

TÁBOROVÁ HRA – MISIONÁŘI

Každý den jsme putovali jedním kontinentem a v ranní a večerní modlitbě jsme pamatovali na konkrétní problém dětí v daném kontinentu. Táborovou hymnou se stala [hymna PMDD](#).

- **misionářské výpravy:** skupinky dětí, které se vydávají na „výpravu přes všechny kontinenty,“
- **hodnocení:** každá výprava má svůj cestovní pas, do kterého sbírá razítka získaná ve hrách,
- každý **táborový den** = putování jedním kontinentem světa
- **táborová nástěnka** = každý den stručné info o daném kontinentu, vlajky a cestovní pasy výprav.

1.DEN

- **seznamovací hra:** skupiny dle měsíců narození, popř. barvy očí – navzájem si o sobě povykládat a pak se prezentovat ostatním, popř. představit ještě daný kal. měsíc (např. září – ...narodili jsme se v měsíci, který není příliš oblíbený u školáků, počasí je obvykle ještě hezké, ale někdy může být i sychravo, často přichází tzv. babí léto apod.),
- **hry na zabavení:** honičky apod.
- **úvodní scénka k táborové hře** (že by Emil Holub nebo Zikmund s Hanzelkou nebo něco ze života slavných misionářů),
- rozdělení dětí do jednotlivých výprav k vedoucím; **vytvoření názvu a vlajky výpravy.**

2.DEN = AFRIKA

dopoledne:

- **Výroba makety domorodé africké vesnice** z přírodních materiálů (vedoucí se svými výpravami odejdou kamkoliv do lesa, kde vyrobí africkou vesnici, po stanoveném čase cca 2 hodiny se vrátí do tábora a pak společně obcházejí jednotlivé dílky a hodnotíme; výprava vždy prezentuje svoje dílko)

odpoledne:

- **Cesty se různí a výprava neví kudy dál**
 - hrací kostky dle počtu výprav
 - ve větší vzdálenosti od startu určím 2 stromy na opačných stranách, na jejich kmen dám viditelné označení – strom se sudými čísly; strom s lichými čísly
 - **úkol:** každý hráč z výpravy postupně hází kostkou a podle hozeného čísla utíká k danému stromu; u každého se musí vystřídat dvakrát (pokaždé se musí u stromu podepsat); běhá podle hodu kostky dokud nemá tyto 2 páry
- **Přes Viktoriiny vodopády**
 - výprava musí přejít lávku přes Viktoriiny vodopády – vratká, můžou jít jen po jednom a navíc páry z padající vody oslepují
 - **úkol:** pro každou výpravu připravíme kratší trasu z větších kamenů nebo polínek ležících ve vzájemném dosahu, děcka stojí tak, aby na trasu neviděly, jednotliví vedoucí stojí kousek od začátku trasy, děcka jednotlivě běží k vedoucímu, ten jim zaváže oči a přivede k prvnímu kameni, dál už jdou po

hmatu, vedoucí jde vedle nich, neradí, jen v případě úplného ztracení se ze stezky, po absolvování utíká hráč zpátky a vybíhá další – jde o čas.

3.DEN = ASIE

- **Výprava do okolí**
- bez her popř. hry během cesty nebo po jídle

odpoledne po návratu:

- **Zjišťování symbolů**
 - přijeli jsme do Číny – výpravy vidí množství cizích symbolů, kterým nerozumí
 - *úkol:* každé výpravě přidělíme 2-3 symboly čínského písma (na jedné čtvrtce papíru jedno písmeno), vybraní členové si je připevní na záda; úkolem je zjistit a překreslit co nejvíce soupeřových symbolů; ti co mají na zádech symboly je překreslení brání buď sami nebo s pomocí ostatních členů, ale je zakázáno opírat se zády o cokoli nebo si lehat
 - ke hře vytyčíme určité území, ve kterém se lze pohybovat.

4.DEN = AUSTRÁLIE A OCEÁNIE

dopoledne:

- **Dílny**
 - hlína, marmorovací barvy, korálky
 - výroba ozdob a sošek australských domorodců
- **Klokaní skoky**
 - cestovatelé byli v Austrálii uchvázeni klokany a podivovali se, jak rychle dokážou skoky překonat velké vzdálenosti,
 - *úkol:* výpravy se postaví do zástupu; první hráč z každé skupiny snožmo skočí co nejdál, od něj pak skáče další, z toho místa pak další...jde to tak dokola, dokud se všichni nevystřídají – měří se nejdelší doskákaná vzdálenost nebo je předem stanovená trasa a vítězí ti, co jsou v cíli první.

odpoledne:

- **Bouře na moři**
 - při plavbě mezi ostrovy v Oceánii se strhla průtž mračen a do člunů výprav nateklo mnoho vody a musí se rychle vyčerpát
 - *úkol:* každá výprava bude mít u sebe pet-láhev a každý člen 2 slánky, od startovní čáry ve vzdálenosti cca 100 metrů bude pro každou výpravu nádoba s vodou, úkolem je co nejrychleji naplnit pet-láhev a to tak, že voda se smí přenášet pouze v brčku (hráči nasají vodu v objemu brčka, přenesou ji k petce, kde ji vypustí – běhají všichni najednou)
- **Noemova archa**
 - hra mimo táborovku, pro skupinky
 - vymezí se herní území (dostatečně velké), vedoucí dostanou lístečky, na kterých budou napsána zvířata (vytváříme páry slepice-kohout, medvěd-

medvědice atd.), každá výprava má svoji archu (nějaká nádoba), tu si před začátkem hry zaparkuje někde na okraji herního území

- *úkol*: děcka běhají a chytají vedoucí – když se podaří, dostanou náhodně vylosovat z lístečků, pak se musí od chyceného vedoucího vzdálit 30 kroků, než jej můžou znovu honit, po území se mohou pohybovat jen se 3 lístečky, zvířátka si v průběhu hry nosí do archy;
- pokud se hráči podaří chytit i příslušníka cizí výpravy – losují kámen, nůžky, papír a kdo vyhrává, obere prohrávajícího o všechny lístečky, co má při sobě – pokud po oloupení má více než tři lístečky musí jít přímo k arše a tam si je schovat
- po ukončení herního času se výprava sejde u své archy a začne dohromady dávat dvojice odpovídajících si zvířat – hodnotí se pouze dvojice, zbylá zvířátka lze vyměňovat s nehodícími se u ostatních výprav
- archy se nesmějí vykrádat!!!

večer:

- ***Autogramiáda Čarodějnice, Sněhurky a 7 trpaslíků***
 - večerní hra, pro jednotlivce, vedoucí jsou trpaslíci – mají při sobě baterku, Sněhurka a čarodějnice se pohybují bez baterky
 - *úkol*: získat podpis čarodějnice, která ale dá svůj podpis jen tomu, kdo má podpis Sněhurky, jenže ta se podepíše jen tomu, kdo má podepsané všechny trpaslíky; pokud chytneš trpaslíka ten ti svůj podpis klidně dá, ale znáš to, trpaslíci vám vlezou všude a navíc jsou divní – než dají svůj podpis musíš splnit drobný úkol (zazpívat kousek písničky, skákat chvíli po jedné noze, udělat pár dřepů apod.)

5.DEN = AMERIKA

dopoledne:

- ***Výprava za skalními malbami***
 - ve střední Americe jižně od dnešního Mexika se kolem 4. století našeho letopočtu usadili Mayové – tato dávná civilizace byla známá jako „lidé knihy“. Vynalezli systém hieroglyfů, které byly psány na křehkých listech papíru, vyrobených z kůry stromu.
 - *úkol*: výpravy mají v daném úseku lesa najít a překreslit co největší množství mayských hieroglyfů; snaží se, aby je při překreslování neviděli příslušníci ostatních výprav; vyhrává výprava s největším počtem přesně překreslených znaků
- ***Epidemie***
 - během dopoledne označíme polovinu členů každé výpravy nějakým viditelným znamením (fixou nakreslený znak na ruce, čele apod.); zatím jim neříkáme proč = příprava na odpolední hru, kdy budou představovat nakažené jedince tropickou nemocí

odpoledne:

- ***Cesta pro lék***

- ve všech výpravách vypukla neznámá choroba, jejíž příznaky se už začaly projevovat na některých členech výprav, je nutné urychleně najít lék, aby se nakažení uzdravili a zabránilo se dalšímu šíření nemoci,
- *úkol*: plněním hlavolamů, hádanek a šifer získává každá výprava indicie (věty popisující nějaké všem dobře známé místo v okolí tábora), které je dovedou na místo, kde je ukrytý lék (lahvička lihu pro umytí fixy).

- **Zlatokopecká horečka**

- výpravy se dostaly až na Aljašku, kde v 19. stol. propukla honba za nalezišti zlata, tzv. zlatokopecká horečka; k údivu všech jsme zjistili, že na velmi blízkém území od tábora byly objeveny zlaté a stříbrné žíly...
- *úkol*: drobnou činností si vydělat peníze na nákup těžebního území tzv. claimu (úklid okolí tábora, v jídelně, pomoc v kuchyni apod.) za vše dostávají jednotlivci peníze od bankéře (po předložení potvrzení, že danou práci vykonal); pak si za peníze koupí dané území – vedoucí je nasměruje k vytyčeným těžebním místům, kde mohou začít rýžovat – protože je doba zlá a zlodějů mnoho, do banky mohou z bezpečnostních důvodů nosit na výměnu pouze 5 kamenů; někteří vedoucí dělají zloděje, jiní policii, vyměněné peníze mohou děti utratit v místním Saloonu za dobroty nebo prohrát v casinu.

6.DEN = EVROPA

dopoledne:

- **Falešný cestovatel/misionář/známá osobnost**

- v Evropě je to občas k zlosti – všichni se po sobě opičí, cokoliv dobrého a kvalitního rychle okopírují, a tak se stalo i s tímto cestovatelem...jako houby po dešti se objevily jeho kopie, ale výpravy potřebují najít toho pravého, aby s nimi pokračoval dál v cestě
- *úkol*: vedoucí skupinek budou mít na zádech papír s barevným čárovým kódem, každý bude mít jiný a jen jeden má ten správný; výpravy mají najít, který vedoucí jej vlastní, k tomu jim slouží info na papírech rozmístěných na kmenech stromů v lese; na každém papíru je číslo udávající pořadí čáry v kódu a její barva, děcka běhají a zjišťují info potřebné k sestavení kódu, až mají všechny čísla oběhnuté (např. 15-ti místný čárový kód), sestaví správný kód a vydávají se hledat vedoucí, potulující se v daném území s čárovými kódy na zádech; až zjistí toho pravého, musí celá družina doběhnou i hlavnímu vedoucímu a oznámit mu zjištěné jméno (musí doběhnout v plném počtu – nestačí jen jeden člen)

odpoledne:

- **Domino**

- evropské děti rády hrají různé stolní hry, a tak se výpravy do jedné takové zapojí
- *úkol*: na vzdálenějším území od startovní čáry je rozházená spousta lístečků, které představují dominové kostky, hráči vybíhají všichni najednou a snaží se jich co nejvíce vysbírat; pak se vrátí na start a z nasbíraných lístečků skládají dle

dominových pravidel co nejdelší řetěz (počítáme kolik kostiček je do řetězu zapojených)

- ***Postřehový závod***
 - hra mimo táborovku, pro jednotlivce
 - úkol: předem vyznačíme trať cca 1 km, podél ní umístíme obrázky známých zvířat, květin a pohádkových postav; jednotlivci na trať vyběhají s papírem a tužkou, jejich cílem je proběhnout co nejrychleji trať a uhádnout co nejvíc obrázků – hodnotí se čas, za každý nenalezený obrázek se připočítává minuta a za špatně uhodnutý se připočítává další

7.DEN

- ***Pokladovka***