit jako nové domy. Musí je postavit, ovšem aby to nebylo tak jednoduché, budou moci používat jenom jednu ruku. Dále musí postavit most (brod, malou přehradu) přes potok. A to tak, aby se co nejvíce lidem líbil a používali právě ten jejich. Samozřejmě to zase budou mít ztížené, a to tak, že vždy 2 členové skupinky budou k sobě přivázání za jednu ruku (pravá+levá).

## ***Odpoledne***

### **a) pátrání po africké legendě**

Afričané se rozhodli něco více zjistit ze své historie a tím se malinko vzdělat. Proto se vydávají na putování krajinou. Žádné přesné informace o historii Afriky nezískali, ale zato se dozvídají zajímavé legendy, které se v Africe vyprávěly už staletí. Ovšem žádný ze starých osamocených domorodců je nezná celé a navíc je nedají jen tak někomu. Proto kmeny postupně musí obejít 4 domorodce a u každého splnit nějaký úkol, který jim zadá.

## ***Realizace***

Pro každou skupinku budu mít nachystaný papír s jednou legendou, kterou rozstříhnu na 4 kousky. Kousky legendy pak budou získávat na jednotlivých stanovištích kde budou plnit různé úkoly. Po splnění posledního stanoviště se skupinky vrátí do tábora, kde rozlepí obálky, a co nerychleji musí najít na sebe navazující kousky a sestavit správné znění legendy.

## ***Stanoviště***

1. Znalostní – ke splnění stanoviště potřebují 5 správných odpovědí z 10.
2. Herecký výkon – ke splnění stanoviště musí po dvojicích věrohodně zahrát nějakou scénku, kterou si vyberou na lístečku.
3. Pantomima – skupinka se rozdělí na dvě části. Jedna ukazuje a druhá hádá a pak naopak (5 slov).
4. Sběr rostlin – vedoucí stanoviště si někde nasbírá ukázky rostlin, které pak musí každý člen skupinky najít a přinést.

### **b) příprava sehraní legendy**

Večer bude dnes zábavný, a proto se kmeny dohodly, že si zahrají divadlo na téma legendy, kterou dneska pracně získaly. Proto se každá skupinka odebere na nějaké odlehlé místo (tak aby je nikdo neviděl) a legendu si nacvičí.

## ***Realizace***

V předcházející hře děti získaly legendu. Nyní mají limit na její přípravu a vymyšlení kostýmu (mohou využít své masky). Legendu si můžou různě předělat, ale pouze tak, aby pointa a jména zůstaly stejné a aby tuto pointu bylo možné poznat.

## ***Večer***

### **a) divadlo**

Nyní se budou po těžké denní práci kmeny bavit. Každý kmen předvede svou legendu. Ostatní kmeny musí pochopit, o co v ní šlo.



## *Realizace*

Na náměstíčko se vynesou stoly a jednotlivé skupinky předvedou svou legendu a ostatní skupinky napíšou na papír, o co v ní ve skutečnosti šlo.

### **b) africké tance**

Victor a Glorie: ukázka bubnování a tancování, potom hromadné naučení tance, který se tančí třeba v 60 lidech na rodinných slavnostech.

## **DEN 12. – 09. 08. 2006**

AUTOR: Oldík

TÉMA: Otrouctví, AIDS, chudoba, hlad,  
znalosti o Africe

MÍSTO: tábor a okolí

### *Rozcvička*

**M**nohoženství a jaká s sebou přináší úskalí



### *Hra*

Nejstarší kluk ze skupinky bude mít v umývárně schovány zahalené ženy (i muže), musí je všechny bez mluvení poznat a co nejrychleji vyvést ven.

**Hodnocení:** musí to udělat co nejrychleji

## *Dopoledne – Práce na plantážích*

### *Motivace*

Stejná jako na rozcvičku, pouze s tím rozdílem, že sultán potřebuje vytěžit něco ze svých plantáží a dolů. Otroci pracovali na plantážích s cukrovou třtinou a kávou a v dolech těžili kov.

### *Hra*

My budeme opět otrokáři a děti budou pracovat na naší jedné velké plantáži, která bude vyznačena lanem. Na plantáži budou kostky cukru, kávová zrna a kovová lžíce (to jako z toho dolu). Děti budou rozděleny do skupinek po 3-4. Budou muset nasbírat kávu, nějaký cukr, lžíci a uvařit z toho kávu. Vodu dostanou v kuchyni. Kolem plantáže budeme chodit my jako otrokáři a peskovat je, aby makali rychleji. Když něco ponosou, tak je budeme chytat, protože to je krádež z plantáže a ta se trestá vrácením věcí zpět na pole. Úkolem je co nejrychleji uvařit kávu. Hodnotí se ale i kvalita, tu budou hodnotit ti největší znalci kávy.

## **Obchod s otroky**

**K**aždý otrokář musel mít nějaký počet otroků, aby mohla fungovat jeho domácnost a plantáže. Proto když mu otrok umřel, musel koupit nového, aby nemusel pracovat sám.

### *Hra*

Děti budou otrokáři co loví otroky po džunglích atd. a my budeme otrokáři, co jim zrovna všichni otroci vymřeli, a tak potřebujeme nové. Úkolem otrokářů, co prodávají otroky, je udělat je co nejlépe vypadající, aby šli na trhu dobře na odbyt. Musí být zdraví, svalnatí, ne podvyživení, aby nezemřeli pár dní po tom, co je otrokář koupí. Musí umět hodně věcí: (kuchyň, dřevo, úklid stanu...) Nejlepší otrok dostane ocenění (něco jako úklid od vedoucích ve stanu...), ale samozřejmě dostanou i body do bodování.

### *Odpoledne*

Malé děti odcházejí do lesa stavět domečky pro své otrokáře nebo se koupat – podle počasí.

### **AIDS – velké děti, kterým už bylo 15 let**

**N**emoc velmi rozšířená po Africe a po celém světě... v Africe ji léčí bylinou Sutherlandia Frutescens.

### *Hra*

Nejdříve bude výroba penisů z novin. Budou omotané izolepou, aby se na ně dal dobře nasazovat kondom. (Vyrábět budou i holky, protože to budou potřebovat.) Potom se rozdělí na skupinky – asi dvě, kluci – holky. Vylosují si z klobouku, co budou představovat. Tzn. gay, lesbička, heterosexuál, bisexuál nebo se nebude losovat a v každé skupině budou mít od každého něco, aby to bylo spravedlivé. Losování je proto, aby věděli, na koho mohou přenášet virus. A potom si zvolí ve skupince předem daný počet nakažených. (To bude podle počtu lidí ve skupině, ale asi jen 1-2.) Úkolem jedné skupiny je nakazit svoje protihráče. Virus se předává plácnutím penisem přes záda. Nakažení se můžou vyléčit tím, že se napijí odvaru z byliny... Ten si musí uvařit na ohništi v ešusu. Pro každou skupinku bude v táboře uschována na papíru napsaná nebo nakreslená bylina. Na tom bude ležet třeba jahodí či maliní. Odvar bude vařit jeden člověk u táboráku. Nakažený přijde, napije se, počká minutu a může pokračovat ve hře.

Ale bude tu ještě komando vedoucích, které bude zabraňovat rozšiřování viru. Koho chytí, dá mu kondom a ten musí plácnout svým penisem 3 lidi, než ho opotřebuje, a pak znovu začne šířit nákazu.

Prohrává ten, kdo bude mít dřív nakaženou celou skupinku... tzn., že prohrává, i když bude celá skupinka sedět u táboráku na léčení.

### **Hlad**

Přišla bída a všeho je nedostatek. Hojnost plantáží skončila, v dolech taky už nic není a tak se se vším musí šetřit.

### *Svačina*

Každé dítě dostane jen kus krajíce suchého chleba. Tak jeden pro celý tábor, nebo něco podobného, aby měly pocit že je bída.

## Cesta pro jídlo

**Hra** – po stanovištích se spoustou nástrah a úkolů, které je mohou potkat v džungli, když jdou za jídlem.

## Večer – Africký A-Z kvíz

Vzhledem k tomu, že už toho děti o Africe poměrně dost slyšely i viděly, tak si trochu ověříme jejich znalosti. Hrací plán A-Z kvízu bude představovat mapa Afriky, na které bude cca 50 států (bez ostrovních zemí). Každá skupinka bude mít u sebe mapu Afriky v menším formátu se zeměmi a jako volbu políčka budou říkat třeba Pobřeží slonoviny. Tam se skrývá vždycky nějaká otázka na téma Afrika a jako nápovědu děcka dostanou počáteční písmena např. jak se jmenuje opička, která se opíjí palmovým vínem – odpověď KU (komba ušatá)... Pokud se děckám podaří spojit 2 pobřeží, tak si může jít celá skupinka pro bonbón. Při této hře si osvěží jak již načerpané informace, tak i názvy a polohy jednotlivých afrických států. Nakonec vyhrává ta skupinka, která má nejvíc obsazených zemí.

## DEN 13. – 10. 08. 2006

AUTOR: Kiša

TÉMA: šaman milostné magie, fetiš, urknutí, sochařství

MÍSTO: tábor a okolí

### Ráno – Příchod šamana milostné magie

V některých částech střední Afriky, ale i na Madagaskaru, není žádnou raritou nechat si přičarovat lásku. Tamní šamani se snaží svými praktikami milostné magie ovlivnit dotyčnou osobu, anebo ji způsobit chvilkovou indispozici. K tomuto účelu se připravují zvláštní fetiše složené z některé části těla osoby, která má být očarována – např. vlasy, nehty, tělesné výměšky... Ta pak jako smyslů zbavená podlehne milostným touhám majitele fetiše.



Děckám sdělíme radostnou novinu, že k nám zavítal věhlasný šaman se schopností přičarovat lásku. Sedí na odloučeném místě kousek od tábora a vyžaduje, aby mu každý z nás (včetně vedoucích) donesl v nějakém obalu, označeném jménem, část svého těla. Je skromný – řezat malíček si nemusíme, stačí kousek vlasu, nehtu...

Až tak učiní, uděláme znova nástup a oznámíme další radostnou novinu, že tímto se všichni stali pasivními aktéry milostné magie. Postava šamana se několikrát za den odněkud vynoří, bude třímat v rukou dva talismany, vyrobené z tělních částí dvou lidí odlišného pohlaví a svým oštěpem (zakončeným molitanovou kuličkou) se trefí do majitelů těchto amuletů. Ženě pověsí na krk talisman s „ostatky“ (skleněná lahvička od vakcín, v ní vlasy apod.), muži „ostatky“ ženy. Tito dva se od této chvíle musí k sobě chovat nadmíru přátelsky, ne-li láskyplně – např. umývat si navzájem ešusy...

A to až do doby, kdy se postava šamana objeví znovu a vybere si za oběti lásky nějakou další dvojici. Vedoucí na ně dohlíží. Pokud jsou k sobě pozorní, je jejich skupince udělen bod – zvláště než za hry. Potrefeni mágem mohou být též vedoucí.

## Dopoledne – Výroba fetišů

Fetiš se využívají v různých částech Afriky a mají jeden společný úkol – uškodit nepříteli. Od odlákání lásky od soka, upadnutí částí těla až po zavraždění pomocí fetiše. Na tržištích jsou tak běžně k dostání ingredience potřebné např. k tomu, aby člověku upadla noha, slezly mu nehty nebo aby přestal slyšet. Jsou to povětšinou kořínky nebo části speciálních – většinou jedovatých rostlin, žihadlo sršně, peří ptáků, části těl škorpiónů, jedovatí brouci, pavouci a další dobrůtky, které se vkládají do buvolích rohů – obalu fetiše.

Každé dítě si vylosuje jméno jiné osoby, které bude vyrábět fetiš a bude jí tak škodit. Vedoucí si na náměstíčku udělají takový jarmark nechutností – k dostání budou např. sušení červi, mrtvé mouchy, srst ze zvířete, sušené sardinky apod. Děcka si za protislužbu pro vedoucí (masáž zad, učesání, uvaření kávy...) „nakoupí“ potřebné ingredience, podle toho, čím chtějí dotyčnému uškodit (max. však tři hendikepy). K dostání jsou i buvolí rohy – do kterých je vloží a podepíšou, komu je fetiš určen + co je mu tím způsobeno. Pak je ukryjí v lese a následně má každý za úkol najít ten svůj. Uprostřed lesa je zřízena tzv. úrazovna (ohrazené území), kde se se svými postiženími shromáždí celá skupinka. Zjistí navzájem, čím trpí, a musejí se co nejrychleji dostat do uzdravovny. Nebude to však tak lehké, protože své úrazy musejí opravdu předstírat, tudíž beznozí tam musejí být nějakým způsobem dopraveni – převezení.



U uzdravovny jsou kontrolováni, jestli opravdu trpí úrazem (viz fetiš). Pokud opravdu ukážou, že danou nemocí trpí, vyberou si na uzdravovně podle svého znamení svůj minerál a musí ho nosit u sebe – jen takto se mohou ze svých chorob vyléčit.

Víra v magickou moc kamenů vznikla pravděpodobně již ve starší době kamenné. Plně se ovšem rozvinula až ve starověku, kdy astrologové spojili určité drahokamy s jednotlivými znameními zvěrokruhu. Pro lidi narozené ve znamení Kozoroha je nejlepším ochranným drahokamem granát, pro Vodnáře ametyst nebo akvamarín, pro Ryby jaspis, pro Berany safír, pro Býky smaragd, pro Blížence Zlatý topaz, pro Raky onyx, pro Lvy diamant, pro Panny jantar nebo chryzolit, pro Váhy bílý opál nebo akvamarín, pro Štíry topaz a granát, pro Střelce rubín a safír. S pevnou vírou v léčivou sílu minerálů se setkáváme jak v nedozírných pustinách Sahary, tak uprostřed tropických lesů v Ghaně.

### Náčelnice je mrtva

Pro tento den by se hodilo, aby náčelnice (HVT) odjela, aby zpráva o jejím krvelačném zavraždění byla věrohodnější (nebo se alespoň bude muset na potřebnou dobu schovat). Pokud zemře nějaký člen kmene, je třeba jeho ducha vypudit z vesnice – pomocí úděsného řevu zaplavujícího krajinu. Poté je však všemožnými způsoby uctíván a udobřován, aby byla zajištěna jeho přízeň a pomoc. Jsou mu podstupovány

různé krvavé oběti – od uřezaných prstů, uší, až po končetiny, pokud se jedná o vůdce kmene či jeho významného člena.

Cinkne se nástup a oznámíme dětem zprávu o chladnokrevném zavraždění náčelnice. Její duch již přešel hranice vesnice, jelikož děcka úděsně řvala (což zaručeně budou). Je třeba však nyní vykonat potřebné oběti, aby nám byla duše náčelnice nakloněna. Proto se ve skupince dohodnou, kdo co obětuje a tyto části se mu pomocí obínadel a izolep znehybní.

Děti upozorníme na to, že se budou muset opět s tímto hendikepem někam (i když nedaleko) dostat, ale čím více si toho ovážou, tím více budou v následující hře zvýhodněny. Až jsou jejich obětní manévry u konce, uplatníme předem stanovený „ceník“ – kolik bodů je za kterou obětovanou část. Body se ve skupince sečtou.

Některé kmeny věří, že smrt jejich bližního způsobila čarodějná moc, která je ukryta v těle nepřítele – vraha. Toho je třeba najít, zabít a sníst. Pak bude rovnováha sil obnovena. Existuje i jakési úsloví: „Pro svou budoucnost nemůžeme udělat nic lepšího než si dopřát kousek zabitého nepřítele. Požitím srdce získáme jeho statečnost, spolknutím očí si vylepšíme vlastní zrak a vycucnutím mozku nabudeme mnoha tajemných sil.“

Ta skupinka, která vykonala největší oběť, může zamířit jako první do vesnice nepřátelského kmene, který způsobil smrt náčelnice – dovedou je k nim stopy v podobě jejich zakrvácených věcí a částí oděvu. Skupinky vyráží asi v pětiminutových intervalech. Nepřátelský kmen, představovaný vedoucími, se snaží uchránit své „přenosné soukmenovce“ – jejich vesnice je ohraničena asi 10 metrů od chýše, kde se skrývají těla protivníků (perníčky ve tvaru lidských částí, pomocí potravinářského barviva dokreslené).

Děti se snaží ukořistit jich co nejvíce. Ještě je nekonzumují, abychom věděli, kdo čeho měl nejvíc. Ty, co vykonaly největší oběti, mají také šanci toho nejvíce ukořistit, avšak jsou stále svými uřezanými částmi hendikepovány.

### **Odpoledne – Africké sochy**

**P**ověstné je africké sochařství a jsou ho opět plné trhy. „Sochá“ se vše živé – antilopy, býci, ibis, ryby, sloni či stylizované lidské postavičky nebo jen jejich tváře. Většinou mají sošky i jinou funkci, než jen dekorační – některé jsou opět fetiši a čarovné ingredience mají ukryty v břiše či hlavě. Jiné jsou maskami, sedátkem, nádobou, závažím nebo mističkou na odkládání drobností. Rozličný je materiál, ze kterého jsou vyráběny. Používá se cokoliv, do čeho se dá rýt nebo to lze nějak opracovat či z toho něco uplácat – dřevo, bronz, hlína, slonovina, tykev...

Nám však postačí na skulpturu obyčejný kus siporexové (ytongové) cihly a tupý nůž na vyřezávání. Nejdřív si na ni děcka nakreslí tužkou, jak má jejich výtvar vypadat. Africké primitivní umění má tu výhodu, že je tvarově značně jednoduché, proto (snad) nebude dětem dělat problémy ho napodobit. Poté už jen nožkem dlabou a dlabou. Je to celkem jednoduchá technika, ale je potřeba děti upozornit na to, aby byly opatrné. Jelikož je to skulptura, tak co jim při vydlabávání upadne, to už se tam nedá přidělat jako např. při tvorbě keramické sošky. Děti se po skupinkách se svým vedoucím odeberou na nějaké klidné místo, kde si plastiku vytvoří.

**Večer** – vzhledem k tomu, že je předposlední večer, děcka si můžou odhlasovat hru, popř. hry, které je nejvíc bavily, a ty si dáme pro velký úspěch ještě jednou.



## **DEN 14. – 11. 08. 2006**

AUTOR: Verča

TÉMA: nakažení smrtelnými  
chorobami, hledání Livingstona,  
nalezení Livingstona, hudební  
nástroje, táborák a konec

MÍSTO: tábor a okolí cca 10 km



Ráno se všichni probudí. každý bude mít nad postelí vzkaz, podle toho z jaké je družinky:

NAKAZIL SES:

- MALÁRIÍ
- SPAVOU NEMOCÍ
- PRAVÝMI NEŠTOVICEMI
- EBOLOU
- LEPROU

... ZBÝVÁ TI POSLEDNÍCH 5 HODIN ŽIVOTA.

### ***Rozcvička – Doktor Livingstone, předpokládám***

Na nástupu jim řekneme, že je jediná možnost záchrany, a to včas vyhledat doktora Livingstona, který jako jediný má na dané nemoci léky. Pokud by se jim podařilo ho najít, musí ho ovšem správně oslovit, a to proslulou větou, kterou řekl Mr. Stanley, když Livingstona našel. Po tábořišti bude rozházených na papíře 5 oslovení/uvítání. Děcka si musí tipnout, které je to legendární a správné. Výhodu mají ti, kteří četli knížku. Tip nahlásí vedoucímu na náměstíčku a jdou provést ranní hygienu.

### ***Dopoledne – Hledání Livingstona***

Na ranním nástupu se dozví, jak zní správně oslovení Livingstona. Mr. Livingstone, I suppose? Doktor Livingstone, předpokládám. Potom dá každá skupinka dohromady indicie, které nasbírala při hře TSHJAMM. Pokud si nejsou úplně jisti, kde Livingstona hledat, tak bude stát na náměstíčku kolo štěstí. Děcka si jím zatočí a padne jim nějaký úkol: např. vyprat si ponožky, umýt si gumáky, vysbírat papírky v herním lese, donést pytel dřeva na táborák, umýt všechny lavory, vytrít police ve skladu... Úkoly už by měly být směřovány na to, že další den opouštíme tábor, takže nám to urychlí zítřejší úklid. Pokud úkol splní, dostanou od informátora – Victora – další indicii. Až si jsou jisti, kde LIVINGSTONE je, zatočí kolem, splní úkol, jen nebudou chtít indicii, ale zeptají se přímo: „Je LIVINGSTONE /tam a tam/?“ Pokud se zeptají správně, můžou vyrazit, pokud ne, tak točí dál. Přímou otázkou se můžou zeptat jen 3x.

Předtím než vyrazí, dostanou ještě sadu obálek, které budou rozlepovat po 20 minutách. Budou tam vždy nějaké komplikace a zdržení, např. přiletí hejno sarančat, proto radši snězte svačiny, přišly na vás tropické deště, k další obálce jděte v pláštěnkách, apod. Čím rychleji půjdou, tím méně zdržení budou muset z obálek vybalit.

Děti by měly zjistit, že Livingstone je zrovna na průzkumu u jezera MALAWI – Velkého Navrátila. Až tam dorazí, bude tam stát elegantně oblečený gentleman studující a zakreslující zrovna nějakou rostlinu. Měly by ho oslovit podle knihy a on by jim měl podle knihy odpovědět. Potom ho poprosí, aby jim podal lék

na uzdravení, a on je pošle lodí doprostřed na ostrůvek, kde se můžou napít léčivého odvaru z prosvíráníku – africký všelék. Aby jim NEW YORK HERALD věřil, že ho skutečně našly, dá jim jako důkaz svou poslední fotku a nadiktuje jim, jak se dostat k jeho největšímu objevu – k Victoriiným vodopádům. S tímto úlovkem se můžou hrdě vrátit zpět do civilizace a podat světu zprávu o nalezení Livingstona a jeho nových objevech.

**Hodnocení:** samozřejmě jde o to, kdo najde LIVINGSTONA nejdřív.

### ***Odpoledne – Bubnování a další dovádění***

Po návratu do tábora proběhne trochu pozdnější oběd a kratší „poledňák“. Kolem 16.00 by měl přijet lektor hry na jembe a ostatní africké nástroje – Martin Maleček. V dodávce by měl mít cca 40 hudebních nástrojů. Děti se rozdělí na 3 skupiny podle věku. Jedna si půjde vždycky poslechnout povídání o bubnech a naučí se hrát, aby bylo u slavnostního ohně co předvést. Další dvě skupiny se budou věnovat nejoblíbenějším činnostem – tetování svého těla, dodělávání korálek a pletení copánků s Glorií, aby dalšího dne nastoupily před rodiče řádně africky poznamenáni.

### ***Večer – táborák, vyhlášení, pasování instruktorů***

Po slavnostní večeři bude ještě slavnostnější zapálení ohně, na který nachystáme speciální rituál. Potom se každá skupinka předvede, co se s bubnem naučila. V průběhu táboráku dojde i na klasické hudební nástroje – kytary, na vyhlašování výsledků a před spaním i na tradiční pasování nových instruktorů. THE END.

**Pionýr**  
**Afrikou ... po stopách Livingstona**

Úvod .....	7
Popis hry a příprava .....	8
DEN 1. – 29. 07. 2006.....	13
DEN 2. – 30. 07. 2006.....	15
DEN 3. – 31. 07. 2006.....	16
DEN 4. – 01. 08. 2006.....	19
DEN 5. – 02. 08. 2006.....	22
DEN 6. – 03. 08. 2006.....	23
DEN 7. – 04. 08. 2006.....	25
DEN 8.-10. – 05.-07. 08. 2006.....	28
DEN 11. – 08. 08. 2006.....	30
DEN 12. – 09. 08. 2006.....	32
DEN 13. – 10. 08. 2006.....	34
DEN 14. – 11. 08. 2006.....	37



**Poznámka:**

Tato publikace vznikla díky soutěži etapových her vyhlašované dříve sdružením Pionýr a nakladatelstvím Mravenec. Tuto soutěž nadále vyhlašuje sdružení Pionýr samostatně.

Výsledky soutěže v roce 2006:

1. místo: Tajemství Atlantidy (Ladislav „Ráma“ Šimek)  
Mimořádné ocenění: Afrikou ...po stopách Livingstona (Veronika a Kristýna Markovy + kolektiv vedoucích)
2. místo: Kouzelná Narnie (Ludmila Šedivá a Robert Maule)
3. místo: Oáza moudrého velblouda Blouda (Eva Bednářová)
4. místo: Po stopách Aztéků (David Svoboda)
5. místo: Dobrodružství ve starém Řecku (Miroslav Dvořák)

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

1. Křemílek a Vochomůrka (Věra Farská)
2. Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
3. Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)
4. Příběh Šedoklenotu (Ivana Průšová)
5. Družina královny Elišky (Božena Klimecká a kolektiv II. turnusu LT Olbramkostel)

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na vnitřních stránkách sdružení Pionýr <http://servis.pionyr.cz>.

**Afrikou ... po stopách Livingstona**

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2007

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

[www.pionyr.cz](http://www.pionyr.cz)

Neprodejné,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autoři: Veronika a Kristýna Marková a kol., 52. pionýrská skupina Slunovrat

Vydání 1.

Náklad 600 ks

Publikace byla vydána díky podpoře Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy  
[www.msmt.cz](http://www.msmt.cz)

ISBN 978-80-87031-12-4

Ve hře Afrikou ...po stopách Livingstona se děti vydají na výpravu do míst, kam se málokdo z nás skutečně podívá. Čekají je nástrahy i dobrodružství černého kontinentu, lov, černá magie, šamani, nemilosrdné zákony přírody... Exotická atmosféra Afriky, včetně kmenových zvyků, tanců, řemesel a her, bude jistě neopakovatelným zážitkem i pro zkušenější táborníky.

Afrikou po stopách Livingstona – etapová hra  
Vydal © Pionýr jako účelovou vzdělávací a metodickou publikaci  
pouze pro vnitřní potřebu

Praha 2007  
1. vydání

ISBN 978-80-87031-12-4