

# VÍKENDOVÁ HRA

**" 7 klíčů od Bobří pevnosti"**

Pavla Červená

ČTU Maják, oddíl Bobři

2016

## Úvod:

Na úvod bych chtěla představit náš oddíl Bobři, jak funguje a jak pracuje během roku.

Náš oddíl pracuje již přes dvacet let a po celá léta se snažíme pro děti pořádat různé výlety ať jednodenní ( do muzeí, přírody a nebo za zábavou ) tak více denní mezi které patří víkendy na vodě, nebo Velikonoční a podzimní prázdniny na různých místech naší vlasti. Naší velkou akcí každý rok je pořádání letního tábora na naší Táborové základně ve Zruči nad Sázavou v délce přibližně 17 dní , který je zaměřen na různé téma např. středověk, Řecko, námořníci apod.

Jsem moc ráda, že jsem se do tohoto oddílu dostala díky své dceři, která s Bobry začala jezdit na tábor a nadále s nimi spolupracují i moje děti.

## Téma mé práce:

Proč jsem si vybrala téma hry na kratší tábory? Vlastně to přišlo samo. Jjiž několik kratších táborů jsem připravovala a zařizovala, tak jsem se chtěla podělit o nějaké zkušenosti a pomoci tak vedoucím, kteří rádi pracují s dětmi a pořádají pro ně letní a nebo jenom kratší akce. Ve své práci bych ráda popsala, co vše je potřeba zařídit a zjistit před táborem.

Vybrala jsem si hru " 7 klíčů od Bobří pevnosti", je to hra, kterou jsme hráli na velikonočním táboře.

## Před táborem:

Předtím než se někam vydáte je dobré místo na které chcete jet si prohlédnout, aby jste měli přehled o tom jestli je tam les, nebo prostor na hry a celkově jak to tam vypadá.

**Jaké vybíráme místo?** Většinou podle dostupnosti veřejnou dopravou. Často jezdíme do míst, kde jsme ještě nebyli. Je dobré si zjistit všechny podmínky pro ubytování, buď e.mailem nebo telefonicky s pověřenou osobou, kontakty jsou vždy uvedené. Já většinou hledám ubytování na skautských základnách, kde je i přijatelná cena a zatím jsme měli ubytování v pořádku. Ubytování na skautské základny je možné najít na stránkách <http://ubytovani.e-skaut.cz/>.

**Ubytování** by mělo určitě splňovat hygienické potřeby. V chladnějších měsících zajištění tepla, a vybavená kuchyňka, protože si vaříme sami. Spaní je ve vlastních spacácích.

**Dopravu** volíme většinou veřejnou kde si můžete zařídit různé slevy a pro děti je to zase trochu dobrodružné. Upřímně moc dětí už nejedí veřejnou dopravou natož delší trasu.

**Jídlo** si vaříme sami a to většinou jednoduché a rychlé. Děti si základní potraviny v malém množství dovezou např. čaj, cukr, sůl, chléb, sýr a paštiku. Je to lepší protože bohužel každému ve výběru čaje apod. nevyhovíte a takhle si každý doveze co má rád. Později jdeme do nejbližšího obchodu a nakoupíme zbytek jídla, pro vaření apod.

**Vedoucí , praktikanti a zdravotník** jsou naši kamarádi z oddílu a jezdíme poměrně v hojném počtu v poměru k dětem. Je třeba mít jednoho hlavního vedoucího, někoho na vaření, zdravotníka a další lidičky k dětem, doporučuji jednoho na 6 dětí (jeden oddíl).

**Rozpočet** se pohybuje kolem 800,- Kč na 4 - 5 dní, v kterém je zahrnuto ubytování, spotřeba energie, cena jízdného, jídlo, odměny a nějaké peníze na výletek, protože na každém výletě je alespoň jeden celodenní výlet. Vše se odvíjí od cen za ubytování a dopravu.

Velikonoční tábor trvá většinou 5 dní a to počítám den příjezdu, kdy příjezd je většinou v odpoledních hodinách a pokud tam máte děti, které s Vámi jedou poprvé je dobré se s nimi seznámit. Také je potřeba dojít na nákup což obstarává ten kdo bude vařit. Večer se ubytovat a nechat dětem trochu času pro sebe a na seznámení mezi sebou. Další den můžete začít se samotnou hrou, která bude trvat 3 dny. Poslední večer , jsme vyráběli velikonoční výzdobu a barvily vejce. V den odjezdu už žádné hry nezahrajeme je totiž potřeba pomoc dětem sbalit všechny věci a uklidit chatu. Odjíždíme většinou kolem poledního, podle toho jak daleko jsme se vydali.

### Celotáborová hra " 7 klíčů d Bobří pevnosti "

Hra " 7 klíčů od Bobří pevnosti" je kratší hra inspirována TV hrou "Pevnost Boyard" na Velikonoční či podzimní prázdniny o délce 4 - 5 dní pro 12 dětí. Já jsem ji využila na Velikonoční prázdniny o délce 5 dní.

Hra spočívá v získání 7 klíčů ( nejlépe opravdové, takové ty staré kulaté, dají se sehnat v bazarech a starožitnictví ), 5 indicií, a mapy, pro účel zakreslení pokladu aby se jim otevřela truhla s pokladem. Družstva jsou rozdělena do dvou rovnoměrně rozdělených týmů po 6 dětech. První dva dny děti získávají 7 klíčů ( různé hry v přírodě nebo klubovně). tým, který vyhraje získává klíč.

Další dny se snaží získat indicie k heslu a mapě, která je dovede k pokladu. Indicie a mapu budou získávat za správně zodpovězené otázky, hádanky a úkoly na zručnost či rychlost.

Protože jsem člověk, který nemá rád smutné oči dětí, že jejich družstvo nevyhrálo, dávám jim šanci si klíče získat za speciální úkoly, a tak by měly šanci získat poklad obě družstva.

Celou soutěží o hledání klíčů je bude každé ráno provázet a zadávat úkol oddílový vedoucí co by Piér, oblečený celký v černém. Ten se jim bude snažit znemožnit získat klíče a svými povýšenými gesty, " že to stejně nedokážou" jim bude znemožňovat splnění úkolů. Bude oblečen celý v černém.

Pro získání indicií a mapy jim bude záludné úkoly dávat otec Fura a jeho pomocnice Cloe. Otec Fura by měl být namaskován jako stařec v bílém plášti a Cloe je krásná a spanilá dívka také v bílém.

Cíl hry je, že oba týmy musí získat 7 klíčů + 5 indicií, z kterých složí heslo a mapu, kde poklad naleznou ( použila jsem mapu města, s vyznačeným pokladem).

## Jednotlivé hry pro získání 7 klíčů

Hry pro získání 7 klíčů jsem vybrala z knihy "Hry na dětské tábory" od Edity Doležalové, která je mi inspirací. Některé hry jsou z mé vlastní hlavy a nebo z táborových. Hry jsem vybírala většinou pro venkovní pobyt, protože jsem chtěla, aby děti trávily co nejvíce času na čerstvém vzduchu a měly více pohybu. Některé hry jsou ale také do vnitřních prostorů, protože na Velikonoce je ještě brzy tma a není velké teplo. Her je celkem 12 pro děti ve věku od 6 do 13 let, z toho ve dvou hrách získávají obě družstva po klíči. Před každou hrou je dobré aby je Pier nějak pošouchl a představil jim hru, kterou budou hrát = motivace.

### 1. hra - **Dotěrný hmyz**

Zaměření: smyslové vnímání, obratnost, odvaha, rozhodnost, samostatnost

Potřeby: klobouk, šátek, srolované noviny

Motivace: drobný hmyz v teplém období nepříjemně obtěžuje některá zvířata i lidi a my si proto vyzkoušíme jaké to je?

Popis hry: Jeden hráč ( vedoucí ) si vezme na hlavu klobouk a do ruky srolované noviny, oči bude mít zavázané šátkem. Ostatní hráči se rozestaví do kruhu a představují dotěrný hmyz, snaží se přiblížit k hráči se zavázanýma očima a sebrat mu klobouk.

Komu se podaří, vystřídá hráče uprostřed kruhu, koho však při tom hráč s kloboukem plácne novinami, ten musí odejít stranou a udělat 10 dřepů. Potom se zase může vrátit do hry a znovu se pokusit o získání klobouku.

Hra končí až vedoucí zapíská, nebo až se vystřídají všichni hráči. U této hry se musí dohlížet aby děti nepodváděly co se týče bouchnutí novinami a počítat dřepy. Tuto hru jsme hráli na celodenním výletě.

Za tuto hru získalo každé družstvo jeden klíč, dá se také obměnit a to že co nejvíce hráčů z jednotlivého družstva má klobouk na hlavě vítězí.

Hru si můžete časově uzpůsobit dle času na výletě.

## 2. hra - **Pohyblivá písmena**

Zaměření: spolupráce, organizační dovednosti, smyslové vnímání

Potřeby: 30 karet s písmeny ( 2 shodné sady po 15 kartách o rozměru A4), slova která se dají z toho složit

Motivace: některé filmy jsou opatřeny titulky a náš úkol je takové titulky vytvořit z karet pro děti, které neslyší.

Popis hry: děti se rozdělí na své týmy, které se postaví a u každého bude stát jeden vedoucí, každá skupinka dostane 15 karet s písmeny. Vedoucí připraví karty předem tak, aby věděl, že z karet lze sestavit několik slov. Startovním povelom je do Píera vyslovení slova, které musí skupinky ze svých karet co nejrychleji sestavit. Karty vezmou hráči do ruky a postaví se s nimi do řady zády k sobě tak, aby ostatní mohli vedoucí slovo správně přečíst. Hráči, kteří karty nedrží, pomáhají vyhledávat a organizovat ty, kteří se s kartami řadí. Rychlejší získává bod. Soutěž opakujeme tím, že zadáváme další slova.

U této hry je přibližný hrací čas 30minut, může být i delší podle toho jak děti baví a kolik máme připravených slov. Pier se jim snaží škodit tím, že jim říká: Nemáš tam tohle písmeno a tohle taky ne. Nejrychlejší družstvo získává 1 klíč.

### 3.hra - **Ztracený obrázek**

Zaměření: koncentrace pozornosti, rychlost, orientace v prostoru, smyslové vnímání

Potřeby: sada karet na pexeso s klíči cca 15 dvojic

Motivace: ztratily se mi klíče. Co mám dělat ? Jak by jste pomohli nešťastníkovi, který ztratil klíče? Pomozte mu je najít.

Popis hry: Polovinu karet z pexesa si ponechá vedoucí v ruce a druhou polovinu stejných karet rozmístí na louce nebo v lese do prostoru. Hráči z každého družstva jede utvoří dvojice, které se postaví na startovní čáru. Vedoucí vylosuje z balíčku jeden obrázek a ukáže ho soutěžící dvojici, která je právě na řadě. Vyhrává ten hráč z dvojice, který na zemi najde stejný obrázek sebere ho a přinese na určené místo jako první. Po vyčerpání kartiček hra končí a každému družstvu se sečtou body za nalezené kartičky. Vyhrává družstvo které má víc kartiček a získává klíč.

U této hry je dobré mít co nejvíce odlišné klíče, aby se dětem moc nepletly. Hra trvá cca 30 - 45 minut - končí písknutím, nebo jiným předem určeným signálem.



#### 4. hra - **Roztržitý profesor**

Zaměření: smyslové vnímání, pozornost, orientace v prostoru, matematické dovednosti, spolupráce

Potřeby: dvě sady lístků s čísly 1 až 30, každá sada jiné barvy

Motivace: Do naší pevnosti přijel roztržitý pan profesor matematiky. Protože naše pevnost je jako bludiště, profesor se tu ztratil a při cestě poztrácel kartičky s důležitými údaji v číslech. Pomozte mu je najít.

Popis hry: V lese nebo na louce schovejte lístky s čísly tak, aby bylo kousek lístku vidět. Hráči rozdělení do družstev budou mít přidělenou jednu barvu lístků s čísly, kterou budou muset najít. Družstvo, které najde jako první všechny lístky své barvy s čísly vyhrává.

U této hry je také možné to udělat na čas a jednotlivé hodnoty lístků sečíst. Alternativu je dobré dopředu říct. Potom vyhrává družstvo, které má nejvíce bodů na kartičkách. Hra trvá (pokud sbírají všechna čísla) 50 minut. Velmi záleží, jak dobře jim lístky schováte, my jim to trochu ztížili a nechali koukat opravdu jen malou část.

#### 5. hra - **Opičí dráha**

Zaměření: rychlost, postřeh, zručnost, orientace

Potřeby: lano, karabina, klíč, potravinářská fólie, rozstříhaný obrázek

Motivace: jelikož v naší hře musíš být obratný a rychlý, je tu jedna speciální hra pro šikovné a rychlé děti.

Popis hry: Mezi stromy natáhneme lano na kterém bude na karabině připevněn klíč, který musí celou trasou provléknout bez sundání. Cesta bude různě klikatá a plná překážek. Překážky rozdělíme rovnoměrně podle počtu. Jako první překážka bude mezi stromy natažená potravinářská fólie v které je udělaná díra na prolezení, druhá překážka je přezení přes kládu, třetí plazení pod překážkou a čtvrtá je složení obrázku na vyznačeném místě. Po prolezení celé trasy soutěžící klíč sundá a utíká předat klíč dalšímu spoluhráči, běháme jako štafetu. Hra se hodnotí na rychlost celého družstva. Nejrychlejší družstvo získá klíč.

Tato hra trvá nejméně 50 minut, záleží na rychlosti dětí a délce trati. Také je možné přidat či odebrat překážky. Důležitý je také čas pro přípravu, je to náročnější.

#### 6. hra - **Jsem chytrý**

Zaměření: bystrost, důvtip, chytrost, rychlost, samostatnost

Potřeby: fáborky, kartičky a 5 otázek se zvířaty, kartičky a 5 otázek s rostlinami, obrázky 3 uzlů, provaz, zpráva v morseově abecedě, příborový starší nůž, provázek, sáček, různé drobné předměty, slova na vytvoření rýmu, kartička na body

Motivace: nějaké tvé znalosti a dovednosti jsem již vyzkoušel a teď mi ukaž co vše ještě dokážeš.

Popis hry: Hra je určena pro jednotlivce buď po městě, nebo do lesa. Děti než vyběhnou dostanou do ruky kartičku se jménem do které se jim zapíše startovní čas, čas při doběhu do cíle a body za jednotlivé úkoly při cestě. Celá trasa hry je značena fáborky, po kterých děti musí běžet. Při této cestě je sedm stanovišť s různými úkoly, u některých bude vždy jeden dospělý, který jim bude zadávat úkoly. Děti se vypouštějí po 2 minutách. Všechny úkoly jsou bodově ohodnoceny.

1. stanoviště: zde mají děti otázky na zvířata, budou mít kartičky z pěti otázkami na které musí odpovědět. Otázky mohou být těžší a proto jim dáme nápovědy. Odpovědi zapíše do karty (např. 1a) a za správné odpovědi získají bod.

2. stanoviště: je podobné jako první ale nemají otázky na zvířata, ale na rostliny.

3. stanoviště: zde děti podle obrázku poznají 3 uzle o jaký se jedná a pokusí se ho udělat. Tady se budou dávat body za pojmenování uzlu 1 bod a udělání uzlu další 1 bod.

4. stanoviště: zde na ně čeká zpráva v morseově abecedě, kterou musí vyluštit. Zpráva by měla být spíše nějaké heslo, a ne moc dlouhá, aby se děti moc nezdržely a nemusely ostatní čekat, stačí 5 - 7 slov. Za každé zapsané a vyluštěné slovo jeden bod.

5. stanoviště: tady na ně čeká velmi těžký úkol a to v časovém limitu 20 sekund přerážnout příborovým nožem provázek. Kdo přerážne dostává bod, kdo ne, bohužel bod nezíská. Tady je důležité si hlídat, aby každé dítě mělo připraven nový natažený provázek.

6. stanoviště: Kimova hra, ta je poměrně známá. Připravíme 10 různých věcí, které schováme pod šátek nebo jinou věc a na dobu 10 vteřin odkryjeme hráči, který má pozorovat co vše je na stole. Poté znovu přikryjeme a soutěžící zapíše do karty co tam leželo.

7. stanoviště: toto je poslední úkol a tady dáme dětem vybrat 5 kartiček ze 7, na kterých je napsané jednoduché slovo z kterého mají složit rým. Za každý rým dáme jeden bod.

Při doběhu do cíle odevzdá každý soutěžící kartičku vedoucímu v cíli. Všechny body se sečtou a vyhodnotí se nejlepší čas, který se píše na startu i v cíli, také body od 12 do 1 a to nejlepší čas 12 bodů a pak sestupně až do jedné. Hráč který dosáhl nejvíce bodů vyhrál pro své družstvo potřebný klíč. Hra trvá tak 1 hodinu až 2 hodiny.

## 7. hra - **Noční hra Bludičky**

Zaměření: orientace v prostoru, odvaha, pozornost, vytrvalost

Potřeby: baterka

Motivace: v nočním lese můžete zahlédnout bludičky, když se je člověk snažil chytit většinou zabloudil. My se budeme snažit je chytit, abychom si získaly světlo pro sebe.

Popis hry: Hrajte na okraji lesa večer po setmění. Vedoucí dostane roli bludičky a bude se s baterkou pohybovat v lese. Baterku bude v krátkých intervalech rozsvěcet a zhasínat. Když bude mít baterku zhasnutou, může se ve tmě libovolně přemísťovat. Ostatní hráči budou bludičku pronásledovat a mají za úkol ji chytit. Tady hra končí až se bludička chytí.

Klíč získávají obě družstva. Délka hry nejde předem napsat naše trvala tak 20 minut, jde o to jak jsou děti bystré a rychlé. Je dobré jako Bludička mít tmavé oblečení, aby nebyla vidět když se přemísťuje. Také vybrat večer před akcí les bez větších možných překážek a předejít tak úrazům, přes den moc není vidět jaké je nebezpečí.

### Doplňkové hry pro získání 7 klíčů

Doplňkové hry jsou určeny pro jednoho hráče s družiny, která potřebuje získat další klíč, aby jich měla všech 7 na otevření pokladu. Her je celkem 5 a každá družina si vybere jednoho hráče, který za celé družstvo bude soupeřit s Pierem, u každé hry bude jiný hráč, nesmí všechny doplňkové hry hrát jen jeden zástupce, je dobré aby se vystřídal. Tyto hry jsou určené na večer v klubovně. Vše to jsou kratší hry na zpestření večera. Zkušenosti máme takové, že klíče děti získaly, je to jen pro zpestření večera.

#### 1. hra - **Najdi klíč**

Pier v místnosti se dobře schová klíč, který musí z části koukat. Soutěžící, kterého si družstvo vybralo ho musí do 10 minut najít. Poté klíč získal pro své družstvo.

## 2. hra - **Věž**

Tuto hru opět hraje Pier a jeden zástupce s družinky. K této hře je potřeba buď klacíků, nebo se dá koupit v prodejně. Spočívá v tom, že je postavena věž (s klacíků je postavena překládáním do tvaru čtverce a klacíky se skládají na sebe do výšky jako cihly) z této věže se odebírá po jednom hranolku a hráči se střídají do té doby než věž spadne. Vyhrává ten komu věž nespadne. My jsme použili koupenou hru. Tato hra se dá obměnit tak, že se začíná stavět od základů do výšky a také staví dokud někomu nespadne.

## 3. hra - **Pexeso**

Tady se hraje klasické pexeso a pravidla jsou stejná jako u každého pexesa. Námět na pexesu je na Vás, dobré jsou nějaké obrázky k tématu.

## 4. hra - **Mince do kelímku**

Než hru začneme připravíme si větší kbelík s vodou, do kterého ponoříme hrníček. Připravíme si také mince, kterými se budeme snažit trefit do ponořeného hrníčku. Hráči se po jednom střídají a ostatní fandí a počítají kolikrát se kdo trefil. Počet mincí je na Vás je dobré mít aspoň 10 pro jednotlivce.

## 5. hra - **Vymezený čtverec**

U této hry je potřeba si dopředu připravit tak 30 kartiček s obrázky .

Toto je jediná hra v které musejí hrát dva zástupci. Než začneme rozmístíme kartičky obrázky na zem po celé místnosti, poté se soutěžícím zaváží nohy k sobě. S Pierem bude soutěžit ten koho si vybere. Po odstartování se obě dvojice začnou pohybovat po místnosti a sbírají kartičky, když mají kartičky sebrané hra končí. Kdo má více kartiček vyhrává.

Tato hra se dá hrát i venku a také obměna je, že na kartičky k obrázkům napíšete bodovou hodnotu a vyhrává družstvo, které nasbíralo více bodů.

## Indicie

Pro získání indicie musí družstva splnit 5 her, které budou dostávat od otce Fura a krásné Cloe. Úkoly budou zálučné a na rychlost. Za každý úkol družstvo získá jednu indicii a kousek mapy, která je dovede k pokladu ( mapa města nebo místa kde to pořádáte). Indicií je celkem 5, z těchto 5 indicií jim musí vyjít jedno heslo, které jim otevře poklad. Každé družstvo má jedno slovo a svou mapu.

**1.heslo** - SRDCE - potřebné indicie ( láska, krev, zvon, pumpa, Poděbrady)

**2. heslo** - OKO - potřebné indicie ( páv, punčocha, polévka, pytlák, Kyklop)

**1. indicie** bude získána za zodpovězení hádanek otci Fura, ke kterému přichází po družinkách. Každé družstvo dostane 2 stejné hádanky a musí aspoň na jednu odpovědět. Na výběr dávám hádanek více.

1. Hádanka - V zimě jej lze spatřit, jindy oku skryt. Jemný jako světlo, který jako pírkó, není tvora v celém světě schopna bez něj žít. DECH

2. Hádanka - Všechny barva duhy mají jejich tuhy. PASTELKY

3. Hádanka - Maličký sklípek, na dvou řadách slípek a červený kohoutek. ÚSTA, ZUBY, JAZYK

4. Hádanka - Chodí v koruně, král není, nosí ostruhy, rytíř není. Má šavli, husar není, k ránu budívá, ponocný není. KOHOUT

5. Hádanka - Dvě sovy vedle sebe sedí, aniž o sobě vědí. OČI

**2 indicii** zadává Cloe a tím je hlavolam, my jsme měli koupené různé kovové a umělohmotné malé hlavolamy, také se dají najít na internetu na <http://www.hadanky.biz/logicke>, pro mladší děti různé doplňovačky nebo bludiště.

**3 indicii** zadává otec Fura, kde děti dostanou obrázek klíče a musí k němu najít správný zámek.

**4 indicie** je s Cloe a jedná se o to kdo má rychlejší postřeh. Na stůl se dá věc a Cloe s jedním hráčem s družstva, kteří sedí proti sobě si dají ruce za záda a na povel Piera, který je celou dobu doprovází se snaží co nejrychleji vzít věc ze stolu. Věcí je potřeba tolik kolik je dětí v družstvu, tady by se měly vystřídat všichni z družstva.



**5 indicie** je na rychlost a spočívá v nejrychlejší sestavení puzzle proti otci Fura, což asi nebude takový problém, přeci jenom je to starší pán, ale nenechte se zmýlit, je to velmi chytrý člověk. Tady je zapotřebí mít dvě puzzle, nemusí být stejná ale měla by mít stejný počet dílků a aspoň složitost obrázku by měla být podobná.

Hry pro indicie nejsou moc dlouhé, ale spíše pro pobavení. Také z časových důvodů, protože na menších táborech není moc dní, aby hry byly delší.

### Ukončení hry

Po získání všech 7 klíčů , 5 indicí a mapy děti předstoupí před Piera. Všechny klíče, mapu a správné heslo k pokladu mu sdělí ale tím jejich dobrodružství nekončí, musejí si poklad podle mapy najít, až po té je hra ukončena.

Co v pokladu? Děti by tam měli najít diplom, nějaké ty čokoládové mince, sladkosti a také pokud máte dost klíčů i nějaký ten klíč, který může být ozdobený rokem kdy se hra konala.

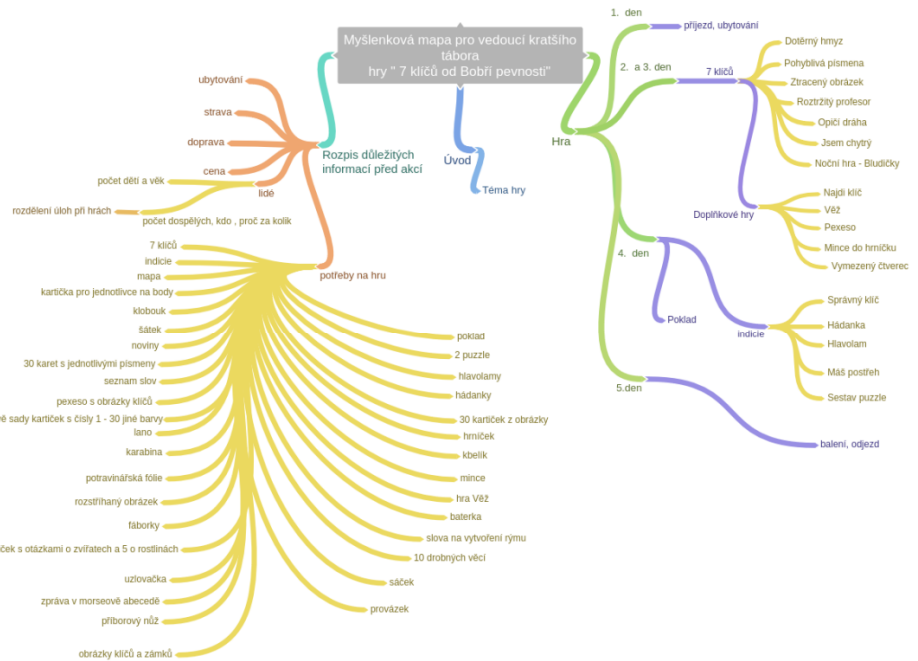
### Závěr

Doufám, že Vás hra zaujala vybírala jsem jí pro děti, aby se zabavily ,pobavily a užily si ten čas, který s námi byly. Naším dětem se hra líbila a byla bych moc ráda, kdyby i Vám.

V příloze přikládám Myšlenkovou mapu, která Vám pomůže před začátkem vše připravit, dále Diplom, nějaké kartičky na hry.

## Příloha:

coggle



## Diplom:



Obrázky na pexeso:



Obrázky klíčů a zámků:



Rozstříhaný obrázek:

