

Skřítkci, strašidla a nestvůry

Celotáborovka:

Která skupinka nasbírá víc pohádkových tvorů.

Hry pro 4 skupinky cca po 6 dětech.

Za každou bodovanou hru/aktivitu skupinky dostanou určitý počet pohádkových bytostí, které budou představovat body. Tyto bytosti si budou připevňovat na svůj dřevěný totem, který si na začátku tábora vyrobí.

Bytosti budou malé výrobky, například z kolíčku na prádlo, nabarvený kamínek atd atd, aby pak byly totémy na konci tábora celé obsazené pohádkovými bytostmi. Vyhraje skupinka s nejvíc body.

LESNÍ SKŘÍTKCI - pozornost, rychlost

Motivace: Jste v kouzelném lese skřítků a víl a vaším úkolem je nasbírat co nejvíc těchto bytostí.

Pomůcky: strašně moc skřítků, víl a elfů

Příprava: Strašně dlouho výroba, pak chvíli rozmístění po lese

Délka: cca 60 min

Po lese se rozmístí vyrobené figurky. Jsou cca od 1cm až po pár cm veliké. Různé berušky, motýlci, víly, vše podle fantazie. Úkolem děček je pak všechny tyto bytosti posbírat. Některé druhy mohou být ohodnoceny více body. Například zelený mužíček schovaný v trávě bude za víc bodů, než červená beruška ne kůže stromu. Nejvíc bodů bude za Ryšavěnku veveří - bude jen jedna. Vyhraje skupinka s nejvíce body. Děčka mohou skřítky nosit jen po jednom.

Aby to nebylo jen o hledání, budou je u toho honit nestvůry. Zlobři, Bahňáci, Ježibaby... Pokud někoho chytí se skřítkem, musí ho odevzdat (a nestvůra ho sežere :-). Každopádně se pak musí vrátit do domečku pro život, bez kterého děčka do kouzelného lesa nemohou. Nestvůry děčka také mohou například odvléct do svého brlohu a tam je věznit, než je někdo jiný z družinky nevysvobodí.

RARAŠI A DIVOŽENKY- rychlost, hbitost, koordinace

Motivace: Pochyťat co nejvíc Rarachů a Divoženek a nenechat je pak upláchnout.

Pomůcky: kindrvajička, míčky

Příprava: Pár minut na založení startovací čáry a území pro Rarachy

Délka: cca 30-60 min dle průběhu hry

Skupinky mají svoji základnu a o cca 10 - 20 m dál je vyznačena oblast, kde se vyskytují Raraši a Divoženy. Ti se vyskytují jen náhodně a občas. Z každé skupinky vždy vyběhnou dva hráči do tohoto území a tam čekají a dívají se, kde se objeví nějaký Rarach. Jakmile se objeví, ten který bude nejrychlejší ho popadne a zanesení do klece, do domečku své družinky. Rarachy do oblasti hází vedoucí. Vždy tam hodí polovinu Rarachů než je dětí. Tzn, že jen polovina dětí se vrátí s Rarachem, druhá má smůlu a vracejí se do domečku bez bodu. Vedoucí Rarachy hází tak, aby byla hra napínavá a rychlá. Tj. děti budou muset rychle běžet a vracet se. Další dvojice může vyběhnout teprve až je předešlá zpět. V praxi to bude tak, že jakmile zvednou posledního Raracha a ponese ho do domečku, už se tam budou objevovat noví - vedoucí je tam budou házet. Takže ti, kteří jsou ještě v domečku už musí sledovat, kde se Raraši objeví a až jsou všichni z družinky zpět, rychle vyběhnout, aby byli na místě dříve než protihráči.

Další věc je, že Raraši i Divoženy jsou stvořeni neposedná a jen tak se nechtějí nechat chytit. Proto se může stát, že utečou z klece, kam si je skupinka dává. Pokud se to stane, nemůže nikdo z družinky běžet, dokud je všechny opět neposbírají a nevrátí. Při hře budou děčka nosit kindrvajička (Rarachy), míčky (Divoženy) a dávat je do misek. Občas se stane, že je nějaký vedoucí "omylem" rozsype. Aby to bylo spravedlivé, mělo by to být pro každou skupinku s přibližně stejným počtem Rarachů. Vyhrává skupinka s největším počtem Rarachů a Divoženek

ZÁCHRANA OHR. DRUH. STR - rychlost, strategie

Motivace: Zachránit co nejvíc víl ze zajetí zlých skřetů.

Pomůcky: fáborky, míčky

Příprava: pár minut na vyznačení území

Délka: cca 60 min

Někde v lese se vyznačí malé území, např. kruh o průměru 5 m. To je území, kde se vyskytují XXX. Jenže odtud nemohou pryč, protože je hlídají zlí skřeti = vedoucí. Úkolem družinek je zachránit co nejvíce XXX. Z každé združinky půjde do kruhu jeden hráč a bude z něj ostatním členům skupinky XXX vyhazovat ven. Ti je musí chytat a nosit do svého domečku cca 50 m vzdáleného. Pokud ale někoho plácne (trefí) skřet, musí odevzdat život a jít si do domečku pro nový. Za zachráněného XXX skupinka získává 1 bod, ovšem pokud někoho skřet chytí i s XXX, musí ho odevzdat a skupinka má -1 bod. Odlišit je barvami. Družinky proto musí taktizovat tak, aby je skřeti nechytli, mohou si je házet mezi sebou atd. Skřeti se pohybují jen kolem vyznačeného území. Nesmí chodit až k domečkům.

NOMENKLATURA STRAŠIDEL - odvaha, překonání se, pozornost, vynalézavost

Motivace: Kdysi dávno existoval diagram dělení strašidel. Zlý rarach ho však zničil, rozházel a poschovával. Vaším úkolem je diagram obnovit.

Pomůcky: strašně moc viz text

Příprava: hodina a víc

Délka: 60 min a víc

Základem je udělat nomenklaturní diagram, ten pak různě nakouskovat a udělat z něj jednotlivé nápovědy. Tyto nápovědy pak budou různě rozmístěny po tábořišti. Až je děcka posbírají, měly by být schopny z nich sestavit diagram. Nápovědy budou: na dně lavoru s vodou, pod rozprašovačem, pod padajícím jehličím, zakopané v zemi, v bahně, pod polévacím kýblem, plazení, lezení, zrcátko, dalekohled, periskop, vnitřní strana papírové krychle s dírkou, v anglickém textu, nahrané na pásce... stanoviště budou označena fáborkem, aby děcka věděly, kde přibližně hledat. Některé stanoviště budou obsluhovat vedoucí, např. polívání vodou, různé šifry. Vajíčko na hlavu, popsat fixou, plížení přes bahno, na dně pudinku, chilli, Vymyslet to tak, aby na ty zajímavé stanoviště muselo víc děcek, nebo víckrát. Např. už polítý tam znovu nesmí. Nebo na obsluhovaných stanovištích měnit indicie např. každých 5 min, takže si děcka musí měřit a sledovat čas.

BLUDIČKY A SVĚTLUŠKY - trpělivost, opatrnost, tichý pohyb - NOČNÍ HRA

Motivace: Po lese se pohybují různé druhy Světlušek a Bludiček. Vaším úkolem je je všechny posbírat. Pozor ale na Bludičky, aby vás nenalákaly do močálu!

Pomůcky: Lucerny, sklenice - mohou mít na sobě obličej, svíčky, baterky, různá světýlka

Příprava: Pár minut na rozmístění bludiček

Délka: cca 30-60 min dle průběhu hry

Po lese je rozmístěno několik bludiček t.j. luceren, sklenic se světýlky. Stejně tak mají světýlka vedoucí, kteří chodí po lese, občas zhasnou, přesunují se atd. U každého světýlka (či vedoucího) jsou papírky se jmény bludiček a světlušek. Úkolem děcek je posbírat všechny jména. Tj. obejít všechny světýlka a od každého si vzít a do domečku donést jméno. Každý člen skupinky by tedy měl mít všechna jména. Po skončení se vyhodnotí, která skupinka byla nejrychlejší, popřípadě kolik jmen komu ve skupince chybí a podle toho se určí pořadí.

Aby to děcka neměly tak jednoduché, samozřejmě je bude honit **Skřet**. Koho plácne, ten se musí vrátit do domečku. Pokud má u sebe Bludičku, musí ji odevzdat, vrátit se do domečku a vyrazit znovu. Děcka jdou bez baterek jen za světýlky.

MAGICKÉ KRUHY - hbitost, rychlost

Motivace: Najít v magických kruzích kouzelné příšery a získat je

Pomůcky: fáborky, provázky

Příprava: pár minut

Délka: 60 min

V lese jsou vyznačeny 3 soustředné kruhy/polokruhy. Nejmenší cca 10 m, průměr, pak 20 a 30.

Kruhy značí kruhy magie, čím víc uprostřed, tím víc magie se tam nachází. V těchto kruzích žijí zvláštní magičtí tvorové jako řasnatka atd. Ve vnějším kruhu jsou 3, ve středním 2 a ve vnitřním jeden. Ale to lze přizpůsobit.

Úkolem skupinek je posbírat všechny tyto tvory. Ovšem má to háček.

Jednak se tvorové mohou bránit. Např. jsou vysoko na stromě, jsou kluzcí, takže je nejde vzít, píchají, atd. A navíc je chrání strážci magických kruhů tzv. Magožrouti. Ti dotykem sesílají omračovací kouzlo. Kdo je omráčen musí si lehnout a zůstat na místě. Vysvobodit ho mohou spoluhráči dotykem. Ovšem čím víc ve středu magických kruhů, tím je omračovací kouzlo silnější a tím víc dotyků je třeba. Takže ve vnějším kruhu stačí pro vysvobození jeden dotyk. Ve středním dva a ve vnějším se omráčeného musí dotknout tři hráči zároveň, aby omráčený ožil. Magožrouti se mohou pohybovat libovolně mezi kruhy. Může nastat i situace, že skupinka bude celá omráčená a už nebude nikdo, kdo by jim pomohl.

HELIOVÉ BALONKY - ZAPOMENUTÝ SEZNAM - kooperace, paměť

Motivace: Byl objeven zapomenutý seznam strašidel a jeho překlad do cizí řeči. Úkolem je seznam posbírat a správně sestavit.

Pomůcky: fix, heliové balonky, provázky

Příprava: cca 30-60 min. Musí se popsat balonky, napustit heliem a umístit po lese.

Délka: 60 a více

Po lese, tábořišti jsou různě rozmístěny vznášející se heliové balonky. Některé vysoko, jiné nízko. Některé si jen stáhnou, pro jiné budou muset někde vysplhat nebo si pomoci vzájemně. Na baloncích budou české a anglické názvy strašidel. Úkolem děček je jich co nejvíce posbírat a správně spojit dvojice. Ty mohou být na stejném balonku, ale hlavně na jiných. Na jednom balonu může být víc českých i anglických názvů. Děcka si vše mohou zapisovat až v domečku, nic na hrací ploše. Aby měly šanci dvojice spojit, bude na baloncích i nápověda např. skelet = kostra aby z toho mohli odvodit skeleton = kostlivec.

Opět je u toho budou honit skřeti. Koho chytí ten bude muset dělat nějaký úkol, 10 dřepů, odříkat básničku a tak. Vyhrává skupinka s nejvíce správnými dvojicemi.

MELUZÍNA - vynalézavost, šikovnost

Motivace: Představujete meluzínu, která si má do svého domečku donést co jí o nos cvrnkne. Ale jak, když nemá ruce?

Pomůcky: heliové balonky, provázky

Příprava: pár minut

Délka: 30 - 60 min

Úkolem družinek je dostat balónek neplněný heliem z bodu A do bodu B aniž by se ho jakkoliv dotýkali. Tudíž k balonku musí na startu přivázat závaží, aby se balónek vznášel a pak ho foukáním přemístit.

Každá skupinka bude mít 3 balonky, Vyhraje ta, co jich co nejvíce přemístí v nejkratším čase. Pro zesložnění může každý ze skupinky používat jen jednu ruku. Druhou bude mít přivázanou za zády.

BUBLINKOVÉ VÍLY - trpělivost, opatrnost

Motivace: Jednou za rok se bublinkové víly rodí u pramene křišťálového potůčku a pak putují po proudu až do velké řeky. Jsou to ale velmi křehká stvoření a mnoho jich cestu nezvládnou. Úkolem je donést co nejvíce víl do cíle

Pomůcky: Bublifuky

Příprava: Pár minut na určení stanovišť a vyznačení cílového koridoru

Délka: cca 30 min

Úkolem skupinek je nanosit z jednoho stanoviště na druhé co nejvíce bublifukových bublin. Stanoviště jsou vzdálena podle potřeby cca 20 m. Na jednom stanovišti je několik vedoucích, kteří nepřetržitě chrlí bublinky do vzduchu. Děti je chytají na bublifukové kroužky a snaží se je donést do cíle. Za každou bublinu donesenou do cíle je jeden bod. Za extra velkou je pět bodů. Za dvojitu jsou 4 body. Pokud někdo bublinu přes cílový koridor široký cca 2 metry přefoukne, dostane 3 body. Cílový koridor musí být dost široký, aby děcka musely bublinu aspoň kousek foukat, když si ji do nesou před cílový koridor a tam si ji teprve oddělí do vzduchu. Aby ji jen nepřefoukly přes čáru.

Děcka si mohou bubliny navzájem praskat, ale pouze ti, kteří sami bublinu nesou. Ti, co se vrací pro novou nesmí. To by nikdo nic nedonesl. Ti co se vrací možná musí chodit kolem.

▼ BROUCI - skrývání se, odhad tvaru. PRO HEJKALA

Motivace: Nejen strašidla ale i brouci mohou skrývat tajemství. Je třeba ho rozluštit.

Pomůcky: jen šifra a tetování/nálepky na děcka

Příprava: pár minut na potetování děcek

Délka: 60 min

Hra je jednoduchá, rozluštit šifru z brouků. Je to jen substituce písmenek za brouky. Šifra bude rozdělená na 4 části, aby mohly luštit všechny 4 skupinky naráz a každá část bude schovaná na nějakém "zajímavém" místě. Např na stropě, aby děcka musely mít zvednuté hlavy. Vysoko na stromě, kam musí vylézt atd.

Klíč budou mít všichni vytetovaný/nelepený na těle. Ze zadu na krku, na zádech. Každý tam bude mít jednoho brouka a mu odpovídající písmeno. Kdo tam nebude mít písmeno tak to je první písmeno jeho jména. To děckám můžeme jen naznačit.

Úkolem tedy je vidět co nejvíce písmen ostatních a zároveň skrýt to svoje. Samozřejmě ve skupince si to děcka ukáží, proto je potřeba písmena dobře rozdělit, aby nebyly např všechny souhlásky v jedné skupince.

► CHYŤTE HEJKALA - plížení, pozornost NOČNÍ HRA

Motivace: Zajmout hejkala, který už několik dní obchází tábor,

Pomůcky: kostým pro hejkala

Příprava: pár minut

Délka: xxx

Už několik dní přede hrou budeme děckám pouštět vití hejkala. Různě daleko od tábora. Poslední večer přede hrou se už odváží i do tábořiště a třeba něco vezme, rozbije atd. Děcka ho tedy mají za úkol chytit. Vyrazí po setmění a musí ho vystopovat podle vití a šelestu.

Obohatit hru o další setkání s bytostmi. Např tancující víly, které poradí, kde hejkala najít. Hejka se bude různě skrývat a znovu objevovat. Hra může trvat i několik hodin. S jednotlivcem bude hejkal bojovat a setřese ho. S více lidmi už ne a nechá se chytit. To se také dozví z hry Brouci.

▼ POHÁDKY A LEXIKON STRAŠIDEL - znalost pohádek, orientace **STROMOVOUS?**

Motivace: Najít tajnou knihu, kde jsou informace a bytostech žijících v okolí. Potřeba pro další hru **STOPY**.

Pomůcky: otázky

Příprava: předehtou vymyslet a zaznamenat cestu k lexikonu strašidel

Délka: cca 60 min a více, podle délky trasy

Cílem skupinky je dojít k ukryté knize z ní si vzít svítky s popisy strašidel. Aby knihu našli, musí si nejdřív získat popis cesty k ní. Ten budou získávat postupně slovo po slovu, tedy budou skládat zprávu. Části zprávy budou dostávat za správně zodpovězené otázky z pohádek. Družinky budou mít svoji základu a budou běhat po jednom cca ke 4 základnám, kde bude jeden vedoucí. U každé dostanou nějakou otázku z pohádky a pokud ji správně zodpoví, dostanou část zprávy = popisu cesty ke knize.

Pokud nebudou vědět, musí se vrátit ke skupince a běží další. V domečku skupinky si pak mohou otázky říkat a radit si. Na stanovištích jsou jak různé otázky, tak tam mohou získat různé části zprávy, otázky se pak případně opakují. Až skupinka vyluští popis cesty, může vyrazit. Cesta např. jděte k pokřivenému buku, od něho sto metrů na sever, tam narazíte na plochý kámen. Od něj jděte 300m v azimutu 60 stupňů atd. Pokud se cestou ztratí můžou jít od začátku, popř i doplnit si informace o popisu cesty na stanovištích s otázkami.

► **STOPY - postřeh, sledování**

Motivace: Vystopovat co nejvíc strašidel do jejich úkrytů.

Pomůcky: mooooo viz text

Příprava: hodina i více. Nachystat všechny stopy

Délka: cca 60 min a více, podle obtížnosti stop

Z jednoho místa, např palouku odešla různá strašidla a tvorové do svých domečků. Úkolem družinek je je vystopovat a vzít si je. V každém domečku je pro každou skupinku strašidlo jako bod. Podle popisu, který skupinky získají předem už ví, jaké různé stopy tvorové zanechávají. Vodník například mokrou stopu. Víly kousky svého závoje atd. Vyhraje skupinka, která v daném limitu vystopuje co nejvíc domečků nebo dle rychlosti.

Vodník - mokro

Snovač obří - bílé nitě

Lopušák potoční- poházené listy

Vlkodlak - okousané stromy

Kancodlak - rýha v zemi

Sklípkan smrdutý (L) - smrad

Zvonilka - rolnička

Mlženka ranní (L) - vata

Kapradinka zlatokvětá L - kulišky pylu = papíru

Divoženka trnitá (L) - otisk kopyta

PIŇATA - kreativita, trpělivost, týmová spolupráce, komunikace

Motivace: Každá skupina (4x) si vytvoří vlastní piňatu (paper-mache) respektive strašidlo které na karnevale všem od-prezentují (popíší) a poté se do ní pěkně pustí. Sladká odměna je čeká na konci a ta nejlepší piňata bude odměněná 3 ks lesních skřítků.

Pomůcky: 4x mouka, voda, sůl, 4x mysa, 4x balónky, letáky (Globus), krepák, nůžky, provaz, pevný klacek, šátek, sešívačka, papír

Příprava: delší, hlavně na etapy (1 etapa - základní tvar a schnutí, 2 etapa naplnění překvapením - dokončení finální podoby tvaru a schnutí, 3 etapa zdobení a schnutí -> lze použít krepák nebo přírodní materiály z lesa...ale zde je nutné časování aby před použitím nezvadly).

Délka: každá etapa cca 45 min, zábavná část cca. 30 min

Piňaty budou naplněné sladkostí pro každého člena skupiny (dáme my a zalepíme). Cílem je tvorba své vlastní příšerky či lesního strašidla, popsat ji ostatním, poté bodové ohodnocení každým dítětem včetně vedoucích pro nejlepší strašidlovou piňatu a oznámení výherce. Výherce dostane 3 ks lesních skřítků. Představení-popis-a

ocenění se odehraje v rámci karnevalového bloku. Další část, která následuje je bitva o odměnu. Piňaty se pověsí a děti po jednom mají každý jeden pokus do ní uhodit. Pořád se střídají dokud piňatu nezdolají a nevypadne odměna. Zde bych silnějším hráčům (starším) zavázala oči aby to měli trochu těžší a neroztloukly ji na první ránu, tím by ostatní neměli ani příležitost. Při tvorbě dohlédnu na to aby každá skupina měla dostatek vrstev pro pevnou konstrukci která nebude jen tak jednoduchá k dobití.

KARNEVALOVÉ MASKY - kreativita, bystrost, rozhodování

Motivace: Příprava na zábavný večírek před ukončením tábora, tvorba originálních masek dle vlastní fantazie. Masky se budou na karnevale hodnotit. Kategorie: nej-roztomilejší, ne-strašlivější, nej-originálnější, nej-srandovnější, a nej-pohádkovější, odměna ve formě 1 ks lesního skřítka za první cenu v jednotlivé kategorii.

Pomůcky: krepák, provázek, nůžky, (paper-mache lepidlo), přírodní materiál z lesa...případně co si kdo doveze.

Příprava: cca 2 hod. (idea + shromáždování materiálů + tvorba), vhodné začlenit do dne s karnevalem

Délka: cca 2-3 h

Příprava na karneval. Tvorba vlastních karnevalových masek v táborové tématice (skřítci, strašidla a nestvůry). Po zhotovení masek se každá maska vyfotí a bude i společná fotka. Vyhodnocení a ocenění se odehraje až na samotném karnevalu.

VEČERNÍ KARNEVAL - pohádkový zážitek, fantazie, soutěživost

Motivace: Zábavný večer před ukončením tábora, zábavné mini-hry a soutěže, vyhlašování výherců masek dle kategorií a ocenění.

Pomůcky: CD-USB přehrávač, předem vy-selektované a nahrané písně, krepák, vánoční světla (co nejvíce!!!!), vnitřní i venkovní prodlužka kabelů, hooodočně sklenic všech velikostí, třpytky, fluorescentová barva, balónky, 1 bal. Svítících pásek, nůžky, a lesní ozdoba (mech, klacky, kůra, kapradí), svíčky, jar, nafukovací bazének (máte někdo?), hulahoop, drobné občerstvení, provázek, lano, čínské hůlky

Příprava: cca 2 hod. (vedoucí > výzdoba místa kde se vše odehraje)

Délka: cca 2-3 h

Příprava výzdoby (nejlepší by bylo mít karneval venku). Výzdoba se může odehrát při tvorbě masek nebo kdy se to bude hodit, prostě tak aby vše již bylo na večer hotové. Tondo, myslím že hraješ na kytaru, to by na závěr bylo moc fajn jako oddychové ukončení karnevalu u táboráku s pozdní večeří. Přestavuji si co nejvíce vánočních světylek všude po budovách, zahradě a ideálně po stromech, dále lucerniček (ze sklenic nabarvených fluorescentovou barvou), sklenice obarvené za duchy se svíčkou, lesní výzdoba stolu-stromů, a krepová výzdoba.

Program karnevalu:

1. Hudba - strašidelné tancování

Děti se rozdělí do dvou řad, první z každé řady představí svůj strašidelný tanec...tudíž vždy tancují dva, tancuje se tak dlouho dokud se všichni nevyřadí.

2. Hudba - pohyblivé houbičky

24 ks kartonových houbiček namalovaných fluorescent barvou (ve tmě svítí), každé dítě má svou houbičku na které sedí/stojí. Pokud hraje hudba musí strašidla strašit ve směru hodinových ručiček...do kruhu, pokud hudba nehraje strašidla si musí najít svou houbičku. To které nemá vypadává, hraje se dokud nebude pouze jedno strašidlo.

3. Hudba - hladové jazýčky

čínské hůlky + lentilky > principem hry je jíst lentilky pouze pomocí čínských hůlek. Týmová skupina která to dokáže jako první bude oceněna jedním lesním skřítkem.

4. Hudba - zamotaná strašidla

Všechny děti vytvoří malý kruh a nastaví před sebe ruce. Zavřou si oči a libovolně si musí najít další strašidlo se kterým si chytne ruce. Jakmile se všichni drží svého druhého strašidla, otevřou oči a musí se rozplést zpět do velkého kruhu aniž by se pustili.

5. Hudba - lesní tanec mezi světlušky

Tancování k hudbě mezi svítícími bublinami, vedoucí budou foukat bubliny a děti tancovat. Aby byl extra požitek, bublifuky budou dopované fluorescentem a tím pádem budou svítit jako světlušky.

6. Hudba - noční strašení

Prostě jede vláček :) všude venku kolem lucerniček a světylek.

7. Hudba - největší silák

Skupiny (2x2) přetahují lano, kdo vyhraje se zúčastní boje s protivítězem a přetahují se o vítězný titul nejsilnější skupiny.

8. Kytara - noční hejkání při baště

Odpočinek a ukončení večera u ohniště. Hra na kytaru a zpěv při pozdní večeři.

“MEMORY” OBRÁZKOVÝ SLOVNÍK - AJ_procvičení slovíček, rychlost, paměť, komunikace



Motivace: Skupina která bude nejrychlejší dostane 3 ks lesních skřítků, druhá nejrychlejší dostane 2 ks lesního skřítků.

Pomůcky: 10ks laminovaných cedulek s obrázky a AJ názvy, provázek, papír, tužka

Příprava: rychlá, rozmístění cedulek různě v lese tak aby byli dostatečně daleko od sebe a děti museli pečlivě hledat, obeznámení s pravidly hry

Délka: cca 2 h

Podstata hry je procvičení AJ slovíček a odměna. Použitá slovíčka budou vybrána z cedulek v táboře, tedy již by je měli znát. Ještě nevím jestli vyslat vše skupiny zároveň, jednotlivě či vytvořit každé skupině svou sekci lesa.

Každopádně děti musí běžet do lesa a najít 10ks cedulek v pořadí (1-10). Na každé cedulce bude obrázek a popis dané věci (např: 1.  tree, 2.  mushroom, 3.  ghost, atd.), každé dítě z dané skupiny musí najít všechny cedulky a jednotlivě hlásit, to znamená že při každém nálezů musí přijít za vedoucím a oznámit verbálně co na obrázku bylo (“tree”) a napsat správný pravopis (“t-r-e-e”). Každý tým bude mít svého oznamovacího vedoucího (ohlašovací stanici) který bude počítat skóre...myslím že to tak bude jednodušší a přehlednější. Každá chyba je zapsaná vedoucím, dítě se musí vrátit a opakovat proces dokud není verbální i psací správně, teprve poté může hledat další obrázek. Aby to nebylo tak jednoduché, obrázky budou muset nahlašovat v daném číselném pořadí. Tedy zdali dítě najde obrázek který má číslo 5. a teprve začíná hru, musí hledat dokud nenajde číslo č. 1, po správném nahlášení může postoupit a hledat číslo 2, atd. Za každou chybu jsou trestné body. Skupina si může pomáhat v lese, ale ne při oznamování > to pouze jednotlivě. Vyhrává ta skupina která najde všech 10 obrázek v daném pořadí co nejrychleji a s nejmenším počtem trestných bodů. Odměna 3 lesní skřítki.

Menší děti tuto hru mohou hrát také, ty naučím obrázky a čísla před hrou a budou jen hlásit tedy co to je a číslo. Pokud uhodnou alespoň jedno správně (tedy buď “tree” nebo “one”) mohou se posunout dále. Tam budete zchovívavější, ale čísla si myslím dají všichni.

4. Flower
5. Witch
6. Butterfly

7. Bee
8. Ant
9. Grass

10. grasshopper

“RECIPE” RECEPT JEŽIBABY BARBUŠI - AJ_procvičení slovíček, paměť, logika, odvaha

Motivace: V lese se skrývá stará čarodějnice která opakovaně diktuje nějaký recept svému kocouru, jakmile však uvidí nějaké dítě ihned jej přidá do receptu, takže pozor! Skupina která nejrychleji splní všechny 3 úkoly dostane 3 ks lesních skřítků, druhá nejrychlejší dostane 2 ks lesních skřítků.

Pomůcky: vedoucí>strašidelná čarodějnice, pracovní list, tužka

Příprava: rychlá-převlek vedoucího, umístění v lese, obeznámení s pravidly hry

Délka: cca 2 h

V lese sídlí strašidlo => strašlivá čarodějnice Barbuša s kocourem Mikešem. Barbuša stále brblá pořád dokola svůj recept který diktuje kocouru Mikeši (součástí receptu je 8 slovíček v angličtině). Děti musí tento recept zapsat přesně tak jak jej diktuje. Po zhotovení zaběhnou k vedoucímu pro kontrolu, zdali se najde chyba děti se musí vrátit opět pečlivě naslouchat a chybu upravit. Strašlivá Barbuša však nesmí dítě vidět, takže musí být opatrní jinak se musí vrátit k vedoucímu a poté opět běžet do lesa pro recept, tentokrát opatrně aby je ježibaba neviděla.

Jakmile všichni členové skupiny splní první části, mohou se vrhnout na část druhou> luštěnku s tajenkou. Zde děti doplní pouze anglická slovíčka z receptu a vylouští tajenku. Tajenka je název jídla (v angličtině) z tajného receptu baby Barbuši.

Posledním úkolem je spojit slovíčka s obrázky. Tento úkol dětem v průběhu hry pomůžou se správným pravopisem AJ slovíček :) Skupina která nejrychleji a správně vyluští všechny 3 části hry, vyhrává 3 lesní skřítky, druhá nejrychlejší 2 lesní skřítky.

Znění receptu Barbuši:

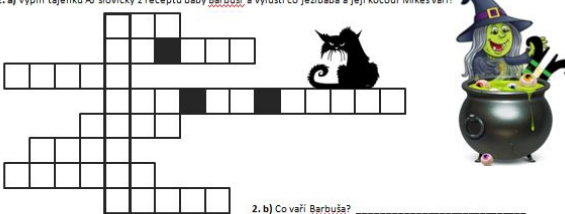
Do misky **MILK** dáš a **SUGAR** přidáš.
 Zamícháš a špetku **SALT** ještě dáš, ale vše stále nemáš.
 Co chybí velice není však malý hubeňour ale **CUP OF FLOUR**.
 Dál přidáš **AN EGG** a vše pořádně zamícháš dřevěnou **SPOON**.
 Na **PAN** přidáš **BUTTER** které se rozbublá.
 Trochu těsta naliješ, počkáš a otočíš, pak si na něm pochutíš.

„RECIPE“ RECEPT JEŽIBABY BARBUŠI!
1. Někdo nemá recept ježibaby Barbuši tak jak ho dříve kocour Mikeš vaří. Recept musí být plněn! Více neboj, Mikeš ti je pomůže a tak recept Barbuše také opíše! ©

Vzor pracovního listu ke hře:


„RECIPE“ RECEPT JEŽIBABY BARBUŠI!

2. a) Vyplní tajenku AJ slovíčky z receptu baby Barbuši a vyluští co ježibaba a její kocour Mikeš vaří!



2. b) Co vaří Barbuša? _____

3. Spoj čarou **ingredients** ke správnému obrázku!



pan an egg spoon butter salt cup of flour milk sugar

VODNÍ BITVA SKŘÍTKŮ - AJ_procvičení slovíček, postřeh, výdrž, komunikace a paměť

Motivace: Odměna formou až 7 ks lesních skřítků, možnost se vyradit a smočit...ideální jakmile bude horko.
Pomůcky: 2 kýble, vodu, vodní bomby=>houby na mytí auta (z jedné ustříháme 3), vodní balonky, laminované kartičky s AJ obrázkovými slovíčky (cca.6 ks na skupinu>dle počtu dětí), provázek, a 5 překážek (ala co dům dá), papír, tužka
Příprava: střední, nachystat dráhu START-CÍL se stanovišti, vodní balonky, kýble s vodou
Délka: cca 2-3 h

Zvolí se 2 vedoucí, každý z nich bude mít svou stanici s vodními bombami. Jeden bude mít kýbl s vodními balonky a druhý bude mít houby a kýbl s vodou. Další dobrovolníci budou sbírat houby a dávat je zpět druhému vedoucímu. Trasa bude obsahovat 5 stanovišť (zde bude např. kolečko, stůl, ...co bude k dispozici), z těchto vytvoříme nepravidelnou trasu (START - CÍL). Cestou však děti potkají zlé skřítky kteří nechtějí aby se dostali do cíle a hážou po nich vodní bomby. Děti běží trasu jednotlivě a aby dostaly plný počet bodů musí doběhnout až k cíli. Zároveň na každém stanovišti se skrývají kartičky s obrázkem které děti hledají. Kartiček bude tolik kolik dětí a budou barevně označené (4 barvy dle barev jednotlivých skupin). Každé dítě si však může vzít pouze jednu kartičku pro svůj tým. Pokud chtějí plný počet bodu, tak musí doběhnout až do cíle, i když najdou svou kartičku už na prvním stanovišti. Body se udělují jednotlivcům, ale dané skupině z které je. Za plný počet bodů (všichni ze skupiny doběhli až do cíle a získali 1 kartičku) dostanou 1 ks lesního skřítky. Jakmile všichni proběhnou cílem, sečtou se skupinové body a dává se odměna. Nejsušší jedinec dostane bonusového 1 lesního skřítky pro svou skupinu.

Každý ze skupiny najde 1 kartičku a proběhne cílem: 1 lesní skřítek
Nejsušší jedinec: 1 lesní skřítek

Jakmile jsou děti zase ve skupinkách, rozloží si kartičky s obrázky a AJ slovíčky. Všichni mají 15 minut na to aby si je zapamatovali. Poté bude zkouška, kartičky se odeberou a starší děti musí na papír napsat a namalovat veškeré AJ slovíčka které jejich tým měl. Menší děti je namalují a řeknou název (zde jim starší musí pomoci se čtením). Pro plný počet bodů jsou dovolené pouze 3 chyby. Odměnou jsou však 3 lesní skřítky. Menší děti musí správně namalovat a pojmenovat 2 předměty v AJ, ostatní je za bonus body. Jeden bonus bod anuluje jednu chybu kterou "někdo" udělá. Vedoucí tedy zapisují chyby a anulují v případě, že by si ti menší namalovaly a pojmenovaly více nežli 2 předměty. Zdali někdo splní tento úkol bezchybně, skupina dostane 5 lesních skřítků. Pokud bude někdo na hraně (4 chyby) dostane

bonus obrázek pro svého nejmenšího účastníka který bude mít celkem 1 minutu za kterou jej musí slovíčko naučit. Poté je musí namalovat a jmenovat, zdali bezchybně skupina dostane 1 skřítko.

<i>Bez chyby:</i>	<i>5 lesních skřítků</i>
<i>Max 3 chyby:</i>	<i>3 lesní skřítky</i>
<i>4 chyby + 1 bonus slovíčko:</i>	<i>1 lesní skřítek</i>

GOLF S LIDSKÝM ŘETĚZEM - týmová spolupráce, komunikace, přesnost, logistika, logika

Motivace: Zlý a chamtivý Leprikón chce vše co vidí, cílem bude dostat se k určeným věcem na které má záslusk jako první. Odměna pro první tým 3 ks lesních skřítků, druhý nejrychlejší 1 ks lesního skřítko.

Pomůcky: tenisové míčky (ideálně každý po-sprejovaný jinou barvou), něco na odpálení (klacek), šátek/papírová muchomůrka z předešlé hry k označení pohyblivého startovního bodu, chaotický prostor (čím víc překážek tím je hra zábavnější)

Příprava: rychlá, vysvětlit pravidla

Délka: cca 2 h



Jako první je nutno určit bod cíle (např. květináč, kůlna, atd.dle dispozici na pozemku), cíl bude pro vše 4 skupiny stejný. Kdo bude první u cíle vyhrává.

Za druhé se určí body (3x) každý tým musí projít všemi body. Body budou vzdálené od sebe, skupiny potřebují rozestup mezi sebou aby se neuhodily.

Jakmile se odstartuje, děti musí stylem golfu nejdříve uhodit do míče (postupně se střídají, kdo uhodil poprvé půjde na konec řady atd.). Tam kam míč spadne se musí doplazit jako lidský řetěz (lehnou si a vytvoří pás kde se drží rukama za nohy dítěte před sebou>lidský řetěz), pouze takto se mohou ze startovního bodu posunout blíže k cíli a doplazit se za míčkem (aniž by se řetěz poškodil!). Zdali se řetěz roztrhne nebo se někdo pustí, musí se vrátit na bod od kterého právě putují. Vedoucí budou hlídat kvalitu. Teprve až se doplazí k míči, jeden z hráčů doběhne pro startovní bodové označení a zde bude nový bod odkud budou hrát. Tím pádem přesnost odpalu míče je velice důležitá a pro některé bude možná lepší raději odpálit míč na menší "jistou" vzdálenost nežli se trefit úplně mimo a třeba se i od cíle oddálit. Tohle se opakuje tak dlouho dokud první dva týmy doplazí (jako lidský řetěz) k cíli kde se jej musí ač nohou či rukou dotknout.