

Hra na prodloužený víkend v květnu:

SEDM BAREV

Nela Živná (Bůby)

Oddíl: T. K. Oregon Kolín

2022

1. Obsah

Obsah.....	2
1.Úvod do her	3
1.1.Rozdělení her.....	3
1.2.Účel hry	3
1.3.Volba hry	3
1.4.Výběr prostředí.....	3
1.5.Zvýšení zájmu	3
1.6.Bezpečnost	3
1.7.Akční hry.....	4
1.8.Příprava hry	4
1.9.Chyby ve hrách.....	4
2.Téma hry – Sedm barev	5
2.1.Rozdělení her.....	5
2.2.Výběr prostředí a motivace	5
3.Organizace prodlouženého víkendu	7
4.První den - středa.....	8
4.1.Sraz, přejezd k chatě aneb hledání náramků	8
5.Druhý den - čtvrtek	9
5.1.Dopoledne aneb první barevná série korálků	9
5.2.Odpoledne aneb druhá barevná série korálků	11
6.Třetí den - pátek	13
6.1.Parkoviště Hvězda aneb třetí barevná série korálků	13
6.2.Skalní město Ostaš aneb čtvrtá barevná série korálků	14
7.Čtvrtý den - sobota	16
7.1.Černé jezírko aneb pátá barevná série korálků.....	16
7.2.Zřícenina hradu Střmen aneb šestá barevná série korálků	17
7.3.Vyhodnocení hry „Sedm barev“	18
8.Pátý den - neděle	20
9.Závěr.....	21
10.Zdroje	22

2. Úvod do her

Hra může sloužit jako námět či inspirace pro vedoucí dětských oddílů, kteří jezdí jako náš oddíl na vícedenní akce do přírody, a chtějí dlouhé pochody nějak obohatit, zpestřit, zpříjemnit, ozvláštnit a odlehčit. Nejprve bych chtěla trochu více rozebrat a zamyslet se pro koho, kde, kdy, jak a s kým, či za jakých podmínek si hrát. Musíme si také rozmyslet, proč a co od toho očekáváme.

2.1. Rozdělení her

- Seznamovací
- Komunikativní
- Logické
- Poučné
- Pohybové
- Fyzické
- Legrační
- Akční
- Eco hry

2.2. Účel hry

Pobavit se, poučit a vychovávat, seznámit se, bystřit myšlení a úsudek, vyplnit volnou chvíli, navodit atmosféru, unavit a utahat, nový zážitek, poznat děti i sám sebe.

2.3. Volba hry

Rozhoduje počet dětí, věk, fyzická a duševní zdatnost, prostředí, mentalita, zkušenosti, délka času, počasí, počet vedoucích na zajištění průběhu a bezpečnosti.

2.4. Výběr prostředí

Zda se jedná o místnost, dopravní prostředek, louka, les, voda (rybník, řeka, potok), sníh a led, kopec, skála, roklina.

2.5. Zvýšení zájmu

Motivace za body, hecování dalších dětí, vyprávění příběhu – legendy, odměna, vedoucí hrají též, podpořit sebevědomí u menších dětí, nechat dítě nad sebou občas vyhrát (má o čem vyprávět a začne se více snažit).

2.6. Bezpečnost

Podle prostředí, znalost místa, prohlédnout, dle počtu vedoucích, náročnosti.

2.7. Akční hry

Děti mají dlouhodobý zážitek, při fyzické námaze si sice někdy sáhnou na dno svých sil a nadávají, ale pak vyprávějí, drobná zranění dodávají hře grády.

2.8. Příprava hry

Nápad a inspirace, seznam potřebných věcí a materiálu, výroba věcí a pomůcek, zavřít oči a představit si děti co a jak budou při hře dělat, jak se budou chovat, co je může napadnout, co se může stát, jde-li to, vyzkoušet hru nejprve s vedoucími, jasně a stručně vysvětlit pravidla, navodit atmosféru, upozornit na možná rizika a úskalí, zajistit bezpečnost a ochranu zdraví ostatními vedoucími, hra, vyhodnocení, pochvala.

2.9. Chyby ve hrách

Neměly by se opakovat hry se stejným principem, dlouhý časový úsek a vláčnost hry, nedotažené detaily hry, možnost vysvětlení si pravidel více možnostmi, nezájem ostatních vedoucích, nedokončení.

3. Téma hry – Sedm barev

Toto téma se mi samo nabízí sepsat, neboť se chystám v květnu na Svátek práce odjet na 5 dní a tentokrát do okolí Adršpašsko - teplických skal.

Inspiraci jsem našla v jedné staré celotáborové hře, kdy děti hrály hry podle přírodních živlů. Také vím, že děti ani vedoucí nemají rádi dlouhé a nudné pochody i když krásnou přírodou. Proto jsem se snažila spojit turistické pochody a hry v jedno zábavné barevné dobrodružství. Nastudovala a vymyslela jsem si krátké, ale různorodé hry, které chci zakomponovat do výletů. Další hry použiji do programu do návratu z túr a na noc. Tyto hry jsem si rozdělila podle základních barev do sedmi skupin podle společných znaků.

3.1. Rozdělení her

- **Bílá skupina** her je zaměřena na IQ hry, dobrý skutek, lidské smysly
- **Žlutá skupina** zahrnuje ty hry, které se týkají rostlin, živočichů a kamenů
- **Červená skupina** v sobě skrývá oheň
- **Modrá skupina** se zaměřila na hry s vodou
- **Zelená skupina** jsou pohybové hry na louce a v lese
- **Hnědá skupina** zahrnuje hry s míčky a míči, balónky a korálky se zaměřují na zručnost
- **Černá skupina** zastupuje noc, tmu a hry poslepu

3.2. Výběr prostředí a motivace

Díky znalosti prostředí, ve kterém se budeme pohybovat a hrát hry, se mi budou lehčeji vybírat a přiřazovat jednotlivé hry do míst na trase a dnů. V dnešní moderní době internetu je dobré využití mapy a naplánovanou trasu si předem detaily prohlédnout v aplikacích turistické a letecké mapy nebo využít i detailů ve funkci fotografie a vidět předem některá významnější místa na trase. Od každé skupiny potřebuji minimálně sedm her, abych měla možnost výběru a improvizace během výletů. Některé hry bude hrát každý sám za sebe, další ve skupinkách. Tam pak rozhoduje náhoda. Děti si skupinu budou losovat pomocí barevných náramků a podle barev se určí za koho a s kým hrají. Každá hra bude hodnocena, buď jako splnil či nesplnil nebo vítězství. Za každou hru, která pro ně skončí vítězstvím či splněním úkolu, dostanou barevný korálek v barvě skupiny, který si navléknou na svůj náhrdelník. Úkolem a snahou dětí bude

získat co nejvíce koráleků pro svůj náhrdelník, ale také mít kompletní barevnou řadu, za kterou je speciální odměna, barevné duhové tričko s oddílovým znakem a logem akce.

Mám v plánu každý den minimálně jednu hru od každé skupiny, ale abychom si více užili a dětem zvýšili šance na úspěch, tak dáme dvě hry od každé skupiny. Mám připravené trasy a k nim přiřazené hry, které se samozřejmě dají prohazovat a jinak improvizovat.

4. Organizace prodlouženého víkendu

Někdy to vyjde, že svátky jsou ve všední dny a k tomu si ještě po domluvě s rodiči jeden den přidáme tak, abychom měli pět dní v kuse. To pak jezdíme i někam dál, jako třeba Slovenský ráj, Karlštejnsko, Velká Amerika, Sedmihorky a další oblíbené lokality. Většinou je kolem dvaceti dětí a šesti vedoucích.

S ostatními vedoucími si rozdělíme funkce a úkoly po celou akci. Někdo zajistí stravování, další zdravotníka a program. Já si vezmu na starosti celkový program. Samozřejmostí je, že se na všem musíme dohadovat a navzájem si pomáhat či se doplňovat. Důležitá je i logistika a celková přeprava lidí a věcí. To mám řešeno třemi vícemístnými osobními automobily pro devět lidí. Děti dostanou před akcí seznam důležitých věcí, jako je šátek, uzlovačka, tenisák, tři papírové koule, dortové svíčky, sirky, papír, tužku, lžičku, toaletní trubičku, zavírací kapesní nůž, kinder vajíčko – plastový obal.

A já si připravím další potřebné věci k hrám, jako jsou barevné korálkové kostičky, náhrdelníky, losovací barevné náramky, dvacet jedna věcí do kimovky, plastové kelímky, věci co nepatří do přírody, puzzle Adršpašských skal, kartičky s čísly, kartičky na pexeso, kartičky se zvířátky, destičku s otvory a zrcátka v rámečku. Nejdůležitější je navrhnout a nechat natisknout barevná duhová trička jako odměnu pro děti a vedoucí.

5. První den – středa

5.1. Sraz, přejezd k chatě aneb hledání náramků

Sraz bude ve středu po škole a po práci v patnáct hodin u klubovny, kde bude zdravotníkem provedena kontrola seznamu dětí, překontrolování kopií kartiček pojišťovny a telefonních čísel na rodiče a zapsání důležitých informací o lécích, které některé děti užívají. Rychlé naložení věcí, jídla, materiálu na hry a osobní batohy do přívěsného vozíku. Přepočítání a rozdělení do aut, aby vepředu seděli vedoucí či praktikanti a v dalších řadách až děti. Cesta bude trvat dvě hodiny.

A už na cestu mají připravené hry a to: „**Obrázkové bingo**“, kdy soutěží děti v každém autě proti ostatním a vedoucí kontrolují správnost. Do každého auta dostanou kartičku s obrázky, co musí cestou najít, a vedoucí odškrtnává, které věci našly. Budou hledat kočku, psa, dravého ptáka, traktor, kombajn, ptačí budku, poštovní schránku, stoh, větrnou elektrárnu, komín a jiné.

„**Složít nějakou báseň či píseň**“, kterou při příjezdu do cíle hned ostatním společně předvedou a „**Složít z papíru nějakou postavičku či zvíře**“.

Po příjezdu k chatě si kuchař a zdravotník přeberou chatu a já s dalšími vedoucími zatím ohodnotíme jejich výtvary a výkony z cesty. Pak bude následovat ubytování a seznámení dětí s pravidly na chatě, rozdělení a ubytování dětí do pokojů. Roztřídění věcí a příprava večere.

Po večeri nastává ten správný čas na představení programu. A jelikož není čas ztrácet čas, tak ještě večer se vydají na procházku k pevnosti z 2. světové války a s sebou si vezmou svíčku a sirky. Před pevností, která je opuštěná a volně přístupná, uděláme foto a odstartujeme další hru:

Hledání náhrdelníků - určíme pořadí, ve kterém budou chodit dovnitř a hledat náhrdelníky. Dostanou poučení o bezpečnosti a rizicích, neboť pevnost má dvě patra a několik místností. Mezi tím jeden vedoucí zkontroluje pevnost a schová náhrdelníky s kostičkami a s nápisem Adršpach. Po jednom jen se zapálenou svíčkou a pro jistotu s krabičkou sirek se vydají hledat náhrdelník. Je to trochu strašidelné a děti mají takového bobříka odvahy. U vchodu čeká pro větší bezpečnost vedoucí s baterkou a hlídá či vypouští další. Všichni si musí najít náhrdelník, aby měli další dny kam navlékat své vyhrané kostičkové korálky. Po úspěšné akci nás čeká už jen cesta zpět a příprava na první noc. Než půjdou spát, budeme si povídat o hrách. Zkusím je zapojit do debaty k čemu, jak a proč hrajeme hry, aby si více uvědomily, že to dělají pro sebe,

a když budou podvádět, tak uškodí nejvíc sobě. Děti potom půjdou spát a nás vedoucí bude čekat příprava a dohadování se na další den.

6. Druhý den – čtvrtek

Kuchař bude vstávat dříve a se staršími dětmi připraví snídani. Tradičně bude čaj nebo kakao s buchtami od maminek. Dále udělá svačinu a obědové balíčky, které si děti po snídani rozeberou a dají si je i s pitím do svých batohů.

Při snídani jim řeknu, co si musí ještě přibrat na hry a to:

- šátek
- papír
- tužku
- kapesní nůž
- dortové svíčky
- sirky
- uzlovačku
- kinder vajíčko

6.1. *Dopoledne aneb první barevná série korálků*

Následuje přesun auty do vesnice Janovice u Trutnova, kde začne náš přibližně sedmnácti kilometrový výlet. Po zelené turistické značce budeme stoupat až k rozcestí „Před zvětralým vrchem“, kde na louce bude první hra o zelený korálek.

Hra „**Dračí baba**“ se hraje po skupinách a tak nastane losování barevných náramků, aby věděli, s kým hrají v týmu. Potřebují týmy tak po čtyřech až pěti lidech. Do každého týmu pak přilosuji pro větší legraci i jednoho vedoucího, který je povzbuzuje a i hlídá čestnost. Losování probíhá tak, že napočítám barevné náramky a každé dítě si vybere z losovacího pytlíku jeden náramek a podle barvy se přidá do skupiny. Pak vhodím po jednom pro vedoucí, kteří se připojí dle barev ke svým týmům. Samotná hra spočívá v tom, že se děti chytanou za sebou v pase a utvoří draka. Úkolem dračích hlav, tedy těch prvních, bude chytit ocas jiných draků, ale zase řídit svého draka tak, aby jeho ocas zůstal nedotknutý.

V případě toho, že bude některý hráč na ocase draka chycen, radí se dopředu svého draka a chytá nyní on. Jakmile se všichni prostřídají, tak vypadávají ze hry, až zůstane jen poslední drak. Hráči vítězného dračího týmu pak obdrží na svůj náhrdelník zelený korálek. Všichni pak vrátí barevné náramky do losovacího pytlíku.

Posbíráme naše věci a pokračování naší trasy bude dále po zelené turistické značce. Na křižovatku s modrou „Záboř“ a modré na „Sedm schodů“. A cestou bude čas na druhou hru za červený korálek s názvem:

„Dokud hoří“. Na zemi se udělá startovní čára, odkud budou všichni začínat. Teď hraje každý sám za sebe. Na startu si každý vyndá z krabičky pět sirek. Pak jednu zapálí a snaží se dojít s hořící sirkou co nejdál. Tam kde mu zhasne, si zapálí další a zase pokračuje, až vyhoří všech pět sirek a tam si stoupne na kraj cesty a čeká, kam dojdou ostatní. Až všichni ukončí svou cestu, odměním pět dětí, co došli nejdál, červeným korálkem.

A naše cesta půjde dál po žluté, pěšinou podle skalního potoka směr Adršpašské jezírko. Na této cestičce bude ideální hra po dvojicích za černý korálek. Vložím tedy do losovacího pytlíku vždy dva náramky od každé barvy a děti si vylosují spoluhráče.

Hra **„Psovod“** je na čas, kdy jeden bude slepý se zavázanýma očima a za uzlovačku bude veden svým věrným psem, který běží po čtyřech. Jeden vedoucí je po minutě vypustí na trať a já si na konci zapíši jejich čas. První dvě až tři dvojice s nejrychlejším časem získají černý korálek pro svůj náhrdelník. Zase vrátí náramky a půjdeme k Adršpašskému jezírku. U jezírka bude přístavní molo pro lodičky a šance vyhrát modrý korálek. Zase zkusí své štěstí každý sám za sebe a to:

„V potápění kinder vajíček“. Úkolem bude jednou rukou potopit co nejvíce kinder vajíček a udržet je po dobu pěti vteřin pod vodou. U této hry doporučuji rozdělit větší a menší děti do dvou skupin, protože starší děti mají větší ruce a udrží jich pod vodou určitě víc. Pak vyhodnotím a odměním modrým korálkem dle průměru nejlepší čtyři až pět potápníků.

Od jezírka po žluté dál na křižovatku se zelenou „Trpaslík“, kde se napojíme na Adršpašský okruh. Po cestě bude však několik schodů a tak jich využijí ke hře ve dvojicích za hnědý korálek. Rozlosování podle náhody za pomoci náramků do dvojic.

A hra **„Vajíčko mezi čely“** může začít. Dvojice si dá kinder vajíčko mezi čela a jde po cestě a po schodech co nejdál, nežli jim spadne. Ti co dojdou nejdál, získají slíbený hnědý korálek.

Naše trasa pokračuje podle Metuje až ke spojovačce. Tam vyhlásím hru za žlutý korálek.

Hra **„Lov“** je o tom, že děti mají čas, než projdou stopovačkou skalního města, na to, aby našly nějakého živočicha, kterého přinesou ukázat a zase ho pustí. Kdo splní úkol, získá žlutý korálek.

Pak si prohlédneme skalní kapli a přes vyhlídku „Velké panorama“ pokračujeme po okruhu až k zatopené pískovně. Tam bude nejvyšší čas vyhlásit odpočinkovou pauzu a oběd. Poslední chybějící korálek do série je bílý. A tak na plácku u vody si všichni sednou vedle sebe, tak aby na sebe dosáhli. Vysvětlím hru **„Slepá kimovka“**. Děti si připraví před sebe papír a tužku. Pak si zavážou oči a já začnu posílat postupně dvacet jedna různých věcí, které si ohmatají, zkusí zapamatovat a pošlou dál sousedovi. Když si všichni vše ohmatají, sundají si šátky a začnou

psát, co si zapamatovali. Těm, co budou mít nejvíce, daruji bílý korálek. Tím bude první barevná série ukončena.

6.2. Odpoledne aneb druhá barevná série koráleků

Po modré obejdeme pískovnu a na pláži bude krásné místo pro další vodní hru za modrý korálek. Dostanou deset minut na „**postavení voru či lod'ky**“ z přírodních materiálů. Pak na daný povel se všichni sejdou na břehu a naráz vypustí své výtvary. Vedoucí vyhodnotí ty výtvary, které plují, které se nerozpadnou a mají nějakou estetickou úroveň, aby to nebyl jen ulomený suchý klacek. Ocením vítězné výtvary modrým korálekem. Dále budeme pokračovat východem z areálu po červené na zřícenině hradu Adršpach. Cesta vede obcí a další hra bude až na křižovatce se žlutou „Pod starozámeckým vrchem“.

Tato hra „**ohně z Olympu**“ za červený korálek má jednoduchá pravidla. Každý bude mít osud ve svých dlaních. Dole na křižovatce si zapálí svíčku a zkusí ji hořící donést nahoru na hrad. Kdo donese, získá další korálek.

Cesta zpět do Janovic povede po červené turistické značce a to většinou na hranici lesa a louky. A tak se to samo nabízí k dalším hrám, protože cesta je ještě dlouhá. Na louce si odložíme batohy a připravíme uzlovačky. Bude hra za zelený korálek zvaná: „**Čerti**“. Děti si zastrčí jeden konec uzlovačky za pás tak, aby druhý konec ležel minimálně třicet centimetrů na zemi. Na daný povel se všichni naráz snaží přišlápnout cizí uzlovačku tak, aby dotyčný přišel o svůj ocas a vypadl ze hry. Kdo zůstane jako poslední, získá korálek. Ale jelikož tam hrají i menší děti, dostane korálek i ten poslední co zůstane ve hře ze skupiny menších dětí. I když pak třeba s větším prohraje. Tuto hru si dvakrát až třikrát zopakujeme a já rozdám více koráleků.

Budeme pokračovat v cestě a po zhruba dvou kilometrech si dáme hru zvanou:

„**Letadlo v mlze**“ za černý korálek. Děti si zavážou oči a jeden vedoucí v určitých intervalech, stojící někde v dálce na louce pískne a navádí slepé děti k sobě. Ti, co dojdou nejdřív jen podle zvuku k vedoucímu, tak získají černý korálek.

Dále putujeme do Janovic, kde máme auta, a podle času, abychom stihli večeri, můžu zařadit další hru za hnědý korálek.

„**Cvrnkání kinder vajíčka**“: Na louce či široké cestě se děti rozestaví tak, aby byly vedle sebe, a před sebe si položí své plastové kinder vajíčko, do kterého budou po startu cvrkat jako do kuličky. Ty, co projedou kolem mě mezi prvními, získají další korálek. Zase ocením zvlášť menší a větší děti a ty co necvrkaly, ale jen bouchaly, tak budou vyřazeny.

Těsně před vesnicí dám krátký, rychlý a jednoduchý úkol za žlutý korálek:

„**Uvázat ambulák**“ na přírodním materiálu. Ti nejrychlejší získají další korálek.

Dojdeme k autům a do konce druhé série chybí už jen bílý korálek. Vrátime se na chatu, kde se všichni převlečou a mají odpočinkové volno, než se udělá večeře. Mohou se umýt a vykoupat. Po večeři nechám osobní volno pro jejich zábavu, protože jim musí trochu slehnout a mají rádi i trochu té své svobody. Večer bude už jen hra za bílý korálek:

„Skládání puzzle“, kdy budou skládat obrázek Adršpašských skal. První, co složí, získají korálek.

Takto sbírají korálky pro své náhrdelníky, které se jim pomalu plní. Pokud už někdo sesbírá kompletní barevnou sestavu, získá jako bonus tričko, které mu je odměnou a ostatním motivací se více snažit. Pak už bude pokračovat volná zábava při zpěvu s kytarou, stolní hry a rozjímání, než postupně odpadnou a probudí se do dalšího dne.

7. Třetí den – pátek

Ráno klasická snídaně a začnu vykládat, co nás čeká a co budou na tento den potřebovat. Dostanou jen svačiny, protože na oběd se stavíme v Broumově. A s sebou si musí vzít navíc krom toho co včera, ještě lžičku. Zdravotník zalepí případné puchýře a může se vyrazit a přejet auty za Broumov. Bude méně chození, ale hodně přejezdů.

7.1. Parkoviště Hvězda aneb třetí barevná série koráleků

Autem budeme stavět na parkovišti „Hvězda“ a hned za čerstva zahájíme boj o korálek a to v barvě červené hrou:

„**Světloňosi**“. Děti se rozlosují dle náramků do dvojic a svážou si k sobě vždy vnitřní nohy a ruce. Pak dostanou do společných rukou hořící svíčku a na daný povel vyrazí, tak aby jim nezhasla, ke kapli Panny Marie sněžné. Dva vítězné týmy obdrží červený korálek.

Tam se na vyhlídce u kaple vyfotíme, aby byla z výpravy další společná fotka. Pak půjdeme po červené turistické značce na rozcestí „Supí hnízdo.“ Ze Supího hnízda ponесou za hnědý korálek své „**kinder vajíčko na lžičku**“. Cesta vede mezi skalami a všelijak se kroutí, stoupá a klesá. Korálek dostanou ti, co donesou bez pádu své kinder vajíčko co nejdál.

Cesta nás dovede až na rozcestí se žlutou turistickou značkou „U pánovy věže.“ Tam začne hra za bílý korálek zvaná:

„**Matematik**“. Dva vedoucí si vezmou připravené kartičky s čísly a znaménky $+$ -. Jako například $+5$, -13 ... Cestou dolů po žluté je umísťují tak, aby byli sice celé vidět, ale jen z různých úhlů. Tedy například opře za kámen, kdy to je vidět až když se okolo projde, nebo pověsí trochu výše na strom. Já pak budu v intervalech vypouštět děti, které se pokusí tyto kartičky spatřit a viděné číslo započítat. Ohodnotím bílým korálkem správný výsledek.

Dole nás už bude čekat pěkná široká cesta, po které půjdeme k „Setonové studánce.“ Než tam dojdeme, zahrajeme si hru za zelený korálek:

„**Guliver mezi obry**“. Na široké cestě se po pěti metrech rozestaví vedoucí, kteří představují obry. Ti si pak zavážou oči a jsou slepí. Obrů by mělo být aspoň pět. Děti se pak snaží proklouznout mezi nimi, aniž by se jich obr dotkl, či přešláply mimo cestu. Těm, co se to povede anebo jen těm nejrychlejším, dám slíbenou odměnu.

Od studánky naše cesta bude opět stoupat po červené turistické značce „Kovářovou roklí,“ kde bude „Mariánská jeskyně“ a jeskyně „Kovárna.“ Tuto krkolomnou trasu využijí k tomu, aby měly šanci získat modrý korálek: „**Přenes vodu**“. Tedy ve studánce si naplní až po okraj obě půlky skořápek svých kinder vajíček a ponese je až do jeskyně „Kovárna,“ kde ti nejzručnější s největším množstvím vody dostanou modrý korálek.

Od „Kovářny“ už to bude po zelené turistické značce zpět k autům. Na mýtině před parkovištěm si zahrajeme o žlutý korálek, kdy zkusí během pěti až deseti minut udělat „**z přírodních materiálů postavičku**“. Hodnotí se nápaditost, a kdo to stihne. Nejlehčí je do šišky napíchat klacíky. Pak už je jen vyhodnotím a odměním a můžeme dojít k autům, které už budou na dohled.

Podle času to vypadá, že bude čas dojet do Broumova na oběd. V Broumově na náměstí je možnost se rozdělit do více skupin a jít do pizzerie, čínské restaurace, nebo rychlého občerstvení. Po obědě nás bude čekat prohlídka krásného dřevěného kostela Panny Marie. Tam zakončíme třetí sérii korálků a na trávníku za hřbitovní zdí si zahrajeme o černý korálek. Budeme hrát hru: „**Zvířátka**“, která se hraje tak, že si děti i vedoucí vylosují na papírku zvířátko a jeho zvuk pak se zavázanýma očima vydávají a hledají další tři do čtveřice. Která zvířátka se první najdou a budou se držet za ruce, získají černý korálek.

7.2. Skalní město Ostaš aneb čtvrtá barevná série korálků

Se zakončenou třetí sérií přejedeme na Ostaš, což je okruh skalním městem. Cesta z parkoviště povede mezi jednotlivými loukami, které vybízejí ke hře: „**Hypodrom**“ za zelený korálek. Děti se rozlosují do pětičlenných skupin, kdy ten nejlehčí dělá jezdce, dva koně a a dva vůz. Dva, co dělají vůz, se předkloní a chytanou se v pase za spoluhráče, co dělají koně a stojí i těsně vedle sebe. Pak si jezdec vyleze na vůz a drží se za ramena těch prvních. Dojedou na startovní čáru a na daný povel všechny týmy vyrazí. Ten tým, co dojede i s jezdcem do cíle, získá zelený korálek. Pak po modré budeme pokračovat nahoru až k místu „Bludiště“, což jsou různé chodbičky, průlezy a soutěsky, ve kterých se uskuteční hra za bílý korálek: „**Pexeso**“. Vedoucí poschovávají po bludišti vždy dvojice kartiček, které pak děti začnou hledat. Vždy mohou sebrat jednu kartičku a k ní najít tu druhou. Do té doby nesmějí jiné sbírat. Pokud ale najdou jinou dvojici, můžou tu svojí odložit a pak si vzít jinou a k ní do páru další. Když mají kompletní pár, mohou začít sbírat další. Také je možné, že si dva drží stejnou kartičku. Po uplynutí časové lhůty se všichni vrátí a vyhodnotím ty nejlepší hledače a odměním bílým korálkem.

Pokračujeme na vyhlídku, kde bude krátká pauza a losování do skupin na hru o hnědý korálek: „**Kinder vejce na lžici**“. Děti si připraví lžice a udělají řadu tak, aby si mohly předávat kinder vajíčko na lžících. Ten, co předá, běží dopředu a čeká, až k němu dojde kinder vajíčko, a předá ho zase dál. Vítězí skupina, která dostane své kinder vajíčko za cílovou čáru.

O kus dál bude končit plošina a čistý les. Cesta klesá a začíná být kamenitá, plná plácků. Tam bude místo, kde lidé staví kamenné mohyly a jsou jich tam desítky. To inspirovalo i mě a tak se přidáme. Žlutý korálek získají ti, co během deseti minut „**postaví nejvyšší kamennou mohyly**“. Samozřejmě nesmí rozebírat ty mohyly, co už tam stály.

Když dojdeme okruh a vrátíme se zpátky dolů na louku, kde jsme hráli hypodrom, tak si děti připraví dortové svíčky na hru o červený korálek. Hra se jmenuje „**Svíčky**“ a ty se hrají tak, že si všichni zapálí své svíčky, a až řeknu, snaží se sfouknout ostatním svíčku a tu svou ochránit. Může se jen foukat a ne strkat či plácet. Dáme tři kola a vždy ocením vítěze ze starších a mladších dětí. Kdo už ale za tuto hru korálek dostal, další už nedostane, i když vyhraje podruhé.

Bude - li čas, tak po zelené ještě zajdeme ke sluji Českých bratří a zase zpět. Do třetice na té louce, kde se hrál hypodrom a svíčky, si zahrajeme o černý korálek hru na „**Atlase**“. Rozlosují se do skupin a připraví si šátky na zavázání očí. Jeden z týmu představuje siláka Atlase, co bude držet vše anebo co nejvíce, co mu ostatní z týmu se zavázanýma očima přinesou. Jediný Atlas vidí a naviguje svůj tým. Pokud, ale něco Atlasovi spadne, či už to neudrží, tak končí a počítá se počet různých věcí, co udržel. Ten tým, co nanosí a Atlas udrží nejvíce, dostane černý korálek.

Pak už se opět musíme vrátit, protože se nám bude krátit čas do večere. Po příjezdu na chatu, nechám kuchaře a dalším pomocným vedoucím čas na přípravu večere a ještě s dětmi zabojujeme u potůčku pod chalupou o modrý korálek, který uzavře čtvrtou sérii.

Hra „**Naplň kelímek**“ spočívá v tom, že každé dítě bude nosit v otevřeném kinder vajíčku vodu od potoka nahoru po srázu do svého kelímku. Ty nejrychlejší v obou věkových kategoriích opět odměním.

Nastane čas se převléci a jít na večeri. Po večeri opět volný program a odpočinek. Toho využiji a připravím si další trička pro ty, co dnes doplnily a dokončily svou barevnou sestavu korálků. Před spaním vyhlásím nové šikovné hráče a předám duhová trička. Děti půjdou spát či ještě zpívat a já s dalšími vedoucími budeme kout plány a pikle na další den.

8. Čtvrtý den – sobota

Ráno po krátké rozcvičce a mytí přijde čas snídaně, tam si opět vyslechnou plán dne a potřebných věcí pro hry. Na dnešní den budou potřebovat navíc toaletní trubičku, svíčku, ručník a tři papírové koule. Budu mít v plánu i tento den stihnout dvě série barevných her a tak nebude času nazbyt. Rychle sbalit vše potřebné, nafasovat obědové a svačinové balíčky a hurá do aut.

8.1. Černé jezírko aneb pátá barevná série korálků

Auta nás dopraví k Černému jezírku u Jiráskových skal. Zde započne naše hráčské dobrodružství a patnácti kilometrová cesta do skal. Bude začínat bílý korálek, což jsou IQ hry a lidské smysly. V této hře zapojíme postřeh a paměť.

Hra „**Dalekohled**“ - jeden vedoucí půjde napřed po naučné stezce okolo černého jezera a v různých vzdálenostech od cesty a všelijakých zákoutích schová různé věci, co nepatří do přírody. Začínám schválně touto hrou, protože tyto věci pak musíme opět sesbírat a vrátit do auta, ať to nemusí nikdo celý den nosit. Děti si zavážou jedno oko šátkem a k druhému přiloží trubičku z toaletního papíru, což bude jejich dalekohled a jediný průzor do přírody. V jednotlivých intervalech budou vycházet na trasu, kde najdou plastovou lahev, botu, papír, noviny, plechovku, kapesník, igelitovou tašku a jiné. Na konci vezmou papír a tužku a během tří až pěti minut napíší, co vše skrze trubičku objevily a zapamatovaly si. Vyhodnotím a odměním nejlepší.

Naše cesta pak bude stoupat po mnoha schodech na zřícenině hradu Bischofstein. Tyto schody využijí ke hře o červený korálek: „**Hořící svíčka**“, kdy se děti opět rozlosují do skupin podle barevných náramků. Děti dostanou hořící svíčku a budou si ji předávat, neboť ten, co ji drží, nesmí chodit jen se v pase přetočit a předat dalšímu. S každou skupinou půjde vedoucí a bude jim měřit čas. Skupina, která donese anebo ta nejrychlejší, získá červený korálek.

Prohlédneme si zříceninu hradu a po červené obejdeme hradní okruh a vrátíme se zpět dolů k černému jezírku, kde si za modrý korálek zahrajeme hru na „**Otužilce**“ všichni, co se vykoupu, získají modrý korálek. Jejich vůle však musí zvítězit nejen nad studenou vodou, ale také nad černou barvou rašeliny.

A jelikož jsme u vody, využijí této příležitosti a dám ještě jednu hru o modrý korálek. Děti se rozlosují náramky do týmů, ve kterém budou:

„Přenášet vodu“. Každá skupina dostane svůj kelímek, který se pokusí co nejdříve naplnit. Vodu budou první nabírat do dlaní a štafetou posílat do svého kelímku. Tým, který naplní svůj kelímek jako první, získá modrý korálek.

A jelikož budeme kousek od aut, můžou si děti své mokré ručníky odložit a pokračovat na tu delší část dnešní cesty. Cesta povede po zelené turistické značce na rozhlednu „Čáp.“ U rozhledny si zahrajeme o bílý korálek hru zvanou: **„Pěčko“**, kdy děti během pěti minut musí sehnat co nejvíce věcí začínající na písmeno „P“. Tato hra se dá hrát i s jinými písmeny. Děti potom po jednom předkládají například: papír, propisku, pytlík, provázek, ponožku, prstýnek, polínko, pírkó, pařez. Těm co budou mít nejvíce věcí na P, předám bílý korálek.

A po zelené pokračujeme až k místu, kde je zase rovný a čistý les. Tam si dáme hru **„Lišky“** o zelený korálek. Děti si odloží batohy a připraví si šátky. Zastrčí si je za pásek a na znamení si je začnou vytrhávat. Kdo přijde o šátek, vypadává. Po čtyřech kolech, odměním vítěze.

Pak půjdeme až na křižovatku se žlutou „Pod bludištěm.“ A dále podle potoka na další křižovatku s modrou „U sekery.“ Tam po delším pochodu bude hra o černý korálek a to ve **„vázání sedmi základních uzlů a to poslepu“**. Všichni se posadí vedle sebe a vyndají si uzlovačky a šátky. Pak si zavážou oči a až řeknu, tak začnou vázat ambulantní uzle. Komu se nepodaří, vypadá a pokračujeme se škotákem a tak dále přes osmičku, loďák, liščí, autíčka až po dračák. Ti co uvážou všechny uzle, získají černý korálek.

Naše cesta bude pokračovat po modré až k horolezecké chatě, kde začíná okruh Teplických skal. V místě, kde je cesta široká a obohacena o pár schodů, si zahrajeme hru o hnědý korálek, zvanou **„toxický odpad“**. Do destičky, kterou mám připravenou, je vyvrtán v prostředku otvor tak, aby tam lehce zapadl míček cca patnáct centimetrů. Další otvory jsou v rozích na přivázání uzlovaček. Děti se rozlosují do čtveřic a pak na čas nesou balónek na destičce ovládané jen za provázky alespoň jeden metr dlouhé. Snaží se nevyklopit toxický míč a donést ho co nejdál a co nejrychleji. Nejlepší tým získá hnědý korálek.

8.2. Zřícenina hradu Střmen aneb šestá barevná série korálků

Dojdeme okruh a dostaneme se k horolezecké chatě a dál ke zřícenině hradu Střmen. Po malých skupinkách a vždy pod dohledem vedoucího, se podíváme na vyhlídku, odkud je vidět po celém areálu Adršpašsko – Teplických skal. Cestou nahoru i dolů můžou počítat schody. Budeme pokračovat zpět na křižovatku „U sekery“, odkud budeme hrát po cestě se žlutou turistickou

značkou až na křižovatku „Pod bludištěm“ štafetovou hru. Rozdělení do skupin podle losování a pak podle pořadí je rozestavím po celé délce této trasy. Jelikož jsme tuto trasu již šli dolů, mám šanci si tato stanoviště předem odhadnout. Úkolem na této trase bude: **„běh pozadu, ale podle zrcátek v rámečku“**. Vedoucí hlídají vždy nějakou skupinu pro bezpečnost, a aby je to nesvádělo k podvodu. První vyběhnou se zrcátkem až k druhým, kde předají zrcátko a tak dál. Vítězná skupina obdrží zelený korálek.

Po zelené turistické značce půjdeme na „Kraví horu“ a hrát **„válku barev“**. Cestou budou shánět barvy co nejpodobnější svým korálkům a ti co sesbírají z přírodnin kompletní barevnou řadu a dřív, nežli dojdeme na Kraví horu, získají žlutý korálek.

Na Kraví hoře si zahrajeme o červený korálek hru **„hrobař“**. Potom se rozdělí do čtyř skupin cca po pěti dětech, které utvoří samostatný kroužek a v něm si posílají hořící sirku. Komu zhasne, nechá si ji u sebe, a ti co budou mít nejméně sirek z deseti kusů, získají červený korálek.

Na Kraví hoře se odpojí vedoucí, kteří se vrátí zkratkou pro auta a přejedou do Teplic nad Metují. My ostatní pokračujeme dál po zelené na vyhlídku „Lokomotiva.“ Přibližně v půli cesty si zahrajeme o žlutý korálek **„v poznávání stromů po hmatu“**. V místě, kde je více stromů pohromadě, se vždy dítěti zavážou oči a to si ohmatá strom. Pak se zase odvede a zamotá. Když si rozváže oči, snaží se určit ten svůj ohmataný strom. Pokud ho pozná, získá žlutý korálek. Pro urychlení, může každý vedoucí povodit další dítě, ale potichu, aby se neorientovali i po zvuku.

Dojdeme na vyhlídku a pak dál až na rozcestí „Nad kamencem“, kde je ski areál. Sjezdovku využijeme ke hře o hnědý korálek. Každé dítě si nafoukne **„balónek“** a pak se ho snaží, co nejrychleji do pinkat aniž by mu praskl až dolů. Ti co budou nejlepší, dostanou hnědý korálek.

Dole budeme čekat na odvoz a dáme si hru o černý korálek **„slepí lovci“**. Děti si stoupnou do kruhu tak, aby dostřelily na vedoucího uprostřed. Pak si připraví své papírové koule a zavážou si oči. Menší děti stojí blíž k vedoucímu. Vedoucí uprostřed občas zatleská, a když je dítě přesvědčené kde stojí, zkusí vystřelit. Ti nejlepší střelci získají korálek.

Po příjezdu řidičů s auty se necháme odvézt k chatě, kde využijeme čas do večere na převlečení, odpočinek a osobního volného času k soukromým potřebám.

8.3. Vyhodnocení hry „Sedm barev“

Po večeri odměním další hráče, kteří dokázali sestavit kompletní barevnou řadu, tričky. Pak vytvoříme pořadí podle korálků na náhrdelníku a odměním navíc první tři hráče, kteří se nejvíce snažili a vítězili, sladkou odměnou. I ostatním dětem a vedoucím poděkuji a všichni dostanou

zmrzlinový pohár. Pak už bude zpěv s kytarou, ale většina zřejmě půjde spát, neboť budou unavení.

9. Pátý den – neděle

Poslední ráno, snídaně nastartuje balení a úklid chalupy. Naložíme do aut veškeré oddílové vybavení a osobní batohy a vydáme se na zpáteční cestu. Dlouhou trasu si ještě zpříjemníme prohlídkou dělostřelecké tvrze Dobrošov u Náchoda. Pak už bude pokračovat cesta zpět ke klubovně, kde se děti přivítají s rodiči a rozeberou si zapomenuté věci. Rozloučení, a když se nic nepokazí a nestane, tak zůstanou krásné zážitky a dobrý pocit. Na shledanou, ahoj příště.

10. Závěr

K naší výpravě se vrátíme o další oddílové schůzce. Budeme vzpomínat, vyprávět si znovu své zážitky a hlavně budeme s dětmi hodnotit, co se jim nejvíce líbilo i nelíbilo. Z reakce dětí si vezmeme ponaučení pro další výpravy. Výpravy jsou totiž důležitou součástí výchovy dětí (kolektivu). V jedné výpravě lze použít různorodé hry, které děti obohatí o šikovnost, poznání a dobrodružství.

11. Zdroje

- Pedagogika a psychologie pro vedoucí kolektivu dětí a mládeže, vydalo Centrum pro děti a mládež Českého svazu ochránců přírody v říjnu 1996
- Pedagogika, psychologie a hry na Brontosauřích akcích, Asociace Brontosaura (David Zelenka, Vítězslav Dittrich)