

ETAPOVÉ HRY

# HOLLYWOOD

MARIE PROTIVOVÁ  
A KOLEKTIV VEDOUCÍCH 27. PS KLADNO – ŠVERMOV



# Hollywood

Etapová hra – metodický materiál



## ***Pionýr***

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

Naše sdružení chce svojí prací plně dostát významu tohoto pojmu.



## POZNÁNÍ

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

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

Samostatně se soutěž etapových her v Pionýru vyhláší od roku 2003. Hry do ní může přihlásit každá pionýrská skupina. Protože nechceme do rukopisů zasahovat více než je nezbytné, je základní podmínkou přihlášky zpracování hry do obecně srozumitelné podoby.

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

Ať vám tato publikace pomůže poznávat nové věci a hledat nové nápady.

Česká rada Pionýra vyhlašuje každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 31. října. Autorské příspěvky zasílejte na adresu Pionýr, Senovážné nám. 977/24, 116 47 Praha 1. Vyhlášení vítězů probíhá ještě téhož roku. Odměna za nejlepší příspěvek dosahuje hodnoty 10 000 Kč. Pokud se rozhodnete zpracovat etapovou hru, doporučujeme držet se vyhlášené osnovy.

### 1) ÚVOD

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

### 2) POPIS HRY

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

### 3) PŘÍPRAVA

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

### 4) REALIZACE

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

### 5) HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE

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

**OBSAH**

<b>POPIS HRY</b>	<b>8</b>
<b>REALIZACE</b>	<b>9</b>
Úvodní den	9
Shrek	10
Mickey Mouse	14
Hannah Montana	15
Roboti	17
Hledá se Nemo	18
Černý jestřáb sestřelen	20
Pátý element	21
Klonové války	24
Šmoulové	26
Alenka v říši divů	28
Závěrečný den	30
Zahraniční návštěva – Francouzi	31
<b>PŘÍLOHY</b>	<b>33</b>
Pracovní smlouva	33
Diplomy	34
Odkaz na webové stránky	41

## POPIS HRY

Již od loňského tábora bylo rozhodnuto, že letošní celotáborová hra se ponese ve znamení hollywoodských filmů. Výběr jednotlivých filmů závisel na jednotlivých vedoucích – odtud pramenila i širší filmových žánrů – od kreslených pohádek pro nejmenší až po takové hollywoodské trháky, jakými se staly například Hvězdné války.

Autory cetech jsou tak všichni vedoucí a instruktoři, kteří se zúčastnili 1. běhu tábora na základně v Mrtníku v červenci 2011. Jednotlivci či dvojice si v průběhu několika měsíců připravili návrh programu „svého“ dne (suchá, mokrá a „horká“ varinta), který pak s drobnými úpravami v průběhu tábora zrealizovali.

Tábor se uskutečnil od 2. do 16. Července 2011 a zúčastnilo se ho 62 dětí, převážně mladšího školního věku. Realizační tým tvořilo šest oddílových vedoucích, šest instruktorů, hlavní vedoucí, hospodářka, programová vedoucí, kuchaři, zdravotnice, zásobovač.

Děti byly rozdělené do šesti oddílů, které nesly názvy slavných filmových studií. Mezi sebou tak soutěžili zástupci těchto společností:

- Dreamworks
- Pixair
- Metro-goldwyn-mayer (mgm)
- Universal
- Warnerbros
- Paramount

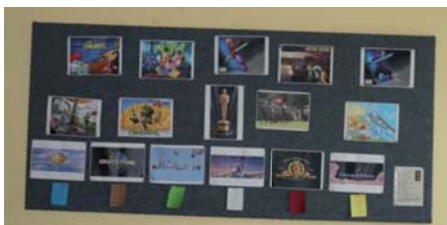


Včetně dne příjezdu a odjezdu tábor trval 15 dní, z toho jeden den byl věnován celodennímu výletu, celkem se tedy uskutečnilo 12 hracích dní. Bodoval se každý den zvlášť, přičemž do bodování získávaly oddíly za umístění na 1. nebo 2. místě 3 body, na 3. nebo 4. místě 2 body a na 5. nebo 6. místě 1 bod. Tento systém se ukázal jako výhodný, protože bodové rozdíly mezi jednotlivými oddíly nebyly tak markantní a až do samotného závěru se nedalo odhadnout, jak se jednotlivé oddíly nakonec umístí. Bodování bylo průběžně zaznamenáváno do hracího plánu. Pro zjednodušení některých aktivit měl každý oddíl stanovenou svou barvu.

Táborová základna se na dva týdny změnila na filmová studia, čemuž odpovídalo i značení jednotlivých místností – catering, produkce, rekvizitárna, maskérna, střižna, kinosál... na blízkém kopci byl po dobu konání tábora umístěn velký nápis HOLLYWOOD. Hlavním hitem tábora se pak stala stejnojmenná písnička Jarka Nohavici. Bohužel nedošlo k realizaci původně zamýšleného chodníku slávy, do nějž měly za každý den hlavní herečky hvězdy obtiskávat své ruce (tlapky a další končetiny či předměty).

Novinkou a velkým hitem tábora se stalo „letní kino“. Prostřednictvím diaprojektoru se promítaly filmy přímo na zeď budovy a děti je mohly sledovat přímo ze spacáků pod noční letní oblohou. Na promítání filmů (nebo jejich částí) někdy došlo i během poledního klidu nebo v případě nepříznivé počasí.

Táborový stejnokroj letos zastupovalo černé tričko, na které jsme v průběhu tábora nastříkali bílou barvou nápis HOLLYWOOD a obrázek filmového políčka s bílou hvězdičkou.



Kromě úvodního a závěrečného ceremoniálu, jejichž popis naleznete dále, se během jednotlivých hracích dní odehrávaly i další tradiční táborové aktivity, jako táboráky, koupání, diskotéky a výlety do okolí.

## REALIZACE

### ÚVODNÍ DEN

Po příjezdu na tábořiště došlo na rozdělení dětí do 6 oddílů. Protože většina dětí byla ve věku do 10 let, rozdělili jsme tři dvojice nejstarších dětí, takže v každém oddíle byl jeden (jedna) starší. Pak následovalo dělení dívčích i chlapeckých dvojic tak, aby síly byly co nejvíce vyrovnané. Velká většina dětí s námi jezdí opakovaně, známe se navzájem, a tak dělení mohly svými názory ovlivňovat i děti samotné.



Po ubytování ve stanech i v budově následovalo seznámení s táborovým řádem a sdělení nejdůležitějších provozních informací. V rámci jednotlivých oddílů si pak všichni zahráli různé seznamovací hry.



## Boj o názvy

V blízkém okolí tábora bylo na šest odlišných místech ukryto šest plakátů s názvy a logem jednotlivých hollywoodských filmových studií. Místa jsme měli předem vyfotografovaná a ke každému z nich byly připraveny tři indicie. V okamžiku vyhlášené hry si zástupci jednotlivých oddílů vylosovali jednu fotografii. Pokud věděli, kde se vyfotografované místo nachází, mohli se vydat hledat svůj plakát. Pokud nevěděli, byl jim po 5 minutách vydána první nápověda, po 10 minutách druhá nápověda a po 15 minutách třetí nápověda. (Hru lze bodovat – vítězí ten, kdo první donese režisérovi – hlavnímu vedoucímu – plakát, ale my jsme tuto hru ještě do bodování nepočítali. Svým včasným příchodem do tábora si oddíly určily pořadí pro následující večerní hru.)

## Podpis smlouvy

Po tradičním zahajovacím táboráku se na protější kopci na dobře viditelném místě objevil nápis HOLLYWOOD. Jednotlivé oddíly vycházely s časovým odstupem, protože u nápisu děti podepisovaly „smlouvu“ (viz příloha), ve které svým podpisem stvrzovaly táborový řád i souhlas s pravidly ceteň. Na závěr jim byl ještě nastíněn hlavní cíl jejich dvou týdnů snahy – soutěž o získání ceny letní táborové akademie filmového umění a věd.



## SHREK

### Hledání Shreka

Během dopoledne (případně celého dne) se bude v prostoru tábořiště schovávat postavička Shreka. Kdo ji náhodně objeví, odevzdá ji do kuchyně, kde dostane příslušnou odměnu a získá bonusové body pro družstvo.

### Bažina

Na zem se vyznačí herní území – bažina. Jedno družstvo představuje pohádkové bytosti schované uvnitř bažiny (obránci), další představují vojáky, kteří mají pohádkové bytosti dostat z bažiny a uvěznit je. Uprostřed bažiny je shrekova chýše (do ní se odkládají zajatí vojáci) a mimo



herní území je vyznačeno vězení (do něj se zavírají pochytané pohádkové bytosti).

Po zahájení hry se obránci snaží vtáhnout do kruhu co nejvíce vojáků a naopak. Čára na zemi, která představuje hranice bažiny je velice důležitá. Obránce může klidně jednou nohou vykročit až za hradby k útočníkům (výpad). Když ho však útočníci chytí a budou ho táhnout pryč, tak obránce žije do té doby, dokud se stále třeba jenom jedním prstem dotýká hranice, nebo pokud ho drží nějaký obránce, který stojí uvnitř bažiny. To samé platí pro útočníky. Taktéž mohou jednou nohou nakročit do hradu. Ti zase žijí do té doby, dokud se nějakou částí dotýkají prostoru mimo kruh.

Hru lze zpestřit přidělením konkrétních rolí v bažině (jednotlivých bytostí) lze i s divadélkem z filmu – Smlouvání. V případě potřeby může do hry vstoupit shrek, který může osvobodit svým dotekem pohádkové bytosti z vězení.

### **Stavění bažiny/hradu pro dračici...**

Děti mají za úkol postavit z přírodních materiálů krajinky z filmů (bažina, hrad dračice, duloc, hostinec u otráveného jablka, továrna dobré víly, worchestrovka, merlinova chýše), v případě nepříznivého počasí je lze malovat na velké papíry, případně lze portrétovat jednotlivé postavy. Pro malé děti nakopírovat do zásoby shrekovské omalovánky.

### **Zachraň si život**

Život každého představuje obyčejný kolíček na prádlo. Ve vyznačeném území se pohybují hráči, kteří si usilují o život = snaží se sebrat někomu z protihráčů kolíček pověšený zezadu na oblečení. Kdo nemá kolíček, končí hru a odchází z herního území. Hru lze omezit časově nebo hrát do chvíle, kdy v poli zbývá jen několik hráčů.

Pokud bude potřeba hru bodovat do oddílů, lze kolíčky podepsat (označit barvou či jménem oddílu). Lze také hrát v různých kategoriích mladší/starší /kluci/holky – a z nich pak velké finále.



### **Kadibudka**

Ve vymezeném území je skryta kadibudka s papírky. Úkolem hráčů je najít ji a poté získat co nejvíce potvrzených lístečků - musí dojít ke kadibudce, vzít jeden lísteček, dojít za „hajzlbábou“, která sedí někde na kraji území, nechat si lísteček

potvrdit a mohou jít znova. Aby to nebylo tak jednoduché, pobíhají v území průjmy. Průjmů je asi sedm a mají svá jména (cedulky na zádech - např. Řídký, nekonečný, zelený...). Každý hráč má na počátku tři toaletní papíry (= životy). Pokud hráče chytne průjem, sebere mu jeden toaletní papír. Pokud někoho chytne průjem a on nemá toaletní papír, je vyrazen ze hry. Průjmy nesmí příliš blízko ke kadibudce ani k hajzlábě.

Další postavou je zácpa, která se občas objevuje a zdrhá před hráči - pokud hráč chytne zácpu, dostane 1 toaletní papír.

Hraje se po určitou dobu. Vítězí ten, kdo má nejvíce potvrzených papírků. Pokud má více lidí stejný počet papírků, vyhrává ten z nich, který si zapamatoval více jmen průjmů. Doporučená cena pro vítěze je role pravého toaletního papíru.

### Zmizení pohádkových postav

V prostoru tábořiště a jeho blízkém okolí se během večere ukryjí obrázky pohádkových postav označené čísly. Každé družstvo obdrží plánek tábořiště a bude se snažit co nejdříve objevit všechny očíslované postavy a zapsat jejich čísla (případně i jména) do plánek.

### Souhvězdí

Hře předchází příprava, kdy jsou hráči seznámeni s neznámějšími souhvězdími. Ta jsou připravena v lese - na tmavých čtvrtkách jsou nalepené svítící hvězdičky. Děti mají za úkol projít tiše trasu ze souhvězdí a zapamatovat si je (pořadí, názvy, počet). Na konci by mohl být Shrek s Fionou a rozdávat dětem, které šly hezky tiše, svítící hvězdičky.



### Hry do špatného počasí:

#### Omalovánková

Oddíly dostanou černobílou předlohu obrázku se Shrekem a dalšími postavkami a jejich úkolem je vybarvit co nejpřesněji obrázek podle předlohy umístěné někde mimo. K předloze běhají děti postupně štafetovým způsobem.

## Písmenkovaná

Hra založená na klasické hře Šibenice. Námětem jsou ovšem postavy a místa z filmů o Shrekovi. Družstva se postupně střídají v hádání písmen, jejich hodnota je dána vždy hodem kostkou. Pokud uhádnou písmeno obsažené ve slově, mohou hádat dále, pokud ne, pokračuje další družstvo. Za uhádnuté celé slovo je bodový bonus.

V průběhu jednotlivých kol jsou pohybové mezihry (složit sirky do krabičky, postavit nejvyšší komín z kostek, spojit řetizek z kancelářských sponek, kuželky s postavičkami...).

## Shrekův zlý sen



Shrek je zaskočen zprávou, že bude otcem, a zdají se mu hrůzostrašné sny. Soubor družstev bude realizován v duchu hororu péče o mimina. Na každého by měl vyjít jeden úkol.

Úkoly:

- vypít co nejrychleji mlíčko z kojenecké lahve.
- Přebalit co nejrychleji a nejlépe plínku.
- Obléknout nespolupracující mimi.
- Vyčistit důkladně mimizoubky.
- Nakrmit se zavázanýma očima spoluhráče přesnídávkou.
- Nést kus mimi na koníčkoví (naše mrňata).
- Složit nějaký mimihlavolam (kostka s tvary).
- Prolézt trasu v herně po čtyřech.
- Uplácet povedenou bábovičku.
- Zazpívat ukolébavku.

## Playback

Na známé filmové melodie nacvičit playback (dulocký orchestrion).

## MICKEY MOUSE

### Mickeyho štafetový šesti- boj

Na oddíly čekalo v blízkém okolí šest stanovišť s Mickeyho úkoly:

- Dinseyland na písku – stavění zmenšeniny zábavního parku na pískovišti
- Knoflíky – štafetové přišívání velkých knoflíků na Mickeyho kalhoty
- Mickeyho autíčko – štafetová jízda v kolečku
- Mickeyho botičky – štafetový běh v holinkách
- Mickeyho rukavičky – sbírání drobných předmětů v pracovních rukavicích
- Mickeyho ocásek – štafetové postrkování pingpongového míčku lžící přivázanou na provázku kolem pasu



Každá disciplína se bodovala zvlášť (pozor - musí soutěžit vždy stejný počet lidí z každého oddílu!) A součtem jednotlivých umístění se získalo celkové pořadí.

### Mickeyho puzzle

Do herního území se rozhází rozstříhané a zalaminované puzzle s obrázky mickeyho, minnie a pluta (případně dalších kamarádů). Pro každé družstvo je třeba mít obrázek natištěný na papíru v oddílové barvě. Doporučujeme stříhat podle stejné šablony na zadní straně a hlavně na stejný počet dílků.

V herním území se pohybuje mickey mouse (případně i s dalšími namaskovanými kamarády), který se snaží odchytit hledající děti, které si s ním pak chvíli musí hrát (být v něj v „domečku“).





### Přetahování lanem

Tradiční táborová disciplína, která se spíše než jako soutěž mezi oddíly dá pojmout jako soupeření mezi chlapci a dívkami, mezi vedoucími a instruktory, případně promíchat navzájem.

### Sportovní večer

Cílem je ukázat dětem různé sportovní aktivity. Nabídka se vyvěsí na nástěnky a děti se podle svého zájmu napíší na jednu hru, se kterou budou začínat. V průběhu večera pak mohou



jednotlivé aktivity vystřídat.



Kromě tradičních her (fotbal, ringo, vybíjená, přehazovaná, míčové hry pro nejmenší) jsme do nabídky zařadili i méně tradiční aktivity (badminton, baseball, kriket). Velkou oblibu si získala všestranně použitelná novinka ogo.

### HANNAH MONTANA

Mladá dívka žije dva životy. V jednom je obyčejnou dívkou, která chodí do školy se spolužáky a s nimi prožívá obyčejný život.

Ve druhém životě je populární zpěvačkou. O dvojím životě ví pouze její otec, který ji v tom pomáhá.



### Casting

Oddíly - kapely - vytvoří hudební program minimálně na 2 minuty. Bude se hodnotit zpěv, kapela, stylové oblečení, pohyb na pódiu - tanec. Zároveň mají za úkol vyrobit plakát jako upoutávku na jejich koncert.

Casting bude hodnotit porota složená z nestranných dospělců (kuchaři, zdravotnice, hlavní vedoucí atd.). Vybere nejlépe sešranou kapelu.

### Zmatek v převlékání

Na 10 stanovištích se budou děti postupně převlékat ve stanoveném čase do stanoveného oblečení a k tomu ještě plnit úkol. Rozpis času a oblečení dostanou před hrou. Na sehnání oblečení je dán časový limit (např. čtvrt hodiny).

- V plavkách – přenášení vody v hrnečku na čas pod střelbou z vodní pistole;
- Kraťasy a tričko červené barvy – hod gumovkou na cíl;
- Co nejvíce oblečení v růžové barvě – překážkový běh s kufrem;
- V šatech nebo v sukni – jíst štafetově perník;
- V pyžamu – najít za určitou dobu co nejvíce vajec ( obaly od kinder);
- Dlouhé kalhoty a tričko s dlouhým rukávem – cesta oddílu poslepu, jeden vidoucí převádí oddíl trasou s překážkami;
- Šátek nebo čepice na hlavě – ochutnávka jídla a určování druhu jídla;
- Džíny – naučit se společný tanec na písničku z Hannah;
- V ručníku – přelézt lanovou lávku tak, aby nespadol ručník;
- V dlouhém tričku – štafeta na čas s oblékáním, 1. člen oblékne kalhoty a doběhne na stanoviště druhého člena, svlékne se a předá kalhoty. Běží nazpět, oblékne mikinu a potom čepici, boty, atd. Vyhrává to družstvo, které takto štafetově oblékne posledního člena oddílu.

### Salón Hannah Montana

Tato odpočinková aktivita zahrnuje:

- Kosmetické salóny
- Kadeřnictví
- Masáže obličeje
- Půjčovnu oblečení
- Módní přehlídku dívek – soutěž o nejdokonalejší převlek Hannah Montana

Chlapci tvoří odbornou porotu - hodnotí účes, nalíčení a oblečení a vyhlásí nejdokonalejší Hannah Montana.



### Jen růžová to může být

Ve stanoveném limitu mají děti sehnat a obléknout si (případně držet nebo nosit) co nejvíce růžových kousků oblečení a věcí. Po spočítání všeho růžového lze zařadit humorné hromadné vystoupení na populární píseň jen růžová to může být.

### Táborová diskotéka



## ROBOTI

### Celodenní hra – robotí rez

Ráno na nástupu se vyhlásí, že se všichni stávají roboty. Bohužel jeden z nich je nakažen rzí a je tak možným nebezpečím pro všechny ostatní. Poté si každé z dětí i vedoucích vytáhne z nějakého pytlíku postupně lísteček. Jeden bude na sobě mít napsáno, že se daný člověk stává

hlavním přenašečem rzí. Tento přenašeč musí někoho najít o samotě a dotykem se slovy: „byl jsi nakažen“ ho nakazí rzí. Tento člověk se také stává přenašečem. Kdo zůstane do konce dne nenakažen, vyhraje odměnu.



### Sestrojení robota

Během dopoledne mají oddíly za úkol přeměnit pomocí čehokoli jednoho člena na robota. Mohou k tomu použít nebo sehnat cokoli. Před obědem se pak jednotliví roboti představí ostatním a předvedou své jedinečné schopnosti.

### Procesor

Procesor je představován obyčejným kolíčkem na prádlo. Buď můžete zvolit pro každé družstvo jinou barvu kolíčků nebo můžete obětovat klasické dřevěné prádelní kolíčky, na které si každý napíše jméno a název svého filmového studia.

Každý si připevní kolíček ze zadu na spodní okraj trička. Po zahájení hry se snaží sebrat kolíček svým protihráčům a zároveň ochránit svůj vlastní "procesor". Komu byl kolíček sebrán, vypadává ze hry. Doporučujeme stanovit časový limit. Po skončení bodované části lze zařadit hru všichni proti všem (včetně vedoucích a dalšího personálu).



### Elektronická paměť

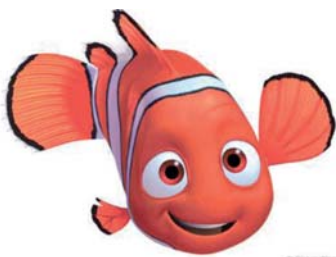
Robot je stroj, a tak má místo mysli úložný disk, díky němuž si vše pamatuje. Po lese budou na strozech viset papírky s útržky písně a děti se budou



po jednom vydávat do lesa, aby našly tyto kousky, zapamatovaly si je a následně je sdělily svému družstvu. Vyhrává družstvo, které jako první najde všechny útržky a poskládá co nejpřesněji celou píseň. Další možností je pak prezentace písně – v našem případě jsme zvolili možnost píseň rapovat případně upravit do některého z moderních hudebních žánrů.

Tady je text k písničce od Jana Jirouška – Robot:

- Železa kus, no to je hnus, vypadá na šedesát
- Kabelů pár, no to je zmar, neumí citově vzplát
- Dívky se ptají, proč je tak netečný, odolává polibkům, je hloupě statečný
- My moudří víme, tohle ho nebaví, pořád jen maká a občas pozdravím
- Vždyť je jen robot ou ou ou - jenom robot ou ou ou (opakovat)
- Tak hochu dost, chceš zbalit kost? Musíš se změnit a hned!
- Obvod nech spát a zahod' drát, duše je tvá budoucnost
- Teď holky uvidí, že potenciál máš, až na ně zavoláš tak už se neschováš
- Ty tam jsou doby, kdy jsi hnusným kovem byl, teďka ses nám už pochlupil!
- Už nejsi robot ou ou ou žádný robot ou ou ou (opakovat)



## HLEDÁ SE NEMO

### Nemocná ploutvička

Při snídani mohou děti používat jen jednu ruku – Nemo měl nemocnou jednu ploutvičku. Každé družstvo má do ranního nástupu vymyslet jednu soutěžní disciplínu, která se bude provádět jen jednou rukou

(musí být splnitelná – družstvo ji samo předvede).

Následuje plnění těchto vymyšlených disciplín, a to tak, že autoři nápadu se snaží danou aktivitu splnit co nejrychleji nebo co nejlépe. Tím stanoví limit, který se ostatní družstva pokoušejí překonat. Za pokoření limitu získává družstvo jeden bod. Pokud se nikomu nepovede rekord překonat, může autorské družstvo získat zvláštní bonusové body.

## Akvárium

Akvárium je představováno celtou, na které leží obrázek Nema (my měli plyšovou hračku). Jedno družstvo představuje žraloky, kteří se snaží zabránit ostatním dostat se do akvária. Ostatní jsou rybičky, které se snaží proklouznout mezi žraloky na celtu. Kdo je chycen, vypadává ze hry. Komu se podaří dostat do akvária, získává sladkou odměnu i body pro svoje družstvo.

## Papája

Na šesti stanovištích v herním území (oceánu) jsou ukryté rybičky, které mají různou bodovou hodnotu (předem ji zná jen vedoucí hry). Děti se v rámci oddílů rozdělí do trojic a po celou dobu hry se musí držet za ruce. Oceánem slídí žraloci (vedoucí), kteří se snaží dotknout prostředního hráče (Nema). Před jejich kousnutím se trojice může chránit tak, že se chytanou volnými rukama a utvoří tak malý kroužek. Pokud se žralok dotkne nebo zjistí, že se trojice rozpojila, vezme jim jednu z ulovených rybiček. Na každém stanovišti smí trojice ulovit jen jednu rybku (může jich mít tedy max. 6). Po uplynutí časového limitu se sečte bodová hodnota všech získaných rybek.

## Adresa

Merlin si musí zapamatovat adresu, na které najde Nema. Je to zubař p. Sherman 42 Sydney. Hraje se štafetovým způsobem. Z každého družstva zůstane na každém stanovišti jeden. Stanoviště jsou od sebe vzdálená asi 50m. První si přečte text k zapamatování, doběhne na druhé stanoviště, kde se snaží ho naučit dalšího člena svého oddílu atd. Až se znění zprávy dostane přes všechny až na konec. Hodnotí se nejen rychlost, ale i přesnost.

## Svačinka z lavoru

Jablko k svačině si každý musí vylovit z lavoru s vodou pouze pomocí svých úst.

## Medúzy (noční hra)

V herním území (oceánu) ohraničeném světýlky ve sklenicích se pohybují medúzy natřené svítícími barvami. Na dně jsou rozházené malé bílé lístečky (plankton). Hráči se snaží posbírat co nejvíce planktonu, aniž by se jich dotkla medúza. Kdo je chycen, musí odevzdat medúze všechny lístky, které má u sebe.

## ČERNÝ JESTŘÁB SEŠTŘELEN

### Únos

Během ranního nástupu vtrhne do tábora elitní vojenská jednotka, která unese každému družstvu instruktora (nebo některé z větších dětí – po předchozí domluvě). Tím se rozběhne záchranná mise, na jejímž začátku je však potřeba z civilistů vycvičit schopné vojáky.



### Výcvik

Celé dopoledne je věnované vojenskému výcviku. Na jeho začátku si oddíl vymyslí krycí název a bojový pokřik pro povzbuzení morálky. Všichni se převlečou do maskáčů nebo podobného oblečení, aby se mohli v přírodě dobře maskovat, lze použít i barvy na obličej atd. Pro vytvoření atmosféry je třeba „zblbnout“ vedoucí, kteří pak totéž mohou udělat s dětmi.

Součástí výcviku byly lanové aktivity (vysoké, nízké, lanovka), střelba z airsoftových zbraní, hod na cíl a běh v plné polní. Jednotlivé aktivity se bodovaly, čímž bylo rozhodnuto o pořadí na odpolední stopování unesených.



### Vlajky

Během poledního klidu měl oddíl za úkol udělat vlajku své vojenské jednotky, kterou s sebou musel mít při stopování unesených.

### Stopování unesených

Z odposlechu vysílaček bylo zjištěno, kde se nejspíše unesení instruktoři nacházejí. Oddíly vyrážely postupně s malým časovým odstupem. Na předpokládaném místě však našly pouze několik stop, které je vedly dál až na místo, kde únosci zadržovali rukojmí. K jejich osvobození bylo potřeba spojit síly ve vlajkové bitvě.





### Bitva o vlajky

Jako výkupné musí dát oddíly únosců své vlajky. Ty se umístí do kruhu kolem zajatců. Kolem je vyznačen další větší kruh, ve kterém se pohybují únoscí (ti mají hadrové míčky) a za jehož hranicemi čekají osvoboditelé na zahájení hry. Osvoboditelé se snaží získat zpět svou vlajku a osvobodit zajatce a vrátit se s nimi zpět za hranice herního území. Kdo je zasažen míčkem, sedne si na bobek a čeká, jestli se některému ze spoluhráčů podaří ho dotekem osvobodit. Vítězí ten oddíl, který jako první získá zpět svou vlajku i zajatce.

### Letní kino

Na oslavu vítězství se večer jedna stěna táborové základny proměnila v promítací plátno, na které byl pomocí dataprojektoru promítán film na přání, který děti mohly sledovat přímo z pohodlí a tepla svých spacáků.

### PÁTÝ ELEMENT

Vizuální žranice Luca Bessona není neprůstřednou vizí budoucnosti, zato zahrnuje žánry komedie, sci-fi, romantického filmu a pohádky pro dospělé - protože děj se točí okolo zla, které každých pět tisíc let hrozí zničit zemi. Ve vzdálené budoucnosti (patříčně barevné) se tomu lidstvo snaží zabránit pomocí kamenů, reprezentujících čtyři elementy: vodu, vzduch, zemi a oheň. Pátým elementem je dívka Leelou, která spadne do taxíku Corbena Dallase. K jejich týmu, zachraňujícímu svět, se brzy připojuje roztržitý kněz a výstřední černošský moderátor. Zlu ovšem také přibývá spojenec: padoušský magnát Zorg.



## **Země:**

### **Stonožka**

Jedná se o týmovou hru, kdy se tým seřadí do zástupu. Z každého týmu vyběhne hráč, stojící na první pozici zástupu a překoná vytyčenou trať co nejrychleji. Při návratu se k němu připojuje druhý hráč (držení za ruku) a trať absolvují spolu. Tímto způsobem se pokračuje, dokud neběží celý tým. Poté se jede převráceně a místo připojování dalších hráčů se první hráč odpojuje, následován druhým atd. Vyhrává tým, který absolvuje trať rychleji.

### **Zatloukání hřebíku**

#### **Sahání do nádob**

Poznávání věcí hmatem v zakrytých nádobách.

#### **Ruce na věci**

Hra na delší dobu, kde spoustu lidí položí ruku na určitou (stejnou) věc. Ten, který bude mít na věci ruku jako poslední, vyhrává, přičemž se nesmí používat fyzické útoky.

### **Poznávání hmotnosti kamene**

#### **Vzduch:**

##### **Přenášení bublin**

Vedoucí za pomoci bublifuku vytvoří skupinu bublin, ze které se jeden hlavní dráteník z týmu bude snažit o co nejrychlejší zachycení jedné bubliny na svůj vlastní drátek. Po úspěšném chycení je tým připraven na absolvování náročné stezky, na které soutěžící zápasí nejen s nervozitou, ale i s vlastní koordinací těla. Vyrazí a po oběhnutí překážky vyrazí další dráteník. Při prasknutí nebo ztrátě bubliny si dotyčný dráteník musí ulovit novou a začít znovu na startu.

##### **Nafukování k prasknutí**

Nafukování balónku pomocí vlastních úst k prasknutí balónku. (Může soutěžit pouze několik lidí.)



### **Foukací fotbal**

*Pomůcky:* dobře vyvážený stůl, ping-pongový míček, zábrany na strany stolu.

Hrají pouze dva týmy proti sobě. Týmy se snaží sfouknout míček ze strany stolu druhého týmu, čímž se jim uzná branka.

*Možné variace:* turnaj, 1 vs. 1, tým vs. tým, tým vs. jednotlivec apod.

## **Voda**

### **Naplnění nádoby pomocí brčka**

### **Uhašení svíčky injekční stříkačkou**

**Limonadepong** (viz beerpong <http://en.Wikipedia.Org/wiki/beerpong>)

### **Vodní bitva**

Dva týmy proti sobě vybavené vodními pistolkami, na kterých jsou umístěné terčíky (pauzák), představující život jednotlivce. Po protržení terčíku hráč vypadává. Přeživší vyhrává.

## **Oheň**

### **Pálení vlaštovky**

Dva jednotlivci z týmu si zapálí papírovou vlaštovku a snaží se jí udržet v ruce co nejdéle. Prohrává ten, kdo vlaštovku první upustí nebo komu zhasne.

### **Horký brambor**

Popř. vajíčko. Týmy se seřadí do zástupu a celkově vytvoří týmy kříž (v případě 4 týmů) s pohledy směřujícími do jeho středu, kde se nachází kruh o určitém průměru, který je prázdný. Náhodnému jedinci (1. v pořadí!) se hodí horký brambor (vajíčko, kámen). Ten musí tento předmět hodit někomu v prvním z pořadí z ostatních týmu a sám se odebrá na konec zástupu a druhý postupuje ke kruhu. Na takto se mění tým se nesmí předmět hodit okamžitě zpět (oplatky se nepečou). Upuštění

představuje jeden záporný bod. Stejně tak špatný hod na dalšího hráče se trestá.

### Pálení lupou

Pozn. Každý z týmu značku ke svému jménu.

### Osvobození

(Osvobození pátého elementu a záchrana země, vyhodnocení)

Bude probíhat pomocí tajenky resp. nápověd, které týmy nakoupí za body získané v předcházejících hrách dne. Části tajenky budou za různý počet bodů a každý tým nakoupí různé nápovědy. Nápovědy budou číslovány, přičemž místo, kde se pátý element nachází, se odtajní pouze při plné kooperaci všech týmů.



### KLONOVÉ VÁLKY

#### Vesmírné lodě

Svážou se dva pruty dlouhé asi 1,5–2 metry a do středu se přiváže vzpěra (klacek dlouhý asi 50 cm), čímž vznikne dvoumístná „lod“. V lese se připraví trasa s nejrůznějšími překážkami. Soutěží vždy dvojice a snaží se překonat trasu v co nejkratším čase a s minimem trestných bodů.



### Číslovaná

Základ hry tvoří řada po sobě jdoucích čísel napsaná na vhodných předmětech. Kromě papíru lze využít třeba kůly nebo hladké kameny. Ty se rozmístí v herním území. Vedoucí hry určí číslo, které bude hledáno. První člen z každého družstva vyběhne do herního prostoru a snaží se najít předmět s určeným číslem. Nález oznámí a všichni, kdo hledali, se vrátí a soutěží druzí v pořadí atd.

### Válka kmenů

Hráči se rozdělí do čtyř stejně silných skupin. Každá obsadí jeden roh herního území. Doprostřed se zakreslí čtverec o rozměru zhruba 2x2 metry a do něj se zakreslí 4 čtverce o rozměru 1x1 metr. Skupiny se střídají a pomocí hadrových míčků se snaží trefit ostatní 3 čtverce, které



představují území ostatních tří skupin. V případě, že zasáhnou nějaký ze čtverců, vydávají se napadnout jiný kmen tím, že se snaží přetáhnout co nejvíce jeho členů na své území. Ve hře je zakázáno jakkoliv kopat, kousat, štípat apod. Mají na to předem stanovený limit. Pokud zasáhnou vlastní čtverec (ten, co je nejbližší k nim) zaútočí na ně všechny ostatní kmeny. Hra končí, když jsou všichni hráči přetáhnuti do jednoho kmene.

Pro urychlení se při zbylých dvou kmenech maže prostřední čára, aby byla větší šance na trefu do nepřátelského území.

### Utíkej a nenech se polít

Udělají se dvě skupinky o stejném počtu hráčů. Postaví se proti sobě ve vzdálenosti pár desítek metrů a rozdělí si čísla - jedno číslo má vždy jeden hráč z každého družstva. Vedoucí říká čísla. Když hráči uslyší své číslo, vyběhnou uprostřed, kde je míček a kelímeček s vodou. První bere balónek a utíká ke svému týmu. Ten druhý má taky šanci - je tam ještě kelímeček s vodou. Pokud se mu podaří polít toho, kdo odnáší míček, nikdo nemá bod. V opačném případě bod získá družstvo, které přineslo balónek.

### Akta X

Poblíž tábora včera havarovalo ufo. Tajná služba požádala účastníky nedalekého tábora, aby tuto oblast prohledali a při nočním pátrání se pokusili zjistit informace a odebrat vzorky mimozemšťanů.

Hra je ideální do členitého lesního terénu (nejlépe listnatý či smíšený les). Hraje se po tmě, takže je důležité vybrat hrací plochu tak, aby byla zjevně ohraničená - například velkou cestou, hranicí lesa, skálou, řekou atd., Aby nikdo při hraní nezabloudil a zároveň nebylo nutné stát



tam s baterkou a vyznačovat konec hřiště. Velikost hracího pole záleží tedy na konkrétních podmínkách, my hráli na rozměrech asi 70x50 metrů a bylo to tak akorát. Záleží samozřejmě i na počtu zúčastněných.

Doprostřed hracího pole umístíme pro atmosféru maketu spadlého ufo, lze hrát i bez ní.



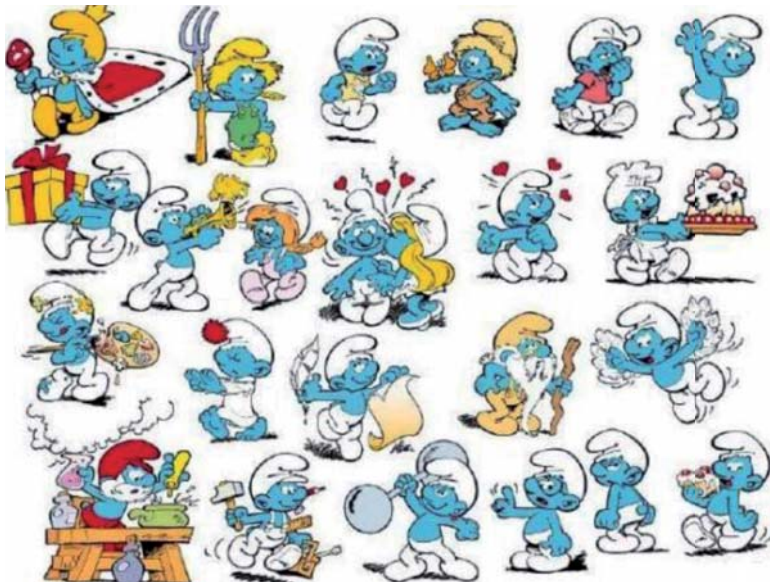
Dále tam umístíte ufony - vedoucí, kteří přežili havárii a teď se volně potulují po okolí. Ufonů jsou dva druhy - civilní ufoňi, kteří se před hráčem schovávají, utíkají, a když je hráč dopadne, tak mu odevzdají jeden papírek se vzorkem svojí dna. Druhým druhem je ufon predátor, lovec lidí, který má baterku a je velmi nebezpečný - když někoho chytí, oběť musí odevzdat několik lístečků. Predátor je výrazně označený (my mu dali strašidelnou masku) a svítí pořád baterkou, takže si jej nelze s obyčejným schovávacím ufonem splést. Predátorů může být i více, ale pro atmosféru stačí jeden. Hráči běhají po lese a snaží se dopadnout schované ufony a získat tak lístečky. Zároveň se snaží unikat predátorovi. Hrají všichni proti všem - kdyby byly týmy, tak by se na jednoho uфона vždy sesypalo hrozně moc lidí. :-). Zvítězí ten, kdo nasbírá nejvíce lístečků od nejvíce různých ufonů (např. první lísteček od uфона je za dva body, druhý a každý další lísteček od toho samého uфона je za bod).

## ŠMOULOVÉ

Rozcvička na oblíbenou šmoulí píseň brannej den!

Celý den na sobě musí mít všichni oblečeno něco modrého!

Co nejvíce nahrazovat slovesa výrazem „šmoulit“!



## Mrzout

Vyhlásit soutěž o největšího mrzouta – do 13 hodin napsat návrhy na největšího mrzouta a do 18 hodin možno hlasovat.

## Falešný šmoula

Z každého oddílu si někdo vylosuje roli falešného šmouly. Má za úkol různě škodit. Své skutky si zapisuje. Jestliže je někým odhalen, zapíše si čas odhalení. Vyhrává ten, kdo udělá nejvíce škody anebo vydrží nejdéle neodhalen.

## Mlsoun

Dát do kuchyně požadavky na suroviny pro vytvoření nějaké dobroty.

## Kutil a nešika

*Různá stanoviště:*

- Vyrobit vlaštovku
- Zatlouct hřebík
- Uříznout pilou špalík
- Prolézt pavučinou
- Přišít knoflík
- Navléci korálky po dobu 20s, kdo jich navlékne více
- Levou rukou namalovat obrázek podle předlohy
- Vystříhnout srdíčko, stromeček atd.
- Oloupat brambor na čas
- Shodit plechovky
- Běh do kopce
- Střelba

## Modrá moucha

Vedoucí je modrá moucha, koho kousne, ten zfialoví a říká „ňaf, ňaf“, a koho se fialový šmoula dotkne, zfialoví také (fialový krepák). Zachrání je tačka šmoula lektvarem (publifukem).

## Gargamel

Unese vždy jednoho vedoucího z oddílu do svého doupěte. Vedoucí zanechávají stopy. Ten oddíl, který zjistí ztrátu jednoho vedoucího, se

nenápadně svolá a jde ho hledat po stopách. Pak ho musí nenápadně vysvobodit od Gargamela a přijít do tábora. Vyhrává to družstvo, které přijde první.

### Poeta

Vytvořit malou veršovanou scénku hranou namalovanými postavičkami šmoulů.

### Mlsoun

Vytvořit nějakou dobrotu.

### Šmoulinka

Udělat účes někomu z oddílu.

### Šmoulí minidiskotéka

Vyhlášení největšího mrzouta, nejlepšího falešného šmouly, nejlepšího kutila a nešiku a účes šmoulinky.

**Strašpytlík** – přinést světluškové světlo do bažiny. Probudí se bažinák a straší šmouly „ten kdo zhasl světlo, toho potká peklo“ a zhasíná jim svíčky. Komu zhasne svíčka, musí si jí znova zapálit u vedoucího. Vyhrává ten, komu se podaří najít centrální svíčku a zapálit ji.



## ALENKA V ŘÍŠI DIVŮ

### Vorpálový meč

Všechny děti jsou zajaty ve velkém kruhu. Mají se dostat do jiného kruhu, uprostřed něhož je umístěný Vorpálový meč. V prostoru mezi kruhy chytají vedoucí. Kdo je chycen, musí se rychle doběhnout napít kouzelného lektvaru, který ho může vrátit zpět do hry.



### Alenčin kvíz

Cestou (např. K vodě) jdou děti po králičích stopách a v označených místech (králičích norách) hledají testové otázky.

#### 1. Který herec hrál Kloboučníka?

- A) Johny Depp.
- B) Leonardo DiCaprio.
- C) Jiří Mádl.

- 2. Jak se Alenka dostala do říše divů?**  
 A) snědla jedovatou houbu a ta jí tam přenesla.  
 B) při sledování králíka spadla do jámy u stromu.  
 C) podlomil se pod ní led.
- 3. Co se stalo s Alenkou, když snědla kouzelný koláček?**  
 A) ztloustla.  
 B) zmenšila se.  
 C) zvětšila se.
- 4. Čím byla zvláštní Srdcová královna?**  
 A) měla velkou hlavu.  
 B) měla jednu nohu kratší.  
 C) neměla zuby.
- 5. Kdo byl Absolem?**  
 A) velký pes.  
 B) králík.  
 C) housenka.
- 6. Kdo vyhrál velkou bitvu?**  
 A) Tlachapoud.  
 B) Bílá královna.  
 C) Kloboučník.
- 7. Jak se dostala Alenka zase zpátky na zem?**  
 A) vyšplhala po žebříku.  
 B) zůstala v říši divů.  
 C) vypila krev Tlachapouda.
- 8. Vyjmenujte nejméně tři kamarády Kloboučníka.**
- 9. Které zvíře mělo schopnost mizet?**  
 A) myš.  
 B) kocour.  
 C) housenka.
- 10. Jak vypadalo vojsko Srdcové královny?**  
 A) šachové figurky.  
 B) zvířata.  
 C) hrací karty.



## Souboj barev

Každý oddíl dostane stejný počet proužků z krepového papíru, každý oddíl jinou barvu. Hráči si je uvážou na levou paži na oděv tak, aby byly dobře vidět. Každému oddílu je řečeno, jakou barvu mají "ničít" a která "ničít" je. Takže každý oddíl honí jeden jiný oddíl a jiným je honěn. Z boje se vyřazují stržením fáborku z ruky protihrače.

## Tlachapoud

Každý oddíl má svůj kruh v lese a v něm podle počtu dětí fáborky či papírky, každý jinou barvou. Do toho bude mít každý oddíl ještě jeden Vorpálový meč na usmrcení Tlachapouda. Po zahájení hry se všichni snaží získat co nejméně papírků a zároveň chránit ty svoje. Jako bonus jsou meče. U kruhu bude jeden vedoucí a tomu budou odevzdávat získané papírky.

## ZÁVĚREČNÝ DEN

### Na filmy

Každé z družstev napíše na papír názvy 5-10 filmů. Jedno družstvo vybere film k předvedení, druhé družstvo film (nebo jeho název) pantomimicky předvádí a ostatní 4 družstva hádají přesný název filmu. Vyhrává družstvo, kterému se podařilo uhodnout nejvíce názvů.



### Hledání filmových postav

V prostoru tábořiště (nebo blízkého okolí) jsou poschovávány očíslované papíry s postavami z jednotlivých filmů. Každé družstvo obdrží okopírovaný plánec tábořiště (nebo herního území). Štafetovým způsobem vybíhá z družstva vždy jeden hráč, který se snaží objevit obrázek s číslem. Své zjištění pak zakresluje a zapisuje do herního plánu. Vítězí družstvo, které má jako první zakreslené dobře všechny postavy do plánu.

### Závěrečný ceremoniál

Závěrečný ceremoniál se nesl v duchu udílení cen americké filmové akademie – oskarů. Všechny děti obdržely certifikát o absolvování letní

filmové školy. Šly si pro něj po červeném koberci za mohutných ovací davů fanoušků.

Poté byly udíleny ceny za ztvárnění hlavních rolí (mužské a ženské), za režii (den, který se dětem nejmíc líbil) a za nejúspěšnější hru. Zároveň se vyhodnotilo i bodování pořádku.



Nejočekávanější bylo však vyhlášení celkového výsledku bodování celotáborové hry. Protože o pořadí se bojovalo až do poslední chvíle, bitva o medailové pozice byla napínavá až do posledních okamžiků. Předaly se diplomy, děti si vybraly dárky a mohly se vyfotit se slavnými filmovými hrdiny. Po slavnostním závěrečném táboráku následoval ohňostroj.

## ZAHRANIČNÍ NÁVŠTĚVA – FRANCOUZI

Již tři roky po sobě jezdí na náš tábor také zahraniční návštěva z Francie. Tentokrát z partnerského města Vitry sur Seine přijelo na 20 francouzských dětí, které se i s doprovodem nadšeně zapojily do táborového programu. Jejich návštěva připadla až na úplně poslední den.

Jako téma jsem zvolili český film Ať žijí rytíři. Delegation byla přivítána slavnostním nástupem malých rytířů a historickým tancem dívek. Ná-



sledně si mohli všichni vyzkoušet disciplíny rytířského turnaje. Odpo-  
ledne se pak všichni vydali po stopách rytířů na zříceninu nedalekého  
hrádku Valdek, kde získali přímo z rukou královského páru vzácný cí-  
nový amulet. Večerní slavnostní táborový oheň pak probíhal střídavě  
v režii obou zemí - střídaly se tak české i francouzské písně a hry a vy-  
stoupení. Na závěr si všichni navzájem předali malé dárky. Při dlouhém  
loučení chválili Francouzi nejen program, ale také opěvovali delikatesy  
z táborové kuchyně, protože jim moc chutnalo.

## PŘÍLOHY

### PRACOVNÍ SMLOUVA

#### **Letní táborová Akademie filmového umění a věd v Mrtníku Uzavírá s níže uvedenými smlouvu na dobu určitou, a to od 2. do 16. července 2011**

Svým podpisem stvrzujeme, že se plně budeme řídit pokyny režiséra a celého filmového štábu a ostatních pracovníků filmových společností.

Svým chováním a jednáním se budeme snažit důstojně podílet na všech natáčecích dnech.

Budeme se pohybovat v prostorech, které nám budou pro příslušné činnosti vyhrazeny, nebudeme bez dovolení opouštět svou filmovou společnost ani odcházet za hranice Hollywoodu.

Budeme ctít zásady slušného chování a v žádném případě nebudeme prozrazovat špehům obsah jednotlivých filmů ani odhalovat výrobní postupy a triky, které jsou chráněny dle zákona naší ochrannou značkou.

K filmovým hvězdám se budeme chovat s úctou a budeme jim projevovat pocty, které jim přísluší.

Budeme se snažit, aby právě naše společnost získala nejvyšší cenu Akademie, a uděláme pro to vše, co je v našich silách.





DIPLOMY

Akademie filmových umění a věd  
Mrtník uděluje

# DIPLOM



Za absolvování letní filmové školy  
Hollywood



Mrtník  
2011

Akademie filmových umění a věd Mrtník uděluje

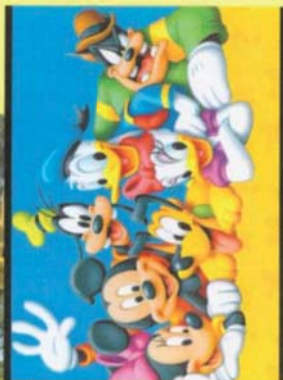
# DIPLOM

MRTNÍK 2011

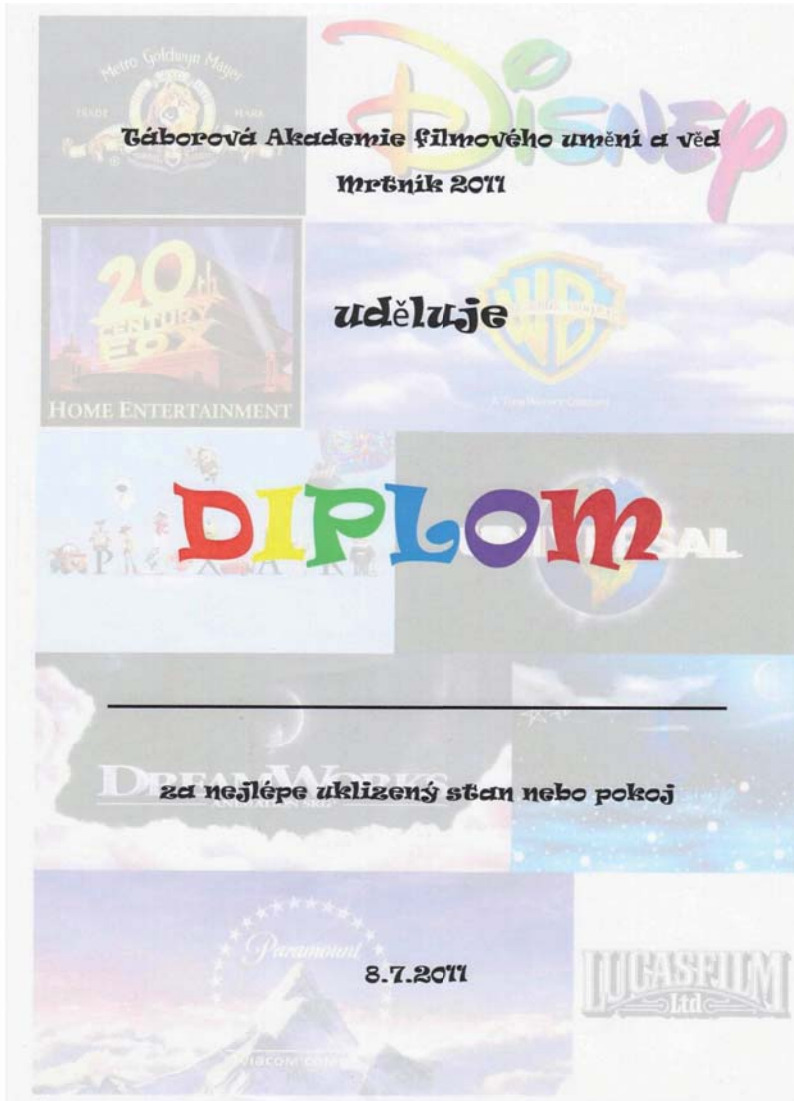


Akademie filmových umění a věd Mrtník uděluje

# DIPLOM



MRTNÍK 2011

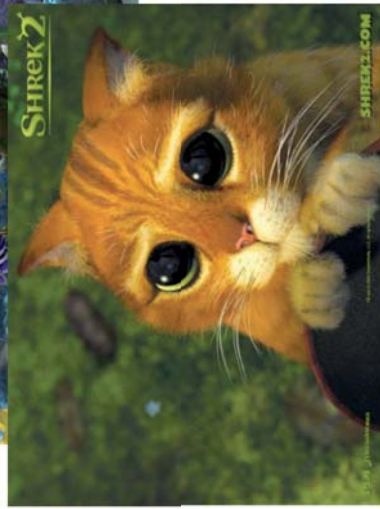


Akademie filmových umění a věd Mrtník uděluje

# DIPLOM

Za místo  
v celotáborové hře

MRTNÍK 2011



Akademie filmových umění a věd Mrtník uděluje

# POCHVALU



**MRTNÍK 2011**

# DIPLOM

**za účast v celotáborové hře  
Svět Wars Klonové války**



Další fotografie (nejen z tohoto tábora) najdete na našich webových stránkách: <http://www.svermovacek.pionyr.cz/>





### **Poznámka:**

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

### **Výsledky soutěže v roce 2011:**

1. místo: Hollywood, 27. PS Kladno-Švermov
2. místo: Madagaskar, PS Františkov
3. místo: Řecko, PS Ivanovice na Hané

### **Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:**

- Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
- Křemílek a Vochemůrka (Věra Farská)
- Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)
- Příběh Šedoklenotu (Ivana Průšová)
- Družina královny Elišky (Božena Klimecká a kolektiv II. turnusu LT Olbramkostel)
- Tajemství Atlantidy (Ladislav „Ráma“ Šimek)
- Kouzelná Narnie (Ludmila Šedivá a Robert Maule)
- Afrikou ...po stopách Livingstona (Veronika a Kristýna Markovy + kolektiv vedoucích)
- Tajemství Saturového města (Jiří Zaplatílek a kolektiv)
- Cesta kolem světa za 80 dní (kolektiv vedoucích 1. běhu LPT Mrtník 2007)
- Námořníci jejího veličenstva (Daniel Jankovský a kolektiv vedoucích 109. PS Vyšehrad)
- Elixír pro zemi Zlozemi (Jiří Zaplatílek a kolektiv, 27. pionýrská skupina, Kladno-Švermov)
- Rok na vsi (Štěpánka Ševčíková, David Svoboda, PS Beroun 1)
- Tajemství kapitána Snakea (Marie Zpěváková, 27. pionýrská skupina, Kladno-Švermov)
- Harry Potter (Marie Protivová, 27. pionýrská skupina, Kladno-Švermov)

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na vnitřních stránkách sdružení Pionýr servis.pionyr.cz.

## **Hollywood**

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2012

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

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

Neprodejně, účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autor: Marie Protivová a kolektiv instruktorů a vedoucích LT Mrtník 2010

Vydání 1.

**Do světoznámé továrny na sny se vydají účastníci etapové hry Hollywood. Jednotlivé táborové dny jsou inspirovány známými filmovými hity, od pohádek pro nejmenší, po akční velkofilmy – každý z nich je námětem pro několik konkrétních her. V nich děti, rozdělené do oddílů pojmenovaných po slavných filmových studiích, sbírají body do soutěže, na jejímž konci čekají slavné ceny Akademie filmového umění – Oskari.**