

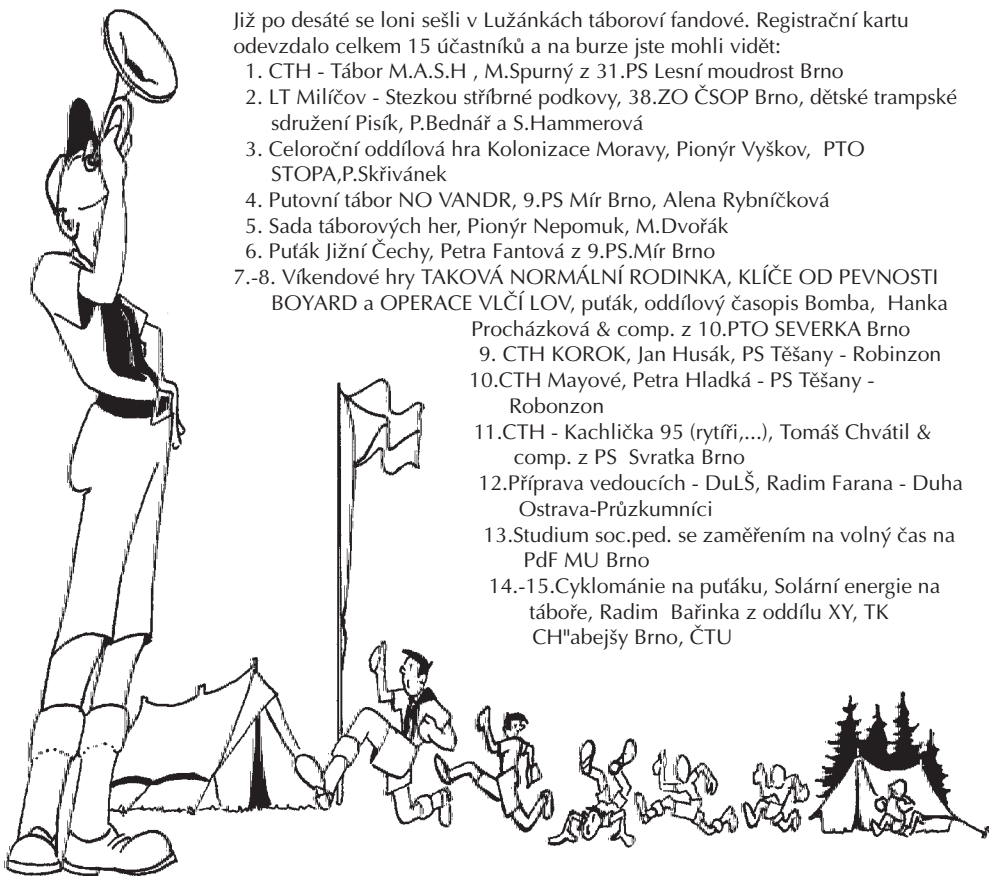
# 11. SBORNÍČEK



## Z BURZY K LETNÍ ČINNOSTI

vydáno u příležitosti  
XI. burzy nápadů a materiálů k letní činnosti  
konané v Brně 1.3. 1997

# 10. BURZA NÁPADŮ A MATERIÁLŮ K TÁBORŮM V BRNĚ



Již po desáté se loni sešli v Lužánkách táboroví fandové. Registrační kartu odevzdalo celkem 15 účastníků a na burze jste mohli vidět:

1. CTH - Tábor M.A.S.H , M.Spurný z 31.PS Lesní moudrost Brno
2. LT Milíčov - Stezkou stříbrné podkovy, 38.ZO ČSOP Brno, dětské tramské sdružení Pisík, P.Bednář a S.Hammerová
3. Celoroční oddílová hra Kolonizace Moravy, Pionýr Vyškov, PTO STOPA,P.Skřivánek
4. Putovní tábor NO VANDR, 9.PS Mír Brno, Alena Rybníčková
5. Sada táborových her, Pionýr Nepomuk, M.Dvořák
6. Puťák Jižní Čechy, Petra Fantová z 9.PS.Mír Brno
- 7.-8. Víkendové hry TAKOVÁ NORMÁLNÍ RODINKA, KLÍČE OD PEVNOSTI BOYARD a OPERACE VLCÍ LOV, puťák, oddílový časopis Bomba, Hanka Procházková & comp. z 10.PTO SEVERKA Brno
9. CTH KOROK, Jan Husák, PS Těšany - Robnizon
- 10.CTH Mayové, Petra Hladká - PS Těšany - Robnizon
- 11.CTH - Kachlička 95 (rytíři,...), Tomáš Chvátíl & comp. z PS Svratka Brno
- 12.Příprava vedoucích - DuLŠ, Radim Farana - Duha Ostrava-Průzkumníci
- 13.Studium soc.ped. se zaměřením na volný čas na PdF MU Brno
- 14.-15.Cyklománie na puťáku, Solární energie na táboře, Radim Bařinka z oddílu XY, TK CH"abejšy Brno, ČTU

Podle sčítacích lístků bylo na Burze minimálně 148 účastníků. Přijeli zájemci z Prahy, Liberce, Jablonce, Jihlavy, Vyškova, Vodňan, Božejova, Ostravy, Náchoda, Horní Cerekve, Těšan, ... Podle slov účastníků si tu každý našel několik použitelných nápadů. Nejvzdálenější účastníci přijeli až z Nepomuku, nejmladším účastníkem byla zřejmě 6-ti měsíční Kačka Koláčková, nejstarším byl stále čilý Leo Altstern (75). Všichni účastníci obdrželi Sborníček a někteří štaslivci vyhráli na svůj sčítací lístek i něco v tombole. Řada lidiček si nakoupila u Mravence (edice CTH, diplomky, ...). Součástí Burzy se staly experimentálně i "dílny". Ekologickou dílnu vedla Baghíra ze sdružení Brdo (Brontosauri dětské oddíly), dílnu Rozcvičky (duševní i humorné) vedl Radim z Duhy (Sdružení dětí a mládeže pro volný čas, přírodu a recesi) a třetí dílnu Hrátky vedla Katka z Klubka Brno (Vzdělávací středisko při MĚR Pionýra Brno).

Večer se část (cca 50) účastníků sešla ještě na posezení v "TÁBOROVÉM KLUBU" na DDM Junior. Většina se věnovala herním šiflenostem pod vedením Indiga a další si prohlíželi fotky, vykládali si o svých základnách, .... V provozu byl i malinkatý bufet a pro vzdálenější účastníky i možnost přespání.

# Táborové zbytečnosti

---

Jana Pokorná - Muflonka, Modřice

Po zkušenosti z mnoha táborů jsme zjistili, že pro děti i vedoucí je tábor zajímavější, když je na každém rohu na co kouknout.

Na našich táborech ve Stálkově jsme si s tím pohráli a snažili jsme se, aby všude bylo něco z tzv. táborových zbytečností. Jsou to věci, bez kterých by se tábor klidně obešel, nevyžadují je žádné důležité ani nedůležité předpisy, ale které jsou bezva.

Začneme například společnými prostorami, což je především jídelna.

## Trvalá nástěnka

U oddílových táborů, které se konají každý rok se zhruba stejným osazenstvem, jsou to například "trvalé nástěnky". Tyto nástěnky jsme dělali vždy po návratu z tábora a na další tábory jsme je vozili s sebou, takže děti, které se účastnily již několikátého tábora si mohly připomenout tábory minulé. Také mohly novým táborníkům povykládat, co si z toho pamatují.

Jak vypadá taková nástěnka? Rozměry je dobré přizpůsobit prostoru, kde bude nástěnka nadále viset (a nezapomeňte, že nástěnek bude postupně přibývat). V době mimo tábory může nástěnka viset v klubovně. My jsme dělali nástěnky asi 50\*100 cm. Musí být z pevného materiálu - nejlepší je sololit polepený bílým papírem. Na tuto nástěnku se nalepí pár fotek, napíše se název CTH, rok, oddíl a dále například názvy družin, nalepí se nějaké plošné výrobky, táborová nášivka na rukáv a cokoliv, co dále



charakterizuje ten který tábor. Na závěr se nástěnka lehce přelakuje nebo pevně a trvale zabalí do igelitu, aby byla v podstatě nezničitelná.

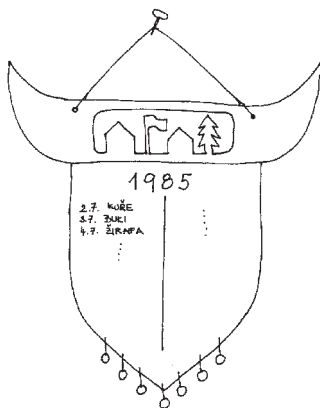
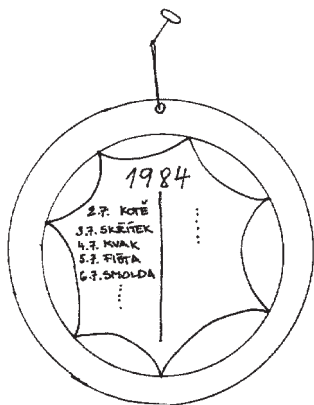
## Plán CTH

Další velká věc, kterou jsme mívali v jídelně je hrací plán CTH. Dělalí jsme ho vždycky co největší - 1,5\*2 m (aby se k němu vešlo najednou co nejvíc dětí) a v barvách vyvedený. Někdy se hrací plán dotvořoval přímo na táboře podle postupu hry, to samozřejmě záleží na tématu CTH. K plánu jsme vyvěšovali co nejvíc materiálů k CTH.

## Vlajka čistoty

Vlajka čistoty pochopitelně nevisela v jídelně ale na příslušném stanu, ale v jídelně visela tabulka, kam se

každý den zapisovalo jméno toho, kdo tuto vlajku získal. Tabulka bývala taky trvalá. Bylo to např. kolo ze dřeva, ve kterém byla natažená kůže a na ni se tuší zapisovala data a jména. Další rok to byla třeba vyřezávaný překližkový tábor, pod kterým zase visela kůže se jmény atd. Tyto tabulky jsme taky vozívali na další tábory a děti se hledaly i zpětně. Pokud jde o vlajku čistoty jako takovou, ta je asi na každém táboře přibližně stejná, bílá vlajka se sluníčkem a vlajka špíný černá s prasátkem.



## Kronika

Další čtivo v jídelně byla část kroniky. Osvědčilo se nám psát kroniku na jednotlivé listy a ty postupně vyvěšovat v jídelně. Asi nejlepší kronika, kterou jsme dělali, byly táborové noviny. To jsme dětem dávali půl archu balicího papíru a měly na ten den k dispozici táborovou kancelář, kde si mohly dělat co chtěly. Na vysvětlenou - táborová kancelář je prázdný stan, kde je místo postelí stůl a lavice a k volnému použití tužky, pastelky, vodovky a spousta starých časopisů na vystřihování a použití při výrobě novin.

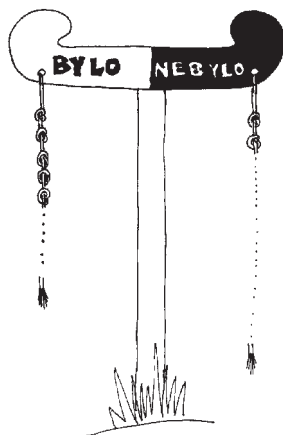
\*\*\*

To bylo v jídelně asi všechno a další zbytečnosti byly volně rozptýlené po tábořišti.

## Táborový kalendář

Na místě, kudy se asi nejvíc chodilo stával kůl s táborovým kalendářem. Ten byl také trvalý a vozil se na každý tábor. Někdo by asi řekl, že takový kalendář je zbytečný, ale

všechny děti se těší domů ze sebelepšího tábora a ruku na srdce, i když je tábor bezva všem se tam opravdu moc líbí a všichni mají při odjezdu slzy v očích, tak i všichni vedoucí se těší domů. Navíc takový kalendář nenutí děti k děláním čárek na podsady. Kalendář byl vyřezaný a překlíčky a viseli na něm dvě barevné šňůry. Na začátku jednadvacetidenního tábora bylo na jedné šňůře jednadvacet uzlíků a na druhé žádný. Každý den se jeden uzel rozvázal a uvázal na druhé straně. Myslím, že je to jasné - koukat se chodili všichni, jen se nesmělo zapomínat uzly stěhovat z jedné strany na druhou.



## Stany

Přímo na stanech byly další věci, které měly být očividné a měly se týkat přímo obyvatel konkrétního stanu. Na oddílových táborech se děti trumfují, kdo byl na táboře vícrát. My jsme toto trumfování podpořili tím, že na každém stanu visely překlízkové trojúhelníčky, které ukazovaly, po kolikáté je obyvatel na táboře. Trojúhelníčky měly různé barvy a různé hodnoty. Součet hodnot dával počet absolvovaných táborů a to byla pýcha!

Podle tématu CTH bylo dál na stanech vyvěšeno bodování pořádku. Například na táboře, kde jsme cestovali po moři to byly zelené špalíčky (mořské řasy), při indiánské CTH to byly korálky atd.

Poslední věc, která visela přímo na stanu bylo kolečko s pojmenováním stanu. To si děti vyráběly až přímo na táboře a po táboře si ho odvážely na památku domů. Můžu vám říct, že některá pojmenování byla skutečně kuriózní. Ve vymyšlení názvu stanu jsme děti v podstatě neomezovali.

\*\*\*

Takových táborových zbytečností je asi na každém táboře plno a je dobré si je občas připomenout a dát námět ostatním. Poslední co nabízím já je to, že se nám osvědčilo udělat k CTH kromě zbytečností i hodně "kulis".

## Indiánský tábor - Cesta k pastvinám

Ne každý má možnost mít na táboře pravé týpí. My jsme to řešili tak, že jsme z cely vyřazeného stanu ušili malinké týpí (vysoké asi 1,2 m) a to jsme si s dětmi pomalovali tuší a vyhráli jsme si s tím. Pak stálo toto minitýpí u brány a v případě horšího počasí se v něm schovávala denní hlídka. Další kulisou tohoto tábora byly dřevěné koně - každá družina měla jednoho. Koně vysoké v kohoutku asi 1,2 m měli stáj vedle jídelny a dodnes se na ně vzpomíná. Asi tomu nebudete věřit, ale děti je denně krmily a dokonce jim každý den nosily v ešusu čerstvou vodu.

## Cesta kolem světa

Na tomto táboře si děti stavěly na kopečku nad táborem dřevěné lodě (tak velké, aby se na ně vešla celá družina) a na těch se přesouvaly mezi jednotlivými etapami cesty. Tady nás děti moc překvapily, protože na lodích kromě povinných stěžňů vybudovaly i kapitánské můstky, provazové žebříky, kormidla a spoustu dalších drobností. Dalo by se říct, že veškeré volno trávily na lodích a postupně je zdokonaľovaly. Nejsmutnější bylo rozdělování lodí na konci tábora.

## Osídlování bílých míst na mapách

Při tomto táboře děti získávaly stavební povolení a za mě stavěly v lese u tábora miniaturní města na předem vytyčené ploše asi 3\*3 m. Stavěly s nevídanou nápaditostí domy, kostely, parky, studny a jezera, mosty a pod nimi koleje pro vlak a podobně - všechno samozřejmě ze dřeva.

A jsou další a další a další ... náměty na zbytečnosti a kulisy, na které se nezapomíná.

*Maflonka*



# Taková normální rodinka

Hanka Procházková, 10.PTO Severka Brno

## Motivace

„Jste obyčejná, normální rodinka, která až doposud žila běžným životem. Nyní jste se však rozhodli vnést do svého života trochu vzrušení - přihlásili jste se do televizní soutěže „Taková normální rodinka“. Je to soutěž rodin v různých disciplínách o věcné ceny do domácnosti. Připravte se, ve čtvrtek (pátek, ...) vyrazíte !“

## Pravidla

Děti se rozdělí do družinek nejlépe po 6 dětech tak, aby v každé byly zastoupeny různé věkové kategorie. Každý si po dohodě v družině zvolí svou roli v rodině, předpokládá se klasické složení - maminka, tatínek, babička, dědeček a 2-3 děti - ale není to předepsáno. Je možno povolat strýčky a tety, víc dětí, vynechat babičku atd... Když jsme hru hráli v našem oddíle, jedna družinka dokonce neměla maminku a tvrdili, že „jim utekla“. Inu, taková je doba - nenutili jsme je. Je lepší, když jsou družiny smíšené (kluci - holky), ale není to nutné. Babičku může hrát klidně kluk a naopak tatínka holka, o to je hra zábavnější.

Družina - rodina bojuje celou dobu za čest svého jména pohromadě. Některé disciplíny jsou hromadné, hrají všichni, jiné jsou specializované na jednotlivé členy nebo skupiny členů (děti apod.).

Hra se naplánuje na celý víkend tak, aby se každý den konalo několik disciplín - zkoušek. Ty je možno libovolně nakombinovat podle situace. Záleží, kolik času daný den hře věnujeme, jaké budou prostorové podmínky a další program výpravy (např. odpolední nebo celodenní vycházka atd.). Některé hry je třeba zařadit večer - je k nim potřeba tma. Jiné se musí hrát v místnosti a jiné zase venku. Dále je vhodné kombinovat tak, aby každý člen rodiny měl ten den svou disciplínu a mohl se zapojit do soupeření.

S naším oddílem jsme hru hráli na podzimní výpravě, vyrazilo se ve čtvrtek ráno a končilo v sobotu odpoledne. Hra se ale pochopitelně dá hrát po úpravě i na běžné víkendové výpravě.

## Vyhlášení

Před výpravou na schůzce stručně objasníme pravidla hry a rozdělíme děti do družin. Mohou tak už předem přemýšlet o svých rolích v „rodině“ a případně si vzít na výpravu nějaké rekvizity (fajfku, šátek atd...)









„Dlouho jste šetřili na krásnou dovolenou a tatínek vše včas domluvil a zařídil u cestovní kanceláře (CK). Bohužel došlo k chybě počítače a k záměně vašich poukazů za poukazy určené pro skupinu mládeže, která měla u CK objednanou dobrodružnou výpravu. Vaše letadlo již odletělo a vy jste místo letenek dostali jakési rébusy pro mládež. Nezbyvá vám, než se vydat po určené trase a věřit vašim průvodcům z CK, že se během cesty vše vysvětlí.“

Každé rodince je přidělen jeden vedoucí jako průvodce, který se jim smí všemožně omlouvat, ale nesmí jim po cestě radit. Smí zasáhnout jen v krajním případě. Rovněž každá družina obdrží zalepené obálky „NOUZE“, které obsahují řešení rébusů, rady k dalšímu postupu, případně mapu..., prostě krizové vybavení, kdyby už nevěděli, jak dál.

Rodiny dostanou rébusy a dají se do luštění. Po rozluštění se dozví z tajenky, že jejich dalším cílem je ..... Odeberou se na nádraží, zjistí si, kdy jim jede vlak, koupí si jízdenky a vyrazí.

Další průběh hry záleží na podmínkách a místě ubytování. Rodiny dostávají postupně další instrukce, s různou obtížností - zašifrované, nejasné, musí si sami ledacos zjišťovat a podobně. Je možné stanovit každé rodině jinou trasu do místa ubytování. Cílem je, aby všechny rodiny dorazily šťastně na místo, pokud možno za světla, ve zdraví a plně nevšedních zážitků. V cíli se tato disciplína vyhodnotí jako vstupní test sounáležitosti rodiny. Je možné bodovat čas příchodu, cestou plněné úkoly, či jiným způsobem. Někdy se hodí ohodnotit kladně především fakt, že družinka vůbec došla a neztratila po cestě batohy ani vedoucího.

## Představení

Celá rodina má nějaký čas na to, aby si připravila představení svých členů. Mohou o tom přemýšlet už doma před výpravou a nebo po cestě na místo noclehu - vymyslí si jméno rodiny a kdo je kdo, připraví si drobné rekvizity. Na výpravě jim k tomu přidáme noviny, špendlíky, lepidlo a nůžky, takže mohou ještě ledacos vytvořit. Na závěr se každá rodina předvede v plné kráse, představí sebe a své členy, fantazii se meze nekladou. Záleží na divadelních schopnostech dětí, jak se disciplína povede. Porota (vedoucí) vyhodnotí buď celek a nebo vzhled a „divadlo“ zvlášť.

## Hledání rodiny

Všichni účastníci se sesednou na židlích do kruhu, včetně vedoucích, pouze maminky a tatínkové jdou za dveře. Potom jsou postupně přivedeni do místnosti se zavázanýma očima a mají hmatem identifikovat v kruhu členy své rodiny.



## Přebalování

Maminka si odskočila a miminko pláče. Starší děti se rozhodly mu pomoci - přebalit a nakrmit. Připravíme si kalhotky (třeba ze starého prostěradla), plínku a láhev s dudlíkem, naplněnou z části třeba čajem. Po odstartování miminko (nejmenší dítě) leží, nepomáhá sourozencům, naopak se cuká a pláče. Děti pod něj rozprostřou kalhotky a plínku, zabalí ho a až je přebalování hotovo, začnou krmit. Dbáme na to, aby děti miminko při pití držely hlavičku nahoře a pomáhaly mu držet láhev. Vyhrává miminko, které první vypije svou dávku čaje.



## Zloděj v domě

Hra se hraje nejlépe okolo několika k sobě sražených stolů. Dva soupeřící tatínci si zavážou oči a vydají se na svou „slepou stezku“ okolo stolů. Jeden z nich představuje zloděje a druhý bystrého tatínka, který ho v noci podle šelestu v domě odhalil. Teď mu zbývá vetřelce chytit. Je noc - oba nevidí, tatínek honí, zloděj utíká, okolo stolů, pod stoly, na stůl. Po celou dobu se oba musí dotýkat stolu - rukou při chůzi okolo stolu, ale třeba taky nohou, pokud kterýkoli z nich v tichosti vyleze na stůl, či hlavou, skrývá-li se pod stolem. Zabezpečí-li se naprosté ticho mezi obecnstvem (což mnohdy pro výbuchy smíchu jde těžko), mohou kolem sebe ti dva kroužit dost dlouho - v tom případě je lépe určit časový limit. Pak se role obrátí. Vítězí tatínek, který nejdříve chytí zloděje - a nebo zloděj, který nejdéle uniká.

## Ořechy

Mezihra pro celou rodinu, kterou je nutno hrát na louce potmě.

Tatínek přiběhl s obrovskou novinou - nad loukou se převrátil poštovní vůz plný peněz. Konečně budeme mít na auto !!! Je jen třeba utíkat na louku a posbírat co se dá, než to seberou sousedi.

Všechny rodiny se vyzbrojí zapálenými svíčkami a vyrazí na louku sbírat peníze. Na louce je předem rozházeno větší množství ořechů, zabalených v barevném staniolu - různé barvy za různou hodnotu. Postavy se svíčkami se mňhají po louce, dokud vedoucí neodpíská konec hry. Každá rodina si sečte získané peníze - ořechy. Kdo vyhrává, je jasné.

## Nákup

Tato hra prověří sklerózu babičky a dědečka. Dostanou seznam potravin a zboží, které mají přinést, a nákupní košík - tašku (cokoli - třeba ešus). Jak je ale u mnoha lidí obvyklé, zapomenou papírek doma a musí se spolehnout na svou paměť.

Dvojice obdrží papírek se seznamem, který se musí naučit nazpaměť. Je jejich věc, jak dlouho se budou učit, ztrácejí tím čas. Až jim učení stačí, vydají se do obchodu

nakupovat. Obchod je představován stolem, na kterém jsou vyskládány papírky - zboží - lícům dolů. Zboží je v obchodě asi 3x více druhů, než mají D+B nakoupit, a od všeho tolik kusů, kolik je družinek. Babička a dědeček (pro větší chaos ze všech družinek najednou) obrací postupně všechny kartičky a hledají to „jejich“ zboží. Každou nesprávnou kartičku musí zase obrátit zpět, lícům dolů. Až si jsou jistí, že mají vše, odevzdají nákup porotě. Hodnotí se rychlost a správnost (od každého druhu zboží jen jeden kus), třeba formou trestných sekund.

## Prádlo

Hra určená pro celou rodinu mimo maminky.

Zatímco maminka byla u kadeřníka, přišel velký vítr a utrhl šňůru s prádlem. Po celé zahradě je vidět jednotlivé kousky prádla, které se rodina rozhodla znovu pověsit, než se maminka vrátí. Jak se jim to podaří?

Barevné papíry v počtu asi 30-40 jsou rozházeny po louce - zahradě. Rodina dostane kus provázku a omezený počet kolíčků na prádlo. Mají za úkol sebrat prádlo a znovu pověsit, mohou věšet víc kousků na jeden kolíček, ale nesmí se jim překrývat celou plochou - jen rožkem. A nebo si musí vypomoci přírodním materiálem - udělat si kolíčky z dřívěk. Hodnotí se rychlost, kvalita (zkouška větrem - vedoucí foukají do prádla) a nápaditost.

## Strašák

Mamince je smutno, tatínek je už dlouho pryč (dejme tomu na služební cestě). Celá rodina (mimo tatínka, který je přece pryč) se proto pustí do malé rodinné hry - postaví si figurku tatínka v životní velikosti. Základem je kostra polního strašáka, nebo třeba koště opřené o zeď. Jak ho rodina obleče, jak mu udělá vlasy, ruce a jak se bude podobat opravdovému tatínkovi, je věcí fantazie a šikovnosti dětí. Tato disciplína byla jednou z nejméně úspěšných, ale také z nejvíce sebestředných. Nejhezčí, nejpodobnější a nejstabilnější strašák vyhrává.

## Hod na strašáka

Následuje po vytvoření strašáků, dokud se ještě „drží na nohou“. Maminku natolik zmátla věrnost podoby tatínka-strašáka, že se rozhodla si na něm vybit svou zlost za všechny jeho hříchy. Popadla váleček na těsto (nebo libovolné kuchyňské náradí, patřičný efekt způsobí i „šufánek“) a začala házet po strašákově (nikoli po tatínkovi !!!).

Každá maminka má určitý počet hodů. Hodnotí se, kam zasáhne - je možno libovolně určit, že třeba nejvíc je do hlavy, míř do hrudi a nejméně do nohy atd... Je možné hodnotit, na kolik zásahů se tatínek-strašák skácí, ale to předpokládá stejnou stabilitu všech strašáků.



## Palačinky

Cíl je prostý - než se vrátí rodiče z práce, ukuchtit pro ně ty nejlepší palačinky. Suroviny děti dostanou, dále je možné stanovit časový limit. Hodnotí se samozřejmě vzhled, vůně a chuť, ale také stav kuchyně po akci. Je vhodné dohlédnout, aby porota nesnědla vše a zbylo něco i na samotnou rodinu.

## Jehla

Známa hra na motivy pohádky „Jak dědeček měnil až vyměnil“. Mezihra pro celou rodinu.

Každá rodina dostane jednu jehlu a vydá se po vesnici - městečku - „dráždit domorodce“. Potkají-li nějakého človíčka, zastaví ho, velmi laskavě pozdraví, omluví se a zeptají se, zda zná pohádku „Jak dědeček měnil až vyměnil“. Pokud dotyčný nezná, mohou mu ji stručně odvyprávět (dědeček šel na trh s krávou, tu pak moudře vyměnil za svini, tu za kozu atd... až si vyobchodoval jen ubohou jehlu). Pokud dotyčný pohádku zná, je půl hotovo. Zbývá ho přesvědčit, aby nám pomohl hrát pohádku pozpátku - a vyměnil nám jehlu za něco „většího“. A tak se pokračuje dál a dál, vyhrává ta rodina, která v časovém limitu donese lepší - větší věc nebo třeba více věcí.

Ze zkušenosti (hráli jsme hru už několikrát) můžeme poradit zejména toto:

- nabádat děti, aby byly při kontaktu s lidmi co nejvíce zdvořilé, milé, děkovaly a zdravily.
- domorodci jsou hned milejší, vidí-li skupinku dětí v oddělovém kroji, nebo naopak v kostýmech ke hře.
- nenechat se odradit případným nerudným člověkem, poděkujeme a jdeme dál
- když už lidé pochopí pointu hry, jsou většinou moc ochotní a snesou nám vše, co jim doma překáží - jablkem počínaje a starou televizí nebo bicyklem konče.
- je dobře dětem rozdělit rajóny, aby v každém domě neotravovali 3x
- samozřejmě upozorníme na bezpečnost na ulicích !
- přes zabezpečení slušného chování dětí a víru v hodné lidi je lépe hrát hru ve vesnici, která je buď tak velká, že se v ní případně snadno schováme a nebo víme, že ji za dvě hodiny opustíme a nebude nám zbytek víkendů bouchat rozčilený děda na dveře.

## Stříhání bombónů

Klasická oblíbená poutová hra malých dětí. Na tyčku - třeba koště - navěsíme na různé dlouhé provázky zabalené bombóny. Nejmenší děti si zavážou oči, vezmou nůžky a začnou stříhat. Každý má určený počet „stříhů“. Kolikrát uloví, tolikrát bude mlsat a tolik bodů své rodině získá.

## Běh o život

Maminka a tatínek předvedou každodenní shon za živobytím pro rodinu. Vytvoříme trasu - start, cíl a mezi nimi tři mety různé výšky. Závodník vyrazí, doběhne k první metě (výška asi po kolena), chytne se jí rukou a pětkrát ji dokola oběhne. Běží k druhé, nižší metě a pak ke třetí a opět obíhá. Potom, patřičně zamotán, se dopotácí do cíle, kde má na důkaz své svěžesti navléknout nit do ouška jehly. Měří se čas, rychlejší vyhrává.

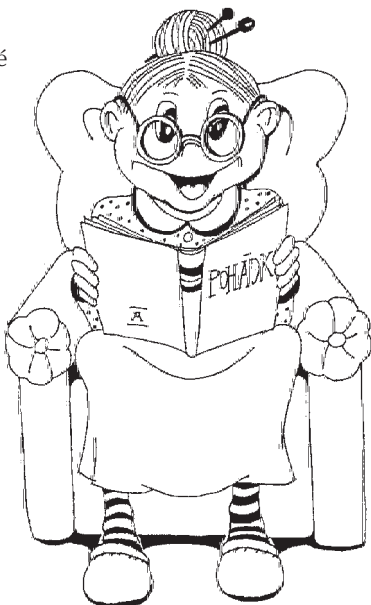
## Pohádka

Babičky a dědečkovi se poházely pohádkové knížky. Mají štos stránek z pohádek, ale ty nejdou dohromady. Nezbyvá jim, než pro děti vytvořit novou pohádku.

Soutěžící dostanou seznam slov (asi 8-15 podle stáří dětí), která mají v pohádce použít. Nezáleží na pořadí. Jejich úkolem je po asi minutové přípravě odvykládat dvouminutovou pohádku, která obsahuje daná slova a přitom má alespoň trochu hlavu a patu. Zapojit se musí zároveň babička i dědeček, střídají se v povídání. Hodnotí se fantazie a schopnost improvizace.

## Sázka na rodiče

Rodiče jdou za dveře a děti si na ně vsadí - například kolíkáti skončí v soutěži v trefování kolíčkem na prádlo do prádelního hrnce. Sázky se zapíší a rodiče mohou jít soutěžit. Netuší ale, jak vlastně mají dopadnout, myslí si, že jde o to dopadnout co nejlépe. Nejvíce bodů ovšem nezíská to družstvo, které vyhrálo, ale to, jehož děti ukázaly nejlepší odhad svých rodičů.



## Tanec s balónky

Mezihra pro celou rodinu. Taneční páry (M+T, B+D, 2 děti) se připraví k tanci. Dámy si přivážou ke kotníku nafouknutý balónek. Smyslem hry je uchránit si při tanci svůj balónek. Pánové tančí a šlapou cizím dámám na balónky, dámy se snaží uhýbat. Komu balónek nevydrží, odchází z parketu, komu zůstane, vyhrál. Je třeba hlídat, aby páry stále tančily !!!

## Odměňování

U žádné hry nejsou předepsány podrobnosti - časové limity, počty kartiček atd., ani přesný způsob hodnocení. Záleží na individuální situaci - na složení dětí v družinách, na zvyklostech v oddíle, na časovém rozvrhu výpravy atd... Při bodování je ale třeba myslet na to, aby žádná disciplína nebyla zvýhodněna - za každou je možno získat zhruba stejný maximální počet bodů, případně za mezihry víc a podobně.

Je vhodné pro hodnocení hry zvolit nějaký optický motiv - rodinky hned vidí, která vede. My jsme použili proužky z barevného papíru jako na vánoční papírové řetězy. Visely v ubytovně a přilepovaly se k nim další a další kroužky. Délka řetězu znázorňovala počet bodů. Přitom to bylo nenáročné na výrobu a každý si pak odnesl kousek řetězu na památku.

Na doplnění hry se hodí připravit si sadu malých diplomů - třeba za použití našich obrázků. Na památku dětem rozdáme malé dudlíky na krk. A cena pro vítěze - věčná cena do domácnosti? Sežeňte si velkou krabici, naplňte ji dobrotami a zvenku upravte třeba jako pračku - barevné papíry, fixy a fantazie dokážou divy (a krabice nemusí být zase až tak velká). A nezapomeňte vítězné rodině předvést, jak pračka funguje a kam se co zapojuje !!!

A to je vše.

Za použití oddílové zásobárny her a spolupráce ostatních vedoucích

*Hana ❄️ Procházková*



Příklad oddílového „papírového camrátka“ - kartičky na památku

Další víkendové hry lze najít v "Hrníčku her" z vydavatelství Mravenec.

# Le Rozkoš '93 Cyklomanie na puřáku

Radim Bařinka, oddíl XY, TK CH'ABEJŠY, ČTU

Na našem druhém cyklopuřáku jsme navodili atmosféru cyklistického závodu. Téma nám připadlo vhodné, neboť přímo souviselo s každodenní realitou přesunů a pro naše třináctileté kluky plné dravosti bylo jako stvořené. Hra provedla zúčastněné od vytvoření týmů, získání názvu, shánění hlavního sponzora a příjmů z reklam až po samotný velice náročný závod. Každý team měl zříczen svůj účet, a jak to v dnešním sportu chodí, vše se točilo okolo financí.



Dále uvedu krátké shrnutí etap, tak jak se nám je podařilo zrealizovat.

1. **Slavnostní zahájení závodu** a vyhlášení konkursu na obsazení jednotlivých týmů - řečnické cvičení pro vedení včetně několika projevů zúčastněných hostů.
2. **Konkurs jednotlivců** spočívající v časovce jednotlivců na trase přibližně 5 km dlouhé. Konkurs byl zakončen slavnostním vyhlášením výsledků a složení jednotlivých týmů.
3. **Teamy získávají své názvy.**

Základem etapy byla honička při níž se musí alespoň dva z teamu dotknout agenta přibližně v rozmezí deseti sekund. Pokud tak neučinili, byl team nachvíli pozdržen ve hře. Team, který polapil zaměstnance agentury Medvěd a spol., obdržel od něj lístek s jedním písmenem. Hodnotil se počet získaných písmen. Po ukončení první části měli teamy určitou dobu na sestavení svého názvu se získaných písmen. Název musel mít nejméně 6 písmen. Startovní listina po této etapě vypadala takto:

Lowe čedřň, Řoyfig, Zbivoaeul...

4. **Vím na čem jedu, kam jedu a kdy tam budu.**

Teamy měli dorazit na náměstí osm kilometrů vzdáleného městečka v přesně stanovenou dobu ( samozřejmě bez hodinek). Jejich úkolem bylo během přesunu připravit pruty v délkách 0,2, 0,5 a 1 metr, nalézt kameny o hmotnostech 200, 500 a 1000 gramů a konečně vytvořit kroužek z prutu o ploše 10 cm<sup>2</sup>.



## 5. Najdi svého sponzora. (noční etapa)

V nepřehledné změti různých firem musely teamy najít a vybrat pro sebe nejvýhodnějšího sponzora. Závodníci se snažili nacházet lístečky s názvy velkých firem na stanoveném území v nočním lese. Z práce byli vyrušováni a dočasně i vyřazováni nekalou konkurencí, která je vyřazovala přečtením čísla na čele. Zde se oceňoval počet navázaných kontaktů s potenciálními sponzory (lístečků). Dle pořadí v této části se pak rozhodovali pro jednu z výše uvedených firem (např. NHKG, Státní tiskárna cenin apod.) na základě podkladů, které v této etapě získali. Záleželo též na odhadu, který však může i zklamat. V etapě zvítězil team, kterému vybraný sponzor přinesl nejvíce financí.

## 6. Nákup vybavy

Náročný závod vyžaduje dostatečný sortiment náhradních dílů. Při návštěvě nedaleké ciziny (Polsko) měly teamy vyměnit v co nejvýhodnějším kursu 10,-Kč za zlaté a za ně poté nakoupit co největší množství druhů "cyklosoučástek" (cokoliv). Hodnotilo se množství a rozmanitost zboží.

## 7. Vyhlášení hlavního závodu - 24 hodin na kole Le Rozkoš

### 8. Reklama - váš přítel

Náročný závod klade na teamy velké finanční nároky a každý zisk z reklamy je vítanou vzpruhou. Nejdříve museli získat dostatečné množství nabídek. Nabídky na reklamu nacházeli v byrokracii střeženém prostoru na lístečcích. Byrokracie je vyřazovala ze hry zásahem koulí. Při uschovávání svých nabídek bylo třeba dávat pozor, aby je uchovali v tajnosti před ostatními teamy. Rozhodoval opět počet získaných nabídek. Poté si mohli vybrat libovolné množství nabídek, na jejichž podmínky jsou ochotni přistoupit, a tak získat po jejich splnění i nabízenou odměnu. S nabídkami mohli teamy mezi sebou obchodovat. Ukázka nabídky: Dřevařské závody. Team pojede 5 kol se třemi poleny dřeva. Odměna 2000 errorů. V době před hlavním závodem byl vyhrazen čas na realizaci pomůcek k reklamám.

### 9. Cyklokorálky

Teamy se museli co nejrychleji sbalit, navázat si kola tenkým provázkem jako korálky a dorazit do cíle etapy, vzdáleného asi 3 km. Etapu realizovat na velice klidné silnici.

### 10. Kvalifikační trenink

Každý závodník předvedl svou cyklistickou zručnost na náročné trase - slalom, zavěšený klacku s háčkem na větev, jízda s vodou.

### 11. 24 hodin Le Rozkoš

Vývrcholením celé hry byl čtyřiadvacetihodinový závod podle známého automobilového závodu Le Mans. Tříčlenné



teamy kroužili na okruhu cca 9 km. Střídání záviselo od libovůle teamů, průběh závodu spestřily dvě časovky a typovací soutěž. Teamy v průběhu závodu plnily podmínky, které jim ukládaly reklamní smlouvy. Směr kroužení je dobře volit po směru hodinových ručiček, aby na křižovatkách nedocházelo ke křížení vozovky. Doporučujeme po tomto závodě nechat alespoň jeden den odpočinkový.

## 12. Ceremoniál vyhlášení vítězů

Zvítězil team, kterému se podařilo získat nejvíce peněz (každé ujeté kolo v závěrečném závodě bylo finančně ohodnoceno).

## Obecné poznámky k vedení her na cykloputovním táboře

Vedení tábora má zpravidla připravenou přibližnou trasu putování a většinou není zaručeno, že se bude tábořit na místech, o nichž se to původně předpokládalo.

Původní časový plán je většinou narušen skutečnostími, jako jsou nepřízeň počasí; neočekávané přírodní a kulturní zajímavosti, které je škoda jen tak minout; ohoření být i jen jediného člena výpravy, natož pak většího počtu účastníků, dokáže rozhodit i ty nejmělejší plány; hojné množství různých defektů a poruch na kole, s nimiž se nedá pokračovat. Tento výčet předem neznámých událostí lze doplnit o ztrátu jednoho nebo více cyklistů a jejich následné hledání. Jinak řečeno, času na putáku, který je možno prožít hrou, je daleko méně. Další rozdílností od stálého tábora je skutečnost, že mnohé činnosti, které jsou obsahem her na stálých táborech, jsou běžnou denní nutností na putáku.

Z výše uvedeného pak vyplývá, že je potřeba volit téma, které snese mnohé úpravy. Realisátoři jsou nuceni často improvizovat, rychle objevovat a posléze i využívat mnohé neočekávané příležitosti, které k tomu přímo vybízí. Nelse také pominout, že smysl putáku spočívá z větší části v poznávání projížděného kraje, jeho jednotlivostí i celku. Mnohdy prosté poznávání stojící na skutečném zájmu účastníků akce oproštěném od soutěžení, které odvádí pozornost od podstatného, je cennější než čas příjemně strávený hrou. Mnohé z uvedených problémů lze očekávat a náležitě se na ně připravit, případně různými opatřeními minimalisovat možnost jejich výskytu.



Věříme, že naše zkušenosti Vám pomohou v pořádání tematicky podobného putovního tábora a že při této hře zažijete alespoň tolik zajímavých a příjemných zážitků, jako organisátoři Le Rozkoš '93.

S pozdravem Vaši vždy oddaní

*Ch'abejšy*

# Voda je život

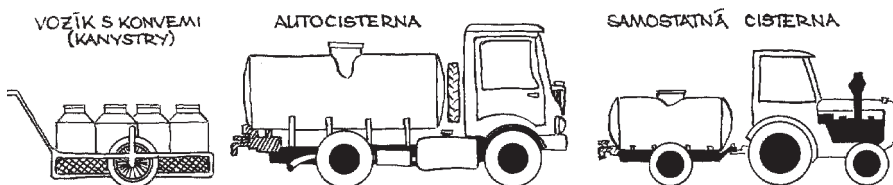
Jan Rogožan - Šroubek, PS Slunovrat Brno

Zarputilí romantici, pro které je jedinou možnou táborovou umývárnou tekoucí potok či řeka mohou v této chvíli nalistovat jiný článek. Ostatním a zvláště pak "rozmazlen-cům", kteří si i na táboře rádi dopřejí sprchu s teplou vodou jsou určeny následující řádky. Bude řeč o různých táborových hygienických či "vodárenských" zařízeních. Budu se snažit popsat zařízení buď použitá na našich táborech nebo okoukaná na táborech jiných.

## DOPRAVA A OHŘEV VODY

Většina stanových táborů nemá zdroj vody přímo na tábořišti a tak ji různými způsoby dopravuje. Většinou je to v různých druzích plastových kanistrů či barelů za pomoci vozíku taženého dětmi či osobním autem. Na jednom táboře vozila vodu do barelů cisterna z vodáren a na jiném byl zapůjčen čtyřkolový přívěs - cisterna.

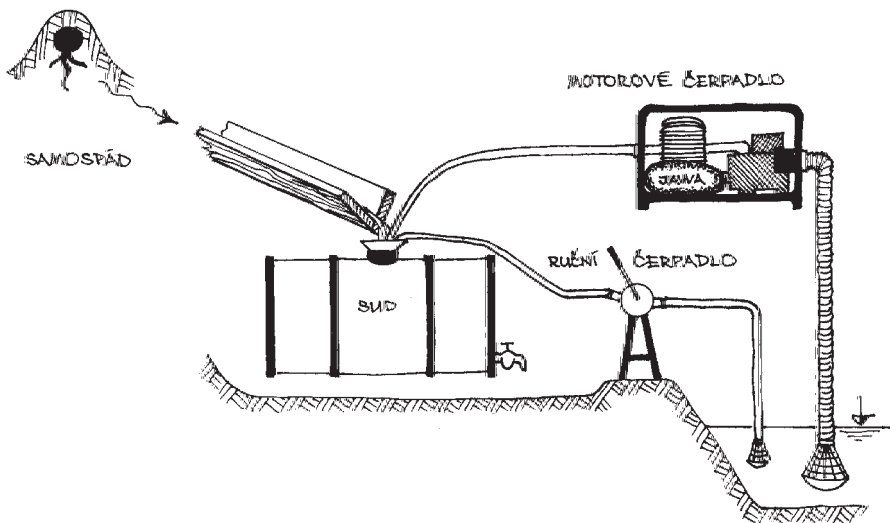
U všech těchto řešení nesmí být voda skladována déle než tři dny(v horku i méně) a je nutno nádoby pravidelně desinfikovat.



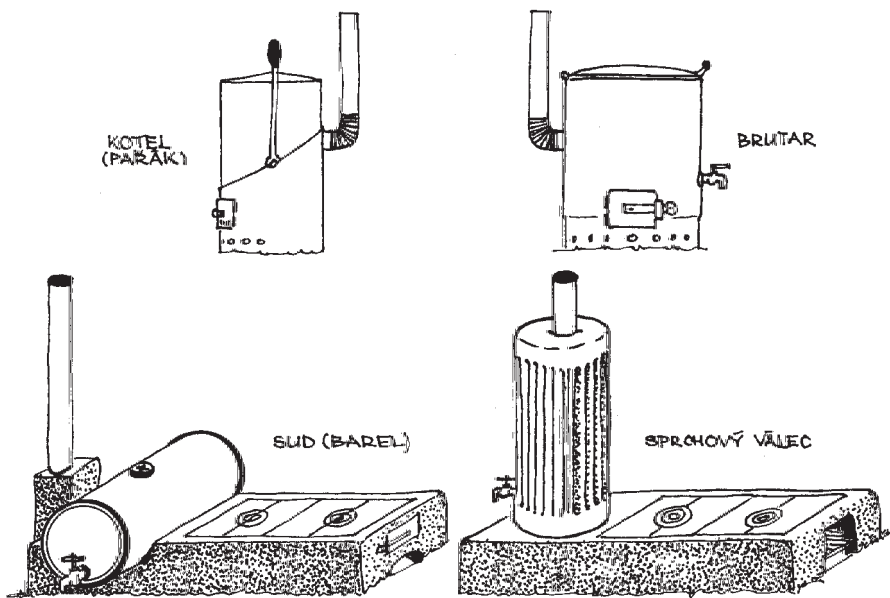
### 4. DOVOZ VODY

Táborové vodovody bývají většinou s využitím zahradních hadic. Pokud je zdroj na kopci nad tábořištěm je voda vedena samospádem do nádrže (většinou kovového barelu). U zdrojů níže než je tábořiště lze do určitého výškového rozdílu použít ruční čerpadla řady K1 - K5 (číslo určuje počet litrů za minutu x 10). Viděl jsem také použití motorového čerpadla u studny asi 400 m od tábora odkud byla voda vedena do barelů umístěných na skalce nad úrovní tábořiště a pak samospádem ke kuchyni a do umývárny. Stačilo dvakrát denně zajít ke studni nastartovat a několik minut pustit čerpadlo. Pokud je zdroj v obydleném objektu lze použít elektrické čerpadlo nebo na jednom táboře jsou napojeni na místní vodárnu mají svůj vodoměr a vodu vedou PVC hadicemi.

K ohřívání vody slouží většinou klasický kotel odkud se voda nabírá nebo ji lze pomocí páky a nahnutím celé kotliny vylévat, také kotel Brutar s výpustným kohoutem. Ale někde mají i "bojler" např. kovový sud s kohoutem umístěný naležato a zazděný na konci plotny táborových kamen před vývodem do komínu. Nebo válec ze starých koupelnových kamen[na stojato], kterým prochází kouřová plechová trubka od táborových kamen. Oba tyto nápady šetří dřevo a pokud se vaří není třeba zvlášť topit v kotli.



## 2. TÁBOROVÉ VODOVODY



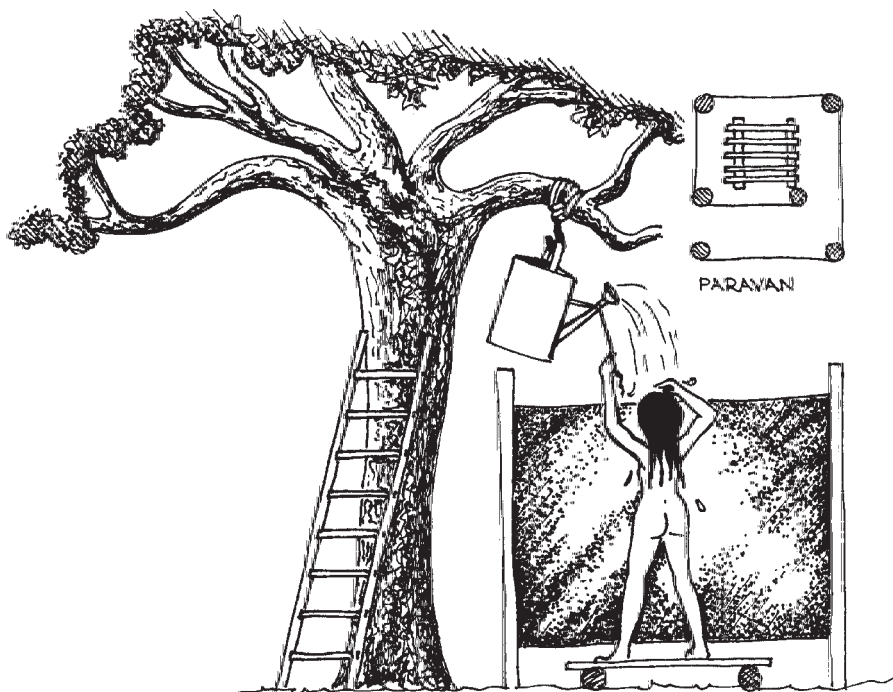
## 3. OHŘEV VODY

Kresby: Viktor GELLA

## TÁBOROVÉ UMÝVÁRNY A SPRCHY

Nejčastějším řešením umýváren je molo u potoka a plátěná ohrada či stan s lavórky, někde i kotlem na ohřívání vody.

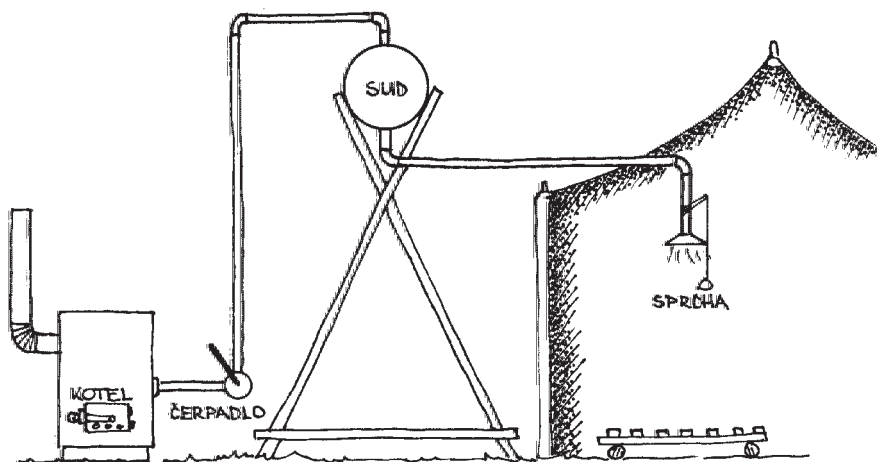
První táborovou sprchu jsme okoukali jako kluci z nějaké knížky. Byla to kovová zahradní konev s růžicí zavěšená na větvi. Na horní okraj jsme k madlu připevnili asi metrovou hůlku s provázkem na konci. Když se za něj zatáhlo konev se naklonila a pokropila "sprchujícího" se "rozmazlence". K větvi vedl žebřík a po ně se vynášel nahoru kyblík s teplou vodou a nalil do konve.



### 4. TÁBOROVÁ SPRCHA „CLASSIQUE“

Později jsme, už jako vedoucí, ke koupelnovému hangáru postavili asi 2 m vysokou konstrukci na ní ležel kovový sud a do něj se pomocí ručního čerpadla K1 čerpala teplá voda z kotle. Ze sudu vedla hadice, která má na konci kohout se sprchovou růžicí volně visící nad roštem s odtokovým kanálkem. Vsakovací jáma je samozřejmostí.

Následoval další vývoj našeho "hygienického komplexu". To v době kdy hygienik požadoval nádrž, ve které by se dala voda upravovat. Podařilo se nám sehnat válec z hliníkové slitiny (lze ho nahradit dvěma svařenými sudy postavenými na výšku) jako vodojem. Odtud voda teče pod tlakem vodního sloupce do umývárny s kohoutky

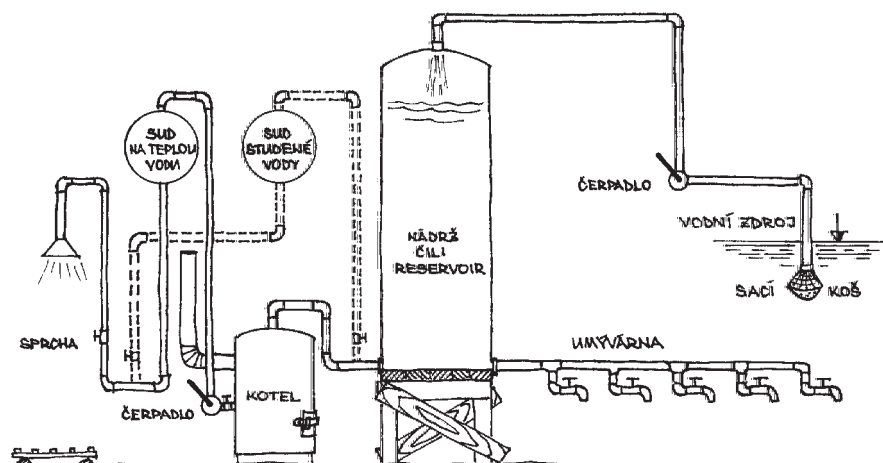


### 5. TÁBOROVÁ SPRCHA

a odbočkou ke kotli již dříve popsané sprchy. Pokud chcete ve sprše nejen teplou vodu, jejíž teplotu hlídá topič ale i studenou vodu, lze pro regulaci teploty přidat ještě jeden sud a kohout ve sprše na studenou vodu nebo klasickou sprchovou baterii (nakresleno čárkovaně).

Žít v přírodě pro nás neznamená přežívat. Pokud vás nějaký nápad inspiroval přejí vám hodně radosti z konstruování i využití.

*Šroubek*



### 6. VODÁRNA SE SPROHOU A UMÝVÁRNOU

# Ekohry

Radka Zavadilová - BRĎO Brno

Se slovem ekologie se dnes setkáváme na každém kroku. Toto slovo je často používáno zcela špatně, nevhodně, zbytečně a předpona eko je někdy doslova zneužívána. I v činnosti oddílů se předpona eko objevila, a to hlavně v souvislosti s novým typem her. Z definice ekologie vyplývá, že ekohry, tedy hry ekologické, by měly být hry imitující děje v přírodě a jejich vzájemné souvislosti.

Výhodou těchto her je kromě modernosti to, že umožňují hráčům proniknutí do složitosti přírodních dějů, vazeb a souvislostí. Jejich nevýhodou je obvykle náročnější příprava (ne vždy) a hlavně nutnost dobrých znalostí dané problematiky u organizátora hry. Tyto znalosti jsou potřebné nejen pro zdárný průběh hry, ale hlavně pro besedu, která je nedílnou součástí ekohry (před ní nebo po jejím proběhnutí). Bez této besedy většinou ekohra ztrácí svůj dopad a tedy i význam.

Pro získání představy bych vás chtěla seznámit se dvěma menšími ekohrami, které hrajeme u nás v oddíle.

## Šprtec

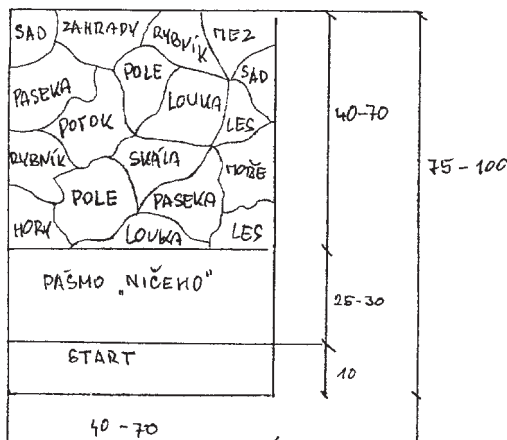
Ke hře potřebujeme herní plán, ploché knoflíčky nebo mince a seznam druhů živočichů nebo rostlin s pro ně typickými biotopy.

Před hrou musí hráč pochopit pojmy biotop a lokalita a seznámit se s druhy pro jednotlivé biotopy typickými.

Herní plán rozložíme na stole. Hráči se určí pořadí, rozeberou si mince a označí si je. V určeném pořadí přistupují ke stolu a snaží se šprtnout minci na herním plánu do místa, označeného biotopem typickým pro daného živočicha. Všichni hráči se vystřídají ve šprtání a potom se udělí body. Hráč jehož mince leží ve správném biotopu, získává bod. Mince, ležící ve špatných biotopech, nebodují, i když byly ze správného biotopu vyšprtnuty mincí jiného hráče.

A hru opakujeme s dalšími druhy živočichů, dokud nevyčerpáme připravený seznam nebo čas.

Po hře vyhodnotíme nejen bodové zisky, ale i průběh hry, omyly hráčů i různé kombinace. Můžeme navázat vysvětlením dalších ekologických pojmů vážících se k biotopům, jako je ekoton apod.





## Boj o život

Tuto ekohru je vhodné hrát v nepřehledném terénu. Budeme potřebovat sadu větších karet (A5), vlaječky či fáborky na vyznačení území, případně papírové míčky.

Hráči musí předem znát principy potravního řetězce a u jednotlivých druhů organismů použitých ve hře jejich místo v tomto potravním řetězci.

Pro hru předem připravíme sadu karet tak, aby pro každého hráče vyšla jedna. Karty obsahují vždy po jednom názvu organismu. Každý organismus je použit dvakrát, máme tedy dvojice se stejným organismem.

Hráče rozdělíme na dvě poloviny a každé skupině dáme jednu sadu karet. Tyto karty si hráči rozdělí před zahájením hry. V ohraničeném (větším) území vyznačíme proti sobě ve vzdálenosti 10 a více metrů (dle zdatnosti hráčů) území 1\*1 metr - jedno pro každé družstvo.

Před zahájením hry se hráči rozptýlí po území. Po zahájení se pohybují po území a vyhledávají hráče z druhé skupiny. Pokud někoho objeví a chtějí se s ním utkat, zavolají jeho jméno. Volaný hráč se musí zastavit a jít naproti volajícímu. Zastaví se proti sobě asi na dva metry a současně si ukáží své kartičky. Pak se zachovávají podle vazeb v potravním řetězci, tedy kořist prchá a konzument ji honí. Pokud je kořist dostižena, stává se potravou (zajatcem) a odebere se do prostoru za vyznačeným čtvercem konzumentova družstva. Pokud kořist včas doběhne do čtverce svého družstva, je zachráněna a konzument se musí vydat jinam.

Zajatec se může vrátit do hry, je-li uloven ten kdo jej zajal. Hru můžeme hrát rovněž bez zajatců s tím, že jednotlivým hráčům dáme několik životů, které pak odevzdají tomu, kdo jej ulovil.

Sejdou-li se v souboji dva hráči se stejnými organismy na kartičkách nebo takové organismy, které se v potravním řetězci míjejí, k souboji nedochází a hráči se rozejdou hledat kořist jinam. Kartičky s názvy organismů je možné dovolit v průběhu hry v rámci družstva vyměňovat.

Hru je potřeba omezit časově. Někdy končí předčasně vyhubením jednoho družstva.

Po hře by měla následovat beseda o potravních vztazích v přírodě, o vzájemných vztazích mezi producenty, konzumenty a rozkladači, o potravní pyramidě, o toku energie atd.

Návrh organismů pro hru pro 20 hráčů: koroptev, káně, myš, králík, liška, mandelinka (a podobné druhy hmyzu), obilí, bakterie rozkládající živočichy, virus vztekliny, člověk.

To je všechno. Přeji vám úspěch s ekohrami a příště třeba zkusíme něco složitějšího.

*Baghira*

# Puták

Petra Fantová, 9. PS Mír Brno



Puták je příjemná změna pro všechny, jimž je stálý tábor už moc těsný. Nás zlákalo putování před třemi roky. Děti dorostly do správného věku a tak jsme začali s prvními přípravami, vybavení doporučeními a zkušenostmi svých kamarádů, školením a spoustou lejtster na dokumentaci.

No a teď začíná období, kdy spousta z nás přemýšlí o tom kam a jak. Možná vám naše tři tipy rozhodování usnadní.

První pěší puták do Jižních Čech jsme začali v DOBRÉ VODĚ u PELHŘIMOVA, přes KAMENICI N. LIPOU - POČÁTKY - KOBYLÍ OHON - DOBROU VODU - DAČICE - SLAVONICE - LANDŠTEJN - NOVOU BYSTŘICI - KAPROUN - KUNŽAK - MALÝ RATMÍROV do JINDŘICHOVA HRADCE.

*Poznámky: průměrně 10 km na den chůze; levné ubytování v tělocvičnách (bylo - nevím jak teď); největší zážitek - spaní na Landštejně na věži; osvědčilo se nám putovat 14 dní.*

Druhé putování bylo víc na severu a také pěšky. Trasa vypadala asi takto: vlakem z BRNA do DVORA KRÁLOVÉ přes KUKS - JAROMĚŘ - JOSEFOV - ČES. SKALICI - RATIBOŘICE - ČERV. KOSTELEC - POLICI NAD METUJÍ (BROUMOVSKÉ SKÁLY) - TEPLICE N. METUJÍ (ADRŠPACH).

*Poznámky: tady se šlapalo*

*lépe díky dvěma převo-*

*zům batohů vlakem na místo, kam jsme měli ten den dojít a asi čtyřem dnům v Lachově u Teplíc, odkud jsme vycházeli do skal, napasovali jsme na tuhle trasu*



*celotáborovku ve stylu  
Pán prstenů; v Josefově je  
krásná vojenská pevnost z  
dob Josefa II.*



Zatím poslední akcí bylo  
letní cestování na kolech.  
Skvělá věc, když se pove-  
de. Tady jsme se vrátili opět  
do Jižních Čech, ale kousek  
víc na západ od prvního pu-  
tování. Trasa byla: BRNO -  
JINDŘ. HRADEC (vlakem)  
a pak na kolech přes

CHLUM U TŘEBONĚ - KARDAŠOVU ŘEČICI - TŘEBOŇ - SUCHDOL - NOVÉ HRADY  
- BENEŠOV NAD ČERNOU - KAPLICE - ROŽMBERK - Č. KRUMLOV - HLUBOKOU  
N. VLTAVOU a do Č. BUDĚJOVIC (odtud vlakem do Brna).

*Poznámky: prohlédli jsme si sklárnu v Chlumu a muzeum hraček ve Stráži nad Nežárkou;  
stihli jsme Třeboňské letní slavnosti a Schwartzensberskou hrobku; Nové Hrady (město  
s Tereziniým údolím a samotné Novohradské hory s Dobrou vodou vysoko v lesích;*

*hrad Rožmberk a zámky v Č. Krumlově  
a Hluboká; kamenné moře - Čertovu  
stěnu u Vyššího Brodu a grafitový důl  
v Č. Krumlově. Všechno to stojí za vidě-  
ní. Akce se vydařila i díky doprovodné-  
mu vozidlu, které nám vezlo batohy,  
jídlo a vařič. Základem jsou i seřízená  
kola a nepodcenit ani význam helmy na  
hlavu.*



Pokud se tímto krátkým povídáním  
podařilo povzbudit vaši chuť do letního  
cestování a chtěli byste vědět něco víc  
a podrobněji, ráda vám řeknu, co budu  
vědět. Naopak můžete-li na toto téma  
říct něco vy, přijďte se pochlubit na  
burzu - usnadníte tím vymýšlení nejen  
mě.

*Petra*

tel. domů 47215596  
(nejlépe po 18 hod.)

# Několik slov závěrem

Klubko - vzdělávací středisko při MĚR Pionýra v Brně pro Vás ve spolupráci s ČR Pionýra vytisklo nebo připravuje metodickou řadu  
**TÁBOROVÝ VŠEVĚD:**



Táborový vševěd č. 1: **Směrnice pro zakládání letních táborů**

Táborový vševěd č. 2: **Hospodář LPT** (Hospodářské minimum, rozpočet tábora, povinnosti hospodáře, táborové vozidlo, dohoda o provedení práce, ...)

Táborový vševěd č. 3: **Zdravotník LPT** (hygienické směrnice, povinnosti zdravotníka, ...)

Táborový vševěd č. 4: **Tábory a protipožární ochrana**

Táborový vševěd č. 5: **Tábory a paragrafy** (Vysvětlení právního pohledu na některé táborové dokumenty - poučení vedoucích, přihláška, zdravotní deník, ...)

Táborový vševěd č. 6: **Zdravotník LPT - Nakažlivé nemoci**

Táborový vševěd č. 7: **Vedoucí tábora** - Stručné popisy náplní jednotlivých funkcí táborových pracovníků

ČR Pionýra připravila s nakladatelstvím Mravenec řadu  
**Celotáborové hry** - dosud vyšlo:

- |  |   |
|--|---|
| 1. MVDr. Miroslav Toman - Výstup na Eiger                  | 13. PhDr. Viktor Gella - Hrdinové Julese Vernea   |
| 2. Ing. Radim Farana - Ve jménu krále                      | 14. PhDr. Viktor Gella - Po stopách KON - TIKI    |
| 3. Ing. Radim Farana - Příchod Slovanů na Moravu a do Čech | 15. Pavel Mrázek - Nový svět                      |
| 4. Jan Husák - Přemyslovci                                 | 16. Řešetlák - Dick na korzářské lodi             |
| 5. Jan Husák - Hiawatha                                    | 17. Ivo Sladký - Na vlnách odvahy a dobrodružství |
| 6. Jan Husák - Expedice EKO                                | 18. Ivo Sladký - Rájem i peklem                   |
| 7. Petra Hladká - Mayové                                   | 19. Ivo Sladký - Bělovláška                       |
| 8. J. Jelínek, J. Kačer ml. - Dračí doupe                  | 20. Pavel Mrázek - Lovci kožešin                  |
| 9. Ing. Radim Farana - Civilizace Středních And            | 21. Milan Hrabovec - Expedice Rumburak            |
| 10. Ing. Radim Farana - Cesta do Egypta za 15 dní          | 22. Milan Hrabovec - Objevení Ameriky             |
| 11. PhDr. Viktor Gella - Patnáctiletý kapitán              | 23. Pavel Koch - Amulet                           |
| 12. PhDr. Viktor Gella - Lesní moudrost                    | 24. Ondřej Knotek - Stavba pacifické železnice    |

Můžete si je objednat na adresách:  
ČR Pionýra, Senovážné nám. 24, 116 47 Praha 1,  
Nakladatelství Mravenec, PB 52, 628 00 Brno

Na ČR Pionýra je rovněž k dispozici disketa Táborový byrokrat se vzory většiny formulářů a dopisů k letním prázdninovým táborům.

Táborové vševědy a Sborníček s burzy jsou k dispozici pro počítačové "fajnšmekry" ve formátu PDF (Adobe Acrobat) na e-mail adrese "radek.pokorny@pcdir.cz".

PIONÝR - sdružení dětí, mládeže a dospělých

# MOZAIKA Znalostí VEDOUcíHO TÁBORA



Jméno a příjmení \_\_\_\_\_

Rodné číslo \_\_\_\_\_

Splnil dne \_\_\_\_\_ podpis, razítko \_\_\_\_\_

PIONÝR - sdružení dětí, mládeže a dospělých

# MOZAIKA Znalostí HOSPODÁŘE TÁBORA



Jméno a příjmení \_\_\_\_\_

Rodné číslo \_\_\_\_\_

Splnil dne \_\_\_\_\_ podpis, razítko \_\_\_\_\_

## MOZAIKA ZNALOSTÍ VEDOUcíHO TÁBORA

	Datum	Podpis
1. Směrnice pro pionýrské tábory PIONÝRA		
2. Zdravotní zabezpečení PT		
3. PT a §§§		
4. PT a předpisy požární ochrany		
5. Výchovná práce na PT		
6. Materiálně technické zabezpečení PT		
7. Táborový byrokrat		
8. Hospodaření PT v rozsahu MOZAIKY hospodáře PT		

## MOZAIKA ZNALOSTÍ HOSPODÁŘE TÁBORA

	Datum	Podpis
1. Osobnost hospodáře PT, převzetí a předání funkce		
2. Harmonogram přípravy hospodářské části PT		
3. Rozpočet PT		
4. Jídelníček, objednávky		
5. Dohody (o pronájmu, o provedení práce, o použití soukromého motorového vozidla, ...)		
6. Materiálně technické vybavení PT, předávací protokoly		
7. Vedení hospodářské dokumentace		
8. Vyúčtování a uzávěrka hospodaření PT		

Kvalifikační kartičky pro začínající vedoucí táborů a jejich hospodáře, které lze získat na ČR Pionýra v Praze.

Rovněž tam lze získat podrobné osnovy (návrh) pro tyto odbornosti. Z právního hlediska proškolením táborových pracovníků - "nováčků" splní PS jako provozovatel klauzuli "poučení osoby pro výkon funkce".

## Motto:

MÍT KAMARÁDA  
který ví co,  
i když třeba nic,

který ví o co,  
i když o nic nejde,

který ví pro co,  
i když není proč,

jen tak,  
pro jeho zapískání

brát schody po třech,  
abys mu řek: - Co šílíš, blázne ?

A on tobě: - Tak fofry, dělej, kde to vázne

(Milena Lukešová)



***PLNO SLUNCE A KRÁSNÝCH ZÁŽITKŮ NA TÁBORECH VÁM PŘEJÍ  
ORGANIZÁTOŘI BURZY***

PS: Svoje připomínky k BURZE, ale hlavně příspěvky do příštího sborníčku (texty, obrázky, foto) nám můžete zaslat na adresu  
MĚR Pionýra, Burza LČ, Jakubské nám. 7, 659 88 Brno

Vydalo: KLUBKO - Vzdělávací středisko Městské rady Pionýra v Brně  
a Česká rada Pionýra

Zpracovali: Pavel Šimeček, Jana a Radek Pokorní

Tisk: L-print Lužánky Brno

Neprošlo jazykovou úpravou

Brno 1997