
SURVIVOR

CELOTÁBOROVÁ HRA

MONIKA LOUMANOVÁ (MONČA)

T. K. PRŮZKUMNÍK - KOLÍN

2022

ÚVOD

Survivor je známá televizní soutěž, kde 2 týmy soutěží proti sobě, tím získávají odměny, které jim pomáhají v přežití na ostrově, nebo je chrání před vypadnutím. Hry jsou jak fyzické, tak na logiku, koordinaci a vytrvalost, Což nám poskytuje jedinečnou příležitost se inspirovat a vytvořit celotáborovou hru právě na toto téma.

Práce je určena pro náš budoucí tábor a také pro vedoucí ostatních oddílů, kteří by chtěli CTH - Survivor zrealizovat.

PŘÍBĚH

Ocitáme se na pustém ostrově, kde máme jen místní faunu a flóru pro obživu a přežití. Každé dítě je odvážný účastník, který chce vyhrát nad svými kamarády a také sám nad sebou.

Děti jsou rozděleny do 4 kmenů (*Cacatua – modří, Kora - červení, Fele - žlutí, Aboa - černí*), které spolu bojují při plnění úkolů a v hrách.

ÚKOLY

Po celou dobu tábora hráči plní různé úkoly. Jejich splnění jim podle umístění přináší body do celkového bodování. Body získávají na stupnici od 2 do 8 (2 body = poslední místo, 4 body = 3. místo, 6 bodů = 2. místo a 8 bodů = První místo)

Úkoly:

- Stavba přístřešku
- Volba kapitána
- Pitná voda
- Výměna kapitánů
- Kurník
- Hledání trosečníka

HRY

Hry se konají každý den/každý druhý den. Vyskytují se dva typy her:

- **Hry o odměnu** – Cílem je získat body a případně hmotnou odměnu pro svůj tým. Hry se účastní celý tým, nebo jen někteří hráči.

Možnosti odměn: sušenky, čokoláda pro celý tým, pracovní posila k řezání dřeva/ do kuchyně, zkrácení hlídky, možnost spát pod širým nebem, volný program místo večerního programu, slepice,...

- **Hry individuální** – Cílem je porazit svůj tým a tím získat individuální odměnu. Individuální hry jsou sestaveny tak, aby nikdo neměl značnou výhodu. Většinou hraje roli rovnováha, výdrž a taktika. Soutěží každý za sebe.

Možnosti odměn: úleva z rozcvičky, 1. místo ve frontě na oběd, honosná večeře, četba pohádky na dobrou noc od konkrétního vedoucího, výběr aktivity v 1. dopoledním zaměstnáním, koupel navíc,...

KMENOVÁ RADA

Některé večery se odehrává **kmenová rada**, při které kmene sedí spolu u ohně a diskutují o tom, co se jim za poslední dny líbilo či nelíbilo, co by chtěly změnit a co naopak zachovat.

Poté každý hráč napíše jedno dítě, které za poslední dny bylo nejpřínosnější pro daný tým a vhodí jeho jméno do kmenového džbánu. Po vhození všech lístků je hlavní vedoucí přečte a započítá nejčastější jméno z každého týmu do individuálního bodování.

Hráči nesmí napsat sami sebe, jména jsou psána anonymně, a pokud jsou hlasy vyrovnané, rozhodne vůdce kmene o výherci (v tu chvíli může říci i sám sebe).

Tábor začíná na vlakovém nádraží v Kolíně, kde se všichni účastníci sejdou, odevzdají svá zavazadla a společně nastoupíme do vlaku, který nás doveze na pobřeží oceánu. Potom přeplaveme až na náš ostrov Maraqua. Večer se sejdeme společně u ohně a každý vedoucí kmene přečte jména členů svého týmu. V tu chvíli děti zjistí, s kým budou v divočině přežívat.

Prvním úkolem na ostrově je postavit si přístřešek (**stavba přístřešku**). Tomuto úkolu však předchází hra o odměnu, ve které děti mohou získat potřebné nářadí, provázek, celtu,.... Stavba je na čas a musí splňovat určitá kritéria:

(1. celý tým se musí naskládat do přístřešku vleže 2. nejmenší člen týmu se musí bez problému postavit v přístřešku 3. přístřešek musí mít střechu 4. přístřešek musí být krytý minimálně ze tří stran 5. na přístřešku musí být zachytávač dešťové vody 6. v blízkosti přístřešku musí být ohniště 7. v blízkosti musí být nějaká past za zvěř).

Tým s nejvíce splněných kritérií přístřešku získává 6b, druhý tým 4b, třetí 2b poslední nezískává žádný.

Druhým úkolem je vybrat kapitána týmu (**volba kapitána**), který bude rozhodovat o důležitých situacích. Kapitán dostane pro svůj tým šátky v jejich barvách. (modrá, červená, žlutá, černá) a společně vytvoří svou vlajku a pokřik.

Následuje hra o odměnu a kmenová rada.

Dochází nám zásoby vody a potok, který teče kolem tábořiště je kontaminovaný, týmy dostanou indicie a jejich třetím úkolem bude najít pitnou vodu (**pitná voda**). Týmy podle umístění získají příslušné body.

Po prvním týdnu se sejdou kapitáni týmu a vymění si své šátky (**výměna kapitánů**). To znamená, že se stanou členy jiného týmu. (*můžeme upravit pravidla výměny podle toho, kdo je kapitánem*)

Další týden je věnován několika hrám o odměnu. V jedné hře bude odměnou živá slepice a týmy dostanou za úkol, vytvořit návrh reálného kurníku a ohrádky (**kurník**). Vedoucí zhodnotí všechny práce a nejúspěšnější návrh bude zrealizován. Podle hodnocení návrhů týmy získají další body. V tomto týdnu proběhnou 2 kmenové rady. Následující den najdeme stopy po ohništi a SOS vyryté v zemi. Pokusíme se najít jeho majitele a vydáme se na několikakilometrovou túru po ostrově (**hledání trosečníka**). Každý kmen se vydá jiným směrem. Jeden z týmů večer najde trosečníkův úkryt. Nechají mu vzkaz s mapou k našemu tábořišti a všechny týmy přečkají noc v přírodě. Další den se vrátíme zpět do tábořiště. Ještě toho večera se trosečník objeví u ohně a poprosí nás o azyl. Každý bude mít možnost hlasovat, jestli ho přijmeme, nebo odmítneme. Pokud vyhraje přijetí, trosečník nám předá dovednost, jak postavit sluneční hodiny. Pokud trosečníka vyženeme, nezískáme tuto zkušenost a týmy se budou muset naučit tuto dovednost sami, jen podle textu.

V poslední hře využijeme sluneční hodiny. V dané časy se kmen musí dostavit na daná místa, kde se objeví indicie pro získání klíče a slepé mapy k truhle s kmenovými přívěsky. Závěrečná hra je za dvojnásobný počet bodů. (12, 8, 4, 0)

NÁVRHY HER - TÝMY

1. PROVÁZEK

Z provázku je udělaná dráha, k ní je hráč na karabině připoutaný a jeho úkolem je proběhnout danou trasu plnou překážek, křížovatek apod. Můžeme použít kozu na řezání dřeva jako překážku na prolézání/přelézání, lavičky, vodní příkop, stromy v lese,.. Dráhu si projde každé dítě z kmene. Doba, za kterou hráč projde dráhu, bude stopována a časy celého týmu sečteme dohromady. Kmen s nejkratším časem vyhrává.

2. PŘETAHOVANÁ

První varianta: 2 týmy stojí proti sobě a drží se jednoho lana. Cílem je přetáhnout protější tým na svou stranu tak, aby jeden člen týmu vytáhl vlajku zapíchnutou na jejich straně.

Druhá varianta: Dvojice z každého týmu je připevněná na jednom konci lana a na druhém je dvojice z jiného kmene. Jejich úkolem je opět získat vlajku zapíchnutou na jejich straně (přetáhnout druhý tým)

3. BALÓNEK

Na louce jsou postaveny 4 stejné dráhy (4 týmy). Cílem je proběhnout celou dráhu a cestou posbírat prak a 3 kamínky. Na konci dráhy je nafouknutý balónek, který soutěžící musí sestřelit pomocí praku. Hráč, který jako první sestřelí balónek, vyhrává 1 závod.

Každý závod je vždy pro 1 člena z každého kmene. Na konci všech rozběhů se spočítají výhry závodů a kmen s největším počtem výher vítězí v celé hře.

4. VĚŽ

Z každého týmu se účastní vždy 2 hráči v jednom kole. Jeden z hráčů má zavázané oči a pohybuje se ve vyznačeném poli, druhý ho slovně naviguje, kam má jít.



V poli jsou rozmístěné kostky v barvách kmenů. Hledači potřebují posbírat všechny kostky a potom z nich mimo pole postavit věž. Hráč, jenž jako první dostaví věž, získává bod v daném kole. Poté se dvojice všech týmů střídají a začíná nové kolo.

Celkově se hraje na 11 kol, přičemž každý hráč musí minimálně 1krát hrát a maximálně být 2krát v jedné roli (navigátor/hledáč).

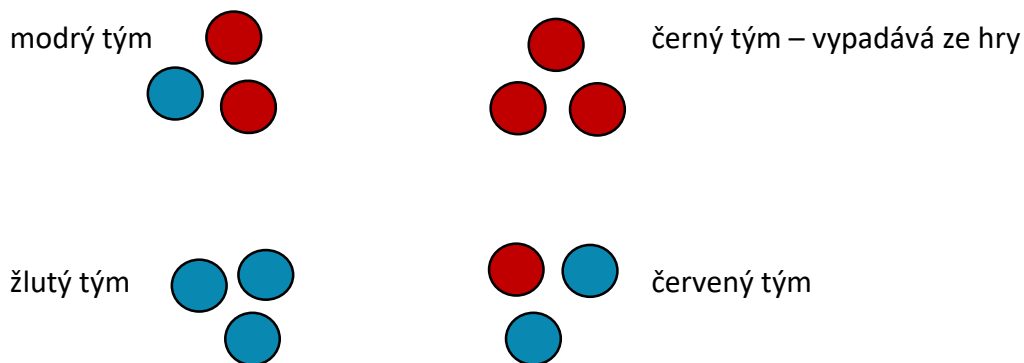
5. NEKONEČNÝ SUD

Každý tým má jednu misku, pomocí které naplňuje sud vodou. S miskou vždy běží 1 hráč a po nabrání vody a přelití do sudu předává misku jako štafetu dalšímu hráči. Pořadí hráčů se nesmí měnit, prostřídají se všichni. Naplněný sud po okraj znamená vítězství pro kmen.

6. OTOČ MĚ!

každý tým má 3 dřevěná kolečka, která jsou z vrchu modrá a zespod červená. Hra začíná s modrou barvou nahoře, hráči se snaží otočit kolečka na červenou stranu všem kmenům kromě sebe. Kmen, který má všechna kolečka červená, prohrává kolo a hra se stopne. Tým odchází ze hry a pokračují zbylé 2 týmy tam, kde skončili, než vypadne další. Až zůstane jen 1 tým, který vyhrává kolo.

Příklad možné hry:



Hraje se 11 kol.

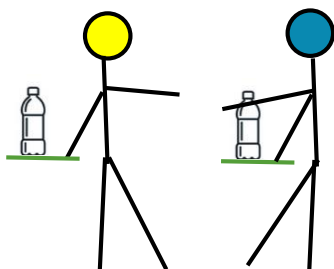
Týmy mohou otáčet kolečka (i na modrou i na červenou) všem včetně sebe, každé kolo jsou nastoupeni 2 hráči z každého týmu. Každý hráč se musí minimálně 1 kolo zúčastnit. Zjednodušeně: každý tým se snaží otočit kolečka jiného týmu na červenou a zároveň otáčet svá kolečka zpět na modrou.

7. LÁHEV

2 hráči z různých týmů soupeří proti sobě, kdo dřív druhému shodí láhev vody, vyhrává kolo.

Láhev je postavená na podložce, hráč se nesmí dotýkat své lahve, podložka je držena v nedominantní ruce.

Počet kol je upraven tak, aby všechny týmy soutěžily proti všem stejněkrát.



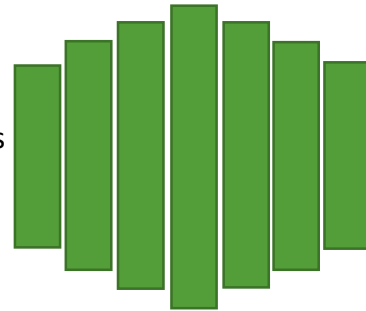
8. PUZZLE

Hráč vybíhá a bere si 2 kousky puzzle. Proběhne překážkovou dráhou na jejíž konci leží zbylé kousky puzzle. Ty správně poskládá a tleskne.

Celá trasa je měřená na stopkách. Sečtou se časy všech hráčů a nejrychlejší tým vyhrává.

Každý běží individuálně (hra je jen pro vybraných 5 lidí z týmu), každý běhá individuálně.

- puzzle (z dřevěných latí)
- na něm nakreslený jakýkoliv obrázek/nápis



9. KULEČNÍK NA PROVÁZKU

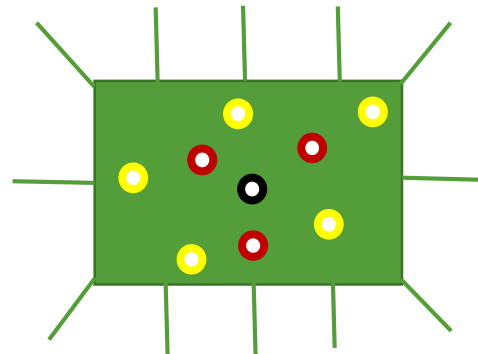
Hra je postavená na spolupráci celého týmu.

V dřevěné desce jsou vyvrtány díry s různými barevnými ohraničeními, deska má k sobě přidělaných 12 provázků (může se upravit podle počtu lidí v týmu). Každý hráč drží jeden provázek a pomocí naklánění desky se kmen snaží dostat míček do dírky za co nejvíc bodů. Hra nemá časové omezení, ale každý kmen má 10 pokusů. Body se jim sčítají a kmen s nejvíce body vyhrává.

Žlutá díra = 10 bodů

Červená díra = 20 bodů

Černá díra = 30 bodů



10. KLÍČE

Všichni členové týmu jsou uvězněni (zamknuti) a jen jediný (nejmladší) člen je volný. Jeho úkolem je najít klíč v lavoru bahna a kamení a odemknout 2. hráče (2.

nejmladšího). Ten podleze nízkou překážku, aby získal 2. klíč a odemkne 3. hráče. Jeho úkolem je sestavit puzzle k získání 4. klíče, další překážkou je rozuzlování lana, z kterého hráč získá 5. klíč. Pro 6. klíč se hráč potopí hlavou do lavoru vody a ústy ho vytáhne. 7. odemknutý člen týmu vyhrabe klíč ukrytý v zemi a odemkne osmého. Ten zapálí provázek, na kterém je navázaný 9. klíč. K osvobození 10. člena je potřeba postavit

pyramidu z kostek a poslední klíč se získá přeříznutím klády. Poslední člen kmene doběhne pro vlajku a přinese jí do cíle. V tu chvíli se stopuje čas.

Tým s nejkratším časem vítězí.

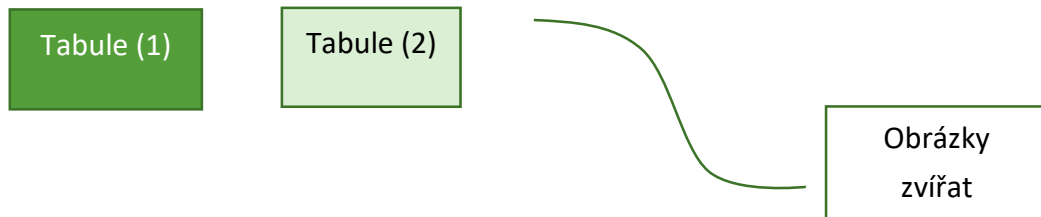
11. PAMATOVÁK

V této hře se projevív paměť, rychlost a taktika.

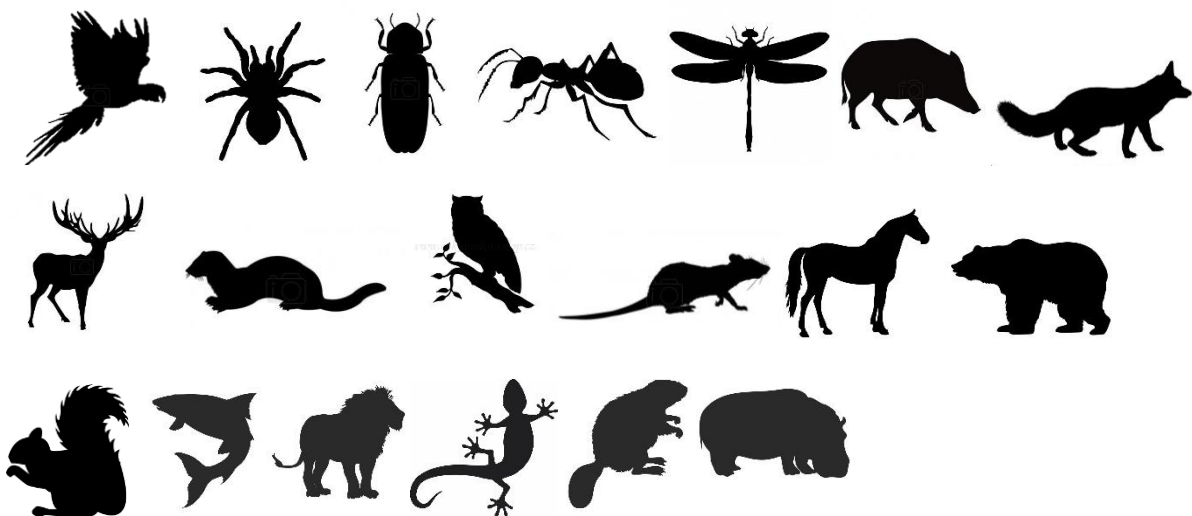
Na kopci je postavená tabule (1) s dvanácti obrysy zvířat v 6 barvách. O několik metrů v před je postavená slepá tabule (2). Dole pod kopcem jsou kartičky všech zvířat.

Z každého kmene soutěží 2 hráči v 1 kole (skládající a hledající).

Oba hráči stojí na kraji kopce- nahoře a na odstartování vyběhnou každý na jednu stranu. Skládající běží k tabuli (1), kde se snaží zapamatovat co nejvíc zvířat, potom běží na kraj kopce a volá na hledajícího, která zvířata má přinést. Hledající stojí pod kopcem a hledá nadiktované karty. Poté vybíhá nahoru a předává je skládajícímu. Ten je běží poskládat do slepé tabule(2). Teprve poté se může jít znova podívat na tabuli(1) a zapamatovat si další. Takto se to opakuje, dokud skládající neposkládá všechna zvířata ve správném pořadí. Na případnou chybu je hráč upozorněn vedoucím a může si jí jít opravit podle tabule (1).



Celkový počet kol je 11. Každý člen je povinen se minimálně 1krát a maximálně 3krát zúčastnit.



NÁVRHY HER - INDIVIDUÁLNÍ

1. Zavěšení na tyči rukama a nohama – kdo nejdéle vydrží
2. Balancování tenisového míčku na otočené misce a stání na 1 noze
3. Přepálení provázku, pomocí rozdělení ohně

VYTVOŘENÍ ATMOSFÉRY

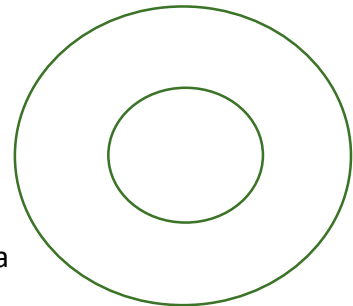
Dopis

Děti dostanou přibližně měsíc před táborem dopis, kde bude napsáno, že byli vybráni do nejnáročnější soutěže – SURVIVOR- kde se utkají s dalšími 3 kmeny o titul přeživších. V dopise také bude přiložená mapa s vyznačeným místem odjezdu a seznam věcí, které přeživší potřebují s sebou.

Tábořiště

Na tábořišti budou postavené podsadové stany do dvou kruhů, jako ostrov.

V jídelně budou viset lucerny a na trámech budou připevněné pochodně. U cesty bude stát totem a u ohniště bude džbán na kmenové rady.



Cedulky na stanech budou v barvách týmů a ostatní cedule v barvě hnědé, písmo – **Snap ITC**

Týmy

Každý člen dostane Survivor šátek v barvě svého týmu. Kmeny si vytvoří svou vlajku, kterou se budou prezentovat na nástupech a také si vymyslí kmenový pokřik.

Zdroje:

[https://fotky-foto.cz/fotobanka/papousek-silueta\(4-33947355\)/](https://fotky-foto.cz/fotobanka/papousek-silueta(4-33947355)/)

[https://fotky-foto.cz/fotobanka/temna-silueta-vosa-pohled-shora-vektorove-ilustrace\(4-193584386\)/](https://fotky-foto.cz/fotobanka/temna-silueta-vosa-pohled-shora-vektorove-ilustrace(4-193584386)/)

<https://create.vista.com/cs/vectors/Mravenec/>

<https://www.publicdomainpictures.net/cs/view-image.php?image=131975&picture=vazka-ii>

<https://www.shutterstock.com/cs/image-vector/vector-silhouette-fox-397766392>

[https://fotky-foto.cz/fotobanka/balck-silueta-jelena-s-velkymi-parohy\(4-90673034\)/](https://fotky-foto.cz/fotobanka/balck-silueta-jelena-s-velkymi-parohy(4-90673034)/)

[https://fotky-foto.cz/fotobanka/kuna\(4-6483613\)/](https://fotky-foto.cz/fotobanka/kuna(4-6483613)/)

[https://fotky-foto.cz/fotobanka/vektorova-cerna-silueta-krysy\(4-313409122\)/](https://fotky-foto.cz/fotobanka/vektorova-cerna-silueta-krysy(4-313409122)/)

<https://www.enkaustika-eshop.cz/enkaustika-razitka/razitko-na-enkaustiku-sova/>

<https://pixers.cz/fototapety/silueta-medved-izolovanych-na-bilem-pozadi-17559046>

<https://publicdomainvectors.org/cs/volnych-vektoru/Veverka-profilu-silueta/44895.html>

<https://eshop.resit.cz/siluety-zvirat>

Dále jsem se inspirovala sledováním soutěží v televizní soutěži *Survivor 2022* a *Robinsonův ostrov* z roku 2017.

