

letní tábor občanského sdružení SK KG Halahoj

MAKIE

kdy: 16.–23. srpna 2008

kde: Mrákořín (u Telče)

cena: 1950 Kč (pro členy Halahoje nebo SPJF 1850 Kč)

věkové omezení: od 14 let

počet účastníků: 24

organizátoři: Bára Kadlčková, Veronika Jurtíková, Ivana Tapšáková, Jana Mařková,
Vítek Baisa, Hynek Cígler, Vojta Sedlák
Katka Jetelinová, Kamila Kadlčková (kuchařinky)

Umíš obratně zacházet s *garrotou*? Říká ti něco slovo *vendetta*? Dokážeš být loajální? Je pro tebe rodina vším? Vytasíš *luparu* rychleji než tvůj protivník? Je tvé těsto na *pizzu* tenké jako papír? Dáváš si olivy k snídani, k večeři i ke kávě? Jsi schopný dodržet *omertu*?

Umění vyjednávat se Hagen naučil od samého dona. "Nikdy se nerozčil," poučil ho don. "Nikdy nevyhrožuj. Přesvědčuj." Slovo "přesvědčit" znělo mnohem lépe v italštině, "ragionare", uvádět důvody. Umění bylo nevsímat si urážek a výhružek; nastavit druhou tvář.

Mario Puzo, Kmotr

PŘEDTÁBOROVÁ PROPAGACE

Předtáborovou propagací byly internetové stránky tábora: <http://mafie.baisa.net/>

Obsahovaly veřejnou sekci (obecné informace k táboru, přihláška, chat, představení členů famiglie – organizátorů, zajímavé odkazy mafiánské tematiky) a vstup pro registrované uživatele - závazně přihlášené účastníky tábora (informace o účastnících, kontakty)

ČLENOVÉ FAMIGLIE (ORGANIZÁTORSKÝ TÝM):

HLAVNÍ BOSS: Bára Kadlčková

MAFIÁNI: Vítek Baisa, Jana Mafková, Vojta Sedlák, Veronika Jurtíková, Hynek Cígler, Ivana Tapšáková, Katka Jetelinová, Kamila Kadlčková



Vito Diabelli

Vito se narodil v Cremoně jako syn majitele cukrářství. Otec za pár let zkrachoval, neboť se z ciziny začaly dovážet levné a nekvalitní cukrovinky, zatímco jeho kvalitní ale drahé rakvičky a brambory nikdo nechtěl kupovat. Vito to viděl a pocítil nenávisť k dovozcům, kteří zapříčinili chudobu rodiny.

Při nejbližší příležitosti se vydal na jih a požádal nejmocnějšího dona v zemi o pomoc. Ten učinil spravedlnosti zadost a otec začal zase prosperovat. Na oplátku dodával až do konce svého života donovi rakvičky na míru.

Vito zůstal na jihu a vypomáhal famiglii drobnými úkoly. Získal si důvěru a svou oddaností i donovu přízeň. Zajistil si tak obživu. Po několika letech však byl na dona spáchán krutý atentát, při kterém přišel o život. Podařil se mu husarský kousek, když posbíral všechny části donova těla. Vysloužil si tak obdiv a nově zvolená hlava famiglie jej povýšila na caporegima. Na fotce je zachycen truchlící nad hrobem svého dona.

Ačkoli byl Vito stále zavázán vůči famiglii, nemohl nového padrina vystát. Byl mu věrný, ale nenáviděl pro něj pracovat. Projevilo se to



v krutosti, s jakou prováděl přidělené úkoly. Veškeré vraždy totiž vyřizoval zásadně osobně. Když měl obzvláště špatnou náladu, své oběti pomalu týral způsobem tak krutým, že si vysloužil přezdívku Diabelli. Své oběti svázal ocelovým lankem a hrál jim přímo u ucha na rozladěnou kytaru. Byl tím pověstný. Člověk, který uslyšel zvonek a před dveřmi uviděl postavu v černém a s futrálem od kytary, měl život zpěčetěn. Dokonce i známý gangster



Desperado se jím inspiroval a pořídil si podobný futrál.

Každý si postupem času všimnul, že nemá na kytáře struny, ale 6 garrot...



Barbara "Il gattino muto" Tagliatti

Přišla na svět jako jediná dcera obávaného sicilského dona Tagliattiho. Byla vychována jako správná žena - vařila, šila a nepletla se do záležitostí mužů. Ale to byl jenom jeden z jejích životů. Už odmalička se tajně učila zacházet se zbraněmi - střílela jako divá, její specialitou však byly jedy. Jedy kruté a rychlé, ale také jedy způsobující pomalou a bolestivou smrt. Nikomu proto nepřišlo divné, že tráví tolik času v kuchyni, která byla zároveň její chemickou laboratoří. Po nocích tajně pročítala otcovu dokumentaci v jeho pracovně a opravovala mu chyby pravopisné i špatně vedené účetnictví. V den svých osmnáctých narozenin se rozhodla dokázat všem, že i žena může vládnout



podsvětí. Nejprve do něj pronikla v převleku muže - oblek jí skvěle padnul, pro klobouk byla její hlava jako stvořená, knírek si přestala holit a doutníky tajně kouřila už dávno. Jen hlas měla příliš ženský, tak předstírala, že je němá. Začalo se jí říkat "Němý kocour" podle postavičky z animovaného seriálu, který byl oblíbený v každé mafiánské rodině.

Barbara pracuje tajně, jen don ji viděl, když od ní žádal pomoc. Stejně svoji dceru v "Němém kocourovi" nepoznal. Kolik nepřátel podlehlo jejím léčkám nikdo neví. A jestli někdo takový je, tak hned zítra bude mrtvý. Již brzy světu odhalí svoji pravou tvář...



Beddia Mafkietti

Osud Beddie Mafkietti se zpočátku podobal osudům všech běžných italských děvčat z lepších rodin v městečkách okolo Ravenny. Studovala drahou střední školu pro mladé slečny, aby se následně provdala za bohatého nápadníka a starala se o domácnost. Jediným rozdílem bylo to, že její otec, don Mafkietti, byl jedním z hlavních bossů italské mafie. Proto nikoho nepřekvapí, že mezi jejími učiteli bývali vycvičení zabijáci a ostřílení pistolníci, osobní šofér nosil v náprsním pouzdře malý kapesní revolver a místo map a sendvičů v palubní přihrádce ukrýval smrtící luparu a ona sama si nikdy nechodila hrát s kamarádkami na písek.

Po ukončení střední školy se měla vdát do jisté rodiny sicilských bossů podsvětí, podle staré dohody, která měla upevnit přátelské svazky mezi klany. Nicméně její otec tragicky zahynul při atentátu na jeho obrněný cadillac, když pospíchal na obchodní schůzku s později odsouzeným Ravenským starostou. Byla to rána pro celou její rodinu.



Začaly ostré spory o moc mezi bratry, švagry a tchány, bratrance, synovci i strýci. Rodina Mafkietti se rázem ocitla v hluboké krizi, kdy většina mužů byla buď mrtvá, nebo se musela skrývat. Zachránit je mohl jedině zázrak.

Tehdy právě prokázala Beddia své schopnosti. Zkušenosti, nastřádané za léta tajných pozorování otcových schůzek, nestranného přihlížení obchodním záležitostem a čistá hlava jí dovolily učinit rychlé a jednoduché rozhodnutí. Postavila se rázně za nejstaršího ze svých bratrů, kteří přežili vražedné běsnění příbuzných, Gattina Mafkietti. Prohlásila jej za jediného pravoplatného nástupce svého otce, a osobně odstranila jeho



nejnesmiřitelnější odpůrce. Zároveň si tak zajistila respekt a místo v jinak výhradně mužské společnosti a stala se bratrovou pravou rukou.

Nyní jsou jí svěřovány nejtajnější a nejdůležitější operace a obchodní kontrakty. I ti, kteří byli zavčas varováni před jejími ostrými lokty, zaváhají před nevinným úsměvem a pověstným závojem přes obličej. Zpravidla poté podepíší nevýhodné smlouvy, slíbí nesplnitelné, nebo skončí s kulkou v zátylku.

Beddia neudělá krok bez své kabelky, ve které nečekaně ukrývá velký kolt, pro všechny případy ostře nabitý. Někteří ji označují jako zbytečně krutou. Ona sama říká: „*Je značný rozdíl mezi krutostí a nutností. Nutnost však občas může být krutá.*“



Geronimo Moretti

Jeden z mála míšenců v italské mafii vyrostl na předměstí Brooklynu v té nejlepší čtvrti kterou si zde šlo vybrat. Naneštěstí se ale osud postavil jeho rodičům za záda a stiskl spoušť ještě předtím, než se mohl malý Gery prát se životem sám. Ujala se ho ulice a nakonec začal vyřizovat účty pro novodobé piráty z přístavu.

Životní dráha se zdála jistá a budoucnost začala nabývat jasné podoby obávaného exekutora. Poté opět zasáhl osud a v té době, již mladý muž, se musel Geronimo uklidit mimo dosah zkorumpované americké policie. Díky známosti se dostal na lodi až do jižní Evropy. Nejprve to vyzkoušel



na pobřeží Sicílie a poté se přesunul přímo do Palerma, kde po navázání kontaktů získal, díky své nemalé proslulosti, místo uomini d'onore v největší famiglii.

Přestěhoval se do Neapole. Jeho úkolem bylo odjakživa vyřizování účtů pro ostatní ale tentokrát již nejsou žádní ostatní. Morettimu se podařilo oživit jeden z nejstarších téměř zapomenutých klanů a za plné pomoci své famiglie se stal novým bossem. A začíná vyřizovat účty sám za sebe... Vendetta přichází.



Veronica Mancini

Veronica se narodila na předměstí Neapole v mafiánské rodině. Má čtyři starší bratry. Maminka jí v dětství zemřela, a proto se musela začít starat o rodinu. Prala, vařila, uklízela. A ve chvilkách volna pozorovala svého padre, jak vládne klanu. Vždy ho bezmezně obdivovala. Její rodina se zabývala pašováním.



Jakmile byl její bratr Giuseppe dost starý na to, aby mohl vyjednávat, začal jej padre posílat vyřizovat obchody. Veronica s Giuseppeem občas obchody probírala. Získávala tak cenné informace a bratrovi poskytovala mnoho rad.

Pomalou ale jistě začala vplouvat do rodinných obchodů, ačkoli už od nepaměti tato role ženám nepříslušela. Pak byl padre zastřelen a do čela se dostal Paolo, jako nejstarší. Ale brzy byli všichni bratři zatčeni a nebyl zde žádný muž, který by klan vedl. Veronica se tedy ujala vedení. A začala doba vyjednávání...





Don Hynes

O osobě Dona Hynese panovalo dosud příliš mnoho nejasností a mýtů, fám a spekulací. Proto nejsme schopni přinést více, než dvě zanedbatelné zprávy ze Sicilských listů, staré dva roky. Následně po uveřejnění za nevyjasněných okolností zahynul editor listu, zodpovědný redaktor rubriky Zločin a trest a příslušný reportér (publikující pod zkratkou -cig-). Poté změnily dosud prosperující noviny vlastníka a následně byly zrušeny – jako oficiální důvod byl uveden bankrot společnosti.

Totožnost Dona Hynese odhalena! Vražda tajného policisty!

Tajný policista Paul Danette, který se několik posledních let zabýval problémy organizovaného zločinu, byl zákeřně a brutálně zavražděn. Policie mlčí. Našemu deníku se ale podařilo získat podstatné informace od důvěryhodného zdroje, který si přál zůstat v tajnosti. „Paul v posledním měsíci pronikl až do nejvyšších kruhů sicilské Mafie,“ řekl nám. „Dlouhodobě se vydával za člena této tajné organizace, a mnoho důležitých informací dosud pocházelo od něho.“ Paul Danette postupoval pomalu a v mezích tradicí vázané společnosti zločinců a vrahů. Stal se jedním z nich. Veřejnost dosud neměla tušení, že policie má své lidi s tak kontroverzními vztahy k hlavním bossům podsvětí. Je to doslova skandální odhalení. Navíc riziko, které tito lidé podstupují, je více než velké. Podle jiného zdroje se naše redakce dozvěděla senzační informaci, že Danette měl mít v dnech předcházejících své vraždě nejednu příležitost k osobnímu setkání s Donem Hynesem. Zda k tomu skutečně došlo, není jisté. 3. prosince umrl tajný radiový přijímač, na který Paul Danette hlásil svůj postup, a 19. dne téhož měsíce byly nalezeny jeho ostatky v domě, který byl zachvácen požárem. Přechkal také fotoaparát, důmyslně ukrytý do sklepního výklenku, z něhož policejní expertýza dokázala vyvolat negativ. Patří poslední fotografie Paula Danetta skutečně Donu Hynesovi? Kdo je zachycen v odrazu skla sklenice? A co vedlo k odhalení Danettovi totožnosti? Čtete Sicilské listy!

-cig-

Don Hynes – tajemná osobnost

O Donu Hynesovi dosud veřejnost neměla mnoho informací. Soudí se, že byl narozen v zapadlých horách sicilského venkova, studia však měl absolvovat na nejlepších římských univerzitách pod jiným svým falešným jménem, které není známo. Hynes je pouhá přezdívka, zprvu používaná zřejmě jeho přáteli – později, když se stali jeho nepřáteli a nebo je nechal zabít, dostala se už do povědomí lidu. Jak se dokázal pravdě podobně chudý syn italských venkovánů vypracovat na jednoho z největších bossů mafie nové školy, není jisté. Víme však, že i přes svůj nízký věk dokázal předčít další zasloužilé šéfy podsvětí a ovládl z velké části ilegální trh se zbraněmi, alkoholem a tabákem. Jeho metody se nedají rozhodně označit za čestné a fěrové, spíše naopak.



-cig-



Ivanna Trovatiello

Ivanna byla po svém narození odložena v parku na lavičce a jejím největším štěstím bylo, že zrovna v tu hodinu se vydal na osvěžující ranní procházku don Corleone.. to vše se odehrálo v Toulouse, malebném městě Francie.

Don přijal novorozeně za své a dal mu veškerou péči, lásku, výchovu, sourozence a zaopatření.



Ivanna byla velmi veselá a roztržitá dítě a udržet ji v klidu a na místě byl nadlidský výkon. Však pevnou rukou jejího laskavého otce z ní vyrostla rozvázná a taky opravdu vychytralá žena.

Na jednom z četných obchodních večírků se seznámila se synem významného podnikatele s ropou a rozšířila tak otcovu působnost nejen na obchodování s olivovým olejem, ale i ropu, která hýbe světovým trhem.



Catrina Trifogliato

Catrina je obyčejná holka z venkova, její rodiče však byli nejlepší kuchaři v celém kraji, v celém Piemontu byste nenašli lepší, ale nikdy toho nedokázali správně využít. Tedy alespoň podle názoru Catriny. Jejich venkovská hospoda pro ni byla příliš malým soustem, proto když se v patnácti rozhodovala, co dělat, vařit pro nejmocnější muže Itálie pro ni byla jasná volba.

Vařit uměla výborně, obzvláště nejrůznější dezerty a zmrzlinu, stracciatellu, to bylo její! Rodina Scarpetta, také zatížena na krémovou gelato, ji na jihu ihned přijala a tak začala její kariéra ve mafiánské společnosti.

Její ctížádost byla tak velká, že rafinovaně zlikvidovala své konkurenty v kuchyni a vypracovala se brzy na hlavní *cucina* u dona Scarpetta. Stále jí to ale nestačilo, měla větší



ambice. Díky práci hlavní kuchařky často slyšela věci, které byly utajeny i většině členů rodiny. A chtěla do tohoto fascinujícího světa patřit také. Jenže nepatřila k rodu, proto vymyslela úplně nový způsob odstraňování nepřátel, který by ji odlišoval od všech ostatních členů. Začala vařit tak úžasně dobrou gelato stracciatellu, že nikdo z jejích obětí nemohl odolat a kdo jednou ochutnal její dávku zmrzliny, už nechtěl nic jiného pozít. Ona

však nikomu víc než jednu dávku nedala. Proto všichni zemřeli strašlivou smrtí hladem! Stala se tajným esem dona Scarpetta, osobou, která nastoupila s vařečkou tam, kde síla a zbraně nic nezmohly...



Camilie Tagliatti

Camillie se narodila jako nejmladší dcera dona Tagliattiho. Ale jelikož vypadala jako Švédka, měla modré oči a blond vlasy, tak ji odložil do kláštera. V patnácti letech utekla a pronikla do donova domu jako pomocná kuchařka. Za chvíli se vypracovala na nejlepší kuchařku v kraji.

Její jídlo bylo vynikající. Ta chuť a vůně lákala k obědu i tu nejzarputilejší anorektičku. Její pizza se rozplývala na jazyku, její špagety *con pollo* se samy navíjely na vidličku, její Tiramissu bylo tak silné, že po něm don vydržel pracovat tři dny v kuse, ale tak jemné, že uspalo i malé dítě. Říkalo se o ní, že je čarodějka v kuchyni.



tajemství z kláštera.

Občas pozorovala Barbaru v kuchyni a nemohlo jí uniknout, jaké dává přísady do svého jídla. Zjistila, že jídlo nemusí být jenom potěšením, ale i vražednou zbraní. Předčila však Barbaru originální metodou. Svým obětem vařila jídlo tak výborné, že nemohly přestat a přejedly se k prasknutí. Ano, byla to ta nejpříjemnější smrt, kterou si její nepřátelé mohli přát. To však nebyl jejich konec. Naporcovala je ostrým sekáčkem a vařila z nich smrtící dávky pro její další nepřátele. Nikomu nikdy neprozradila své recepty – bylo to prý



odkazy na informační zdroje zabývající se mafiánskou tematikou

Francis Ford Coppola – Kmotr (The Godfather)

Podle databáze na stránce imdb.com vůbec nejlepší film všech dob. Jeden z prvních filmů s mafiánskou tematikou.

Mario Puzo – Kmotr

Kniha, podle které byl natočen výše zmíněný film.

Francis Ford Coppola – Kmotr II; Poslední kmotr (The Godfather: Part II; Part III.)

Neméně slavné a úspěšné pokračování předchozího filmu.

mafieboss.estranky.cz/stranka/historie-mafie

svetmafie.szm.sk/omaf.htm

PROGRAM

	kavárnička	rozcvička	dopoledne	oběd	poledňák	odpoledne 1	odpoledne 2	večeře	po večeři	večer	noc
sobota					Příjezd do Telče	<i>Bá & spol.</i> Úvodní hra ve městě	<i>Bá & spol.</i> Putování + úkoly -> cesta na tábořiště			<i>všichni</i> Zahájení tábora + slavnostní večeře	
neděle	<i>seznamovací</i>	Ostrov Kalba	V & V Kytička		HYNKOVY DISKUZE	V & V (<i>Kamča</i>)	<i>I & Bá</i>		Ď	Vo & Ď	<i>I & Bá</i>
			B & B Gamebook			Tvoření soch mafiánů	Čichací pexeso		Soud	Promítání Kmotra	Detektivka
pondělí	<i>Extreme</i>	Důvěrovky	V & V Medvěd			<i>I & Bá</i>	<i>Bá & Ď</i> Stalker - motivace + nacvičování		Ď	Ď	<i>H & Bá & Ď</i>
			<i>Bá & I</i> Australská stíhací			Lana		Soud	Hvězdy	Stalker	
úterý	pozdrav Slunci + lidské rysy	Hututu	<i>I & V & V</i> Triatlon			<i>H & Bé</i>	Ď		Ď	<i>Bé</i>	<i>H & Bá & Ď</i>
			<i>Bá</i> ANO/NE			Slavnosti obžerství	Poznáváčka hudby		Soud	Stínové divadlo čajovna	Stalker
středa	<i>promítání</i>	Házená	V & V (<i>Kamča</i>) Malování			<i>H</i>	<i>Bé & Ď</i>			večeře Soud	
			<i>Iv</i> Vycpávačky			Celosvětový konflikt	Výstup na Etnu			<i>Bá</i> Ples se zabíjením	
čtvrtek		Běh pro trička	<i>H & Bé</i>			<i>Iv</i>			Ď	Ď	<i>H & Bá & Ď</i>
			Zdroj			Vodní Básničky			Soud	Hudební performance	Stalker
pátek	<i>promítání</i>		<i>Bá</i>		<i>B & B</i>	<i>Kuchtičky</i> Vzkazy a celotáborová zpětná vazba		Ď	<i>I & V & V</i>	Táborák Kytary	
			Dostihy		Zápasy v Bahně		Soud	Igelitation fashion show			
sobota	Úklid Odjezd										

JEDNOTLIVÉ PROGRAMY

PUTOVÁNÍ (úvodní hra) © Bára Kadlčková

- sraz ve 12 hodin v Telči na náměstí
- z auta byl mafiány uprostřed náměstí vyhozen poslíček, u kterého byly nalezeny důležité dokumenty a další instrukce pro účastníky
- hráči byli rozděleni po skupinách na jednotlivé navzájem soupeřící famiglie
- po městě v okolních uličkách se pohybovaly podezřelé osoby, od kterých pomocí různých taktik účastníci obdrželi obálky s úkoly a pravidly hry
- postupně se dostali až ke hřbitovu, kde jim byly zabaveny a odvezeny batohy
- po cestě na tábořiště plnili dané úkoly
- pokud se dostaly do kontaktu dvě a více famiglií, došlo k přestřelce (výstřel = zapískání na píšťalku), jeden z členů zasažené famiglie musel dále pokračovat s určitým handicapem a plnění úkolů bylo obtížnější
- okolo desáté hodiny večer účastníci dorazili na tábořiště, kde je čekala slavnostní mafiánská večeře, následné zabydlení, táborová pravidla
- pravidla jsou jen rámcová

● **Pravidelné programy**

- **RANNÍ KAVÁRNIČKY**
- **ROZCVIČKA**
- **PŘEDNÁŠKY A DISKUZE NA SPOLEČENSKÁ A GLOBÁLNÍ TÉMATA**
- **SOUD**

• Seznamovací hry

GAMEBOOK © Jana Mafková - Béd'a

Fyzická zátěž:	3
Psychická zátěž:	2
Čas na přípravu:	na místě 2-3 hodiny, předem pár hodin
Instruktorů na přípravu:	2-3
Čas na hru:	3 hodiny
Instruktorů na hru:	1
Počet hráčů:	sudý počet (>12)
Věk hráčů:	13+
Prostředí:	venku, nejlépe v lese
Denní doba:	kdykoli
Roční období:	kdykoli
Materiál:	fáborky tří barev, papíry (počet účastníků krát tři)

Cíl:

Seznámení se netradičním způsobem

Realizace hry:

Hra vychází s gamebookového principu, tedy knihy, jejíž děj do velké míry vytváří sám čtenář výběrem možností.

Před začátkem hry si připravíme gamebookové tabulky (papíry na šířku, které rozstříháme na čtyři části asi do třetiny papíru), na ně připravíme jednoduchý příběh typu Bára šla po lese a potkala Karla, který číchal k... čtyři možnosti toho, co by Karel mohl dělat, napsané na rozstřížených částech papíru, přičemž každý účastník (i vedoucí) se objevuje právě v jedné otázce (je tedy dobré od účastníků nějakým způsobem před začátkem akce získat informace, které by mohly být využity – například dotazníkem). Dále budeme potřebovat fáborky tří barev a odpovědní tabulky, tedy papíry, na kterých budou vypsány špatné odpovědi a pokyn pro návrat k otázce.

Přímo na místě příprava zahrnuje ofáborování trati a umístění otázek a špatných odpovědí. Trať tedy vypadá tak, že účastník přijde k tabulce s otázkou obsaženou v příběhu, vybere si odpověď a splní to, co je napsáno na druhé straně papírku, který otočí. V jednom případě je poslán dál – například po červeném fáborku, v dalších dvou případech je odeslán po modrém a žlutém fáborku k tabulkám se špatnými odpověďmi a ve čtvrtém případě je mu zadán úkol (jednoduché úkoly, které mohou souviset s dotazem) po jehož splnění smí pokračovat dalším výběrem.

Cestu účastníci absolvují nejlépe v koedukovaných dvojicích, důraz je kladen na čas, ale ne na úkor správných odpovědí.

Hra byla motivována scénkou – rozhovorem dvou pobudů, kteří si chtějí zahrát gamebook.

• Zábava a recese

BAHENNÍ ZÁPASY

- zápasí se například v bazénu naplněném asi do půli lýtek bahnem v předem zvolených dvojicích, postupným vyřazováním poražených vznikají nové soupeřící dvojice. Bojovník je poražen pokud se ocitne na lopatkách, v případě zdlouhavého a vyrovnaného boje pokud je vystrčen mimo plochu bazénu.
- nutno připravit vodu na vypláchnutí očí :-)

HUDEBNÍ POZNÁVAČKA © Vít Baisa - Ďábel

Fyzická zátěž:	1
Psychická zátěž:	2
Čas na přípravu:	asi 2 hodiny
Instruktorů na přípravu:	1
Čas na hru:	1-2 hodiny
Instruktorů na hru:	2
Počet hráčů:	15-30
Věková kategorie:	neomezeně
Prostředí:	kdekoli s technickým zázemím
Denní doba:	kdykoli
Roční doba:	kdykoli, venku lépe v létě
Materiál:	papíry, tužky, audio(mp3)technika

Cíl:

odreagování, týmová koordinace a spolupráce, komunikace různými prostředky

Realizace hry:

Dopředu si připravíme výběr známých písní, melodií, znělek atd. ze seriálů, pohádek, filmů, večerníčků, pořadů apod. Ideálně na notebooku a v mp3. Počet je libovolný, na 2 hodiny hry (což je ažaž) vystačí zhruba 40 ukázek.

Hráče rozdělíme do několika (ideálně kolem 5) skupin tak, aby byly relativně vyrovnané. V této hře mají jednak výhodu hráči s dobrou audio-vizuální pamětí („to znám“ ještě neznamená, že vím, co to je, z čeho to je) a jednak hráči, kteří se dívají hodně na televizi (seriály, pořady, filmy). Měli by tedy být do skupin rozděleni rovnoměrně.

Rozsadíme je tak, aby byly jednotlivé skupinky v hloučcích pospolu (ideálně v kroužku) a vysvětlíme pravidla:

1. organizátor pošle postupně ukázky a týmy se snaží uhodnout z jakého filmu, seriálu apod. daná melodie pochází

2. aby tým získal bod, musí správnou odpověď vědět všichni z týmu. Pokud to ví pouze jeden hráč z týmu, nemohou získat bod. Hráči postupně (jak poznávají o jaký pořad jde) zvedají ruce. Když mají všichni z týmu ruce nahoře, získají pořadí.

3. v rámci týmu za tímto účelem mohou hráči komunikovat, ale vždy dopředu (pro každou ukázkou) avizovaným způsobem:

- pantomima – hráč (případně hráči), který zná odpověď může pantomimou předvést zbytek týmu, o co se jedná

- kreslení – vedoucí hráč (...) může nakreslit na papír tužkou indicie, nesmí použít samozřejmě žádné písmo, pouze obrázky
- prstová abeceda – informace se sdělují prstovou abecedou, lze ukázat přímo název pořadu
- lidská abeceda – to samé, abeceda se tvoří z těla (výhodou je více vedoucích hráčů)
- povídání – komunikace je povolena, nesmí však zaznít slovo z názvu pořadu – něco na způsob jedné disciplíny z Kufru (bývalý pořad na ČT1)
- odezírání ze rtů a další možnosti dle fantazie

Stručný scénář jednoho kola:

Stanoví se způsob komunikace pro dané kolo. Hráči se uklidní. Pustí se ukázka (20 sekund). Případně se zopakuje. Už během ní mohou hráči komunikovat v rámci týmu, nesmí tím však rušit ostatní při poslechu.

Po skončení ukázky se týmy radí. Druhý organizátor zde může pomoci tím, že sleduje týmy a pamatuje si v jakém pořadí poznávají ukázky. (Někdy je ukázka lehká a je třeba dobře si všimnout pořadí, aby se předešlo hádkám). Když se hlásí alespoň 3 týmy, organizátor zkontroluje jejich tip. Když odpoví špatně, mají šanci ostatní týmy přihlásit se o pořadí. Podle umístění se přidělují týmům body. Např. za 1. místo 3 body, za 2. dva atd. Pokračuje se dalším kolem.

IGELITATION – FASHION SHOW

Fyzická zátěž:	1
Psychická zátěž:	2
Čas na přípravu:	1 hodina
Instruktorů na přípravu:	2-3
Čas na hru:	3-3,5 hodiny
Instruktorů na hru:	1
Počet hráčů:	libovolný
Věková kategorie:	neomezeno
Prostředí:	kdekoliv
Denní doba:	kdykoliv
Roční doba:	kdykoliv
Materiál:	veškerý materiál z plastů – kelímky, PET lahve s vršky, krabičky od másel apod., polystyren, igelitové sáčky a pytle, izolepy, nůžky, provázky, (vše ideálně v různých barvách), přehrávač a CD s hudbou

Cíl:

Tvořivost, spolupráce, komunikace

Realizace hry:

Účastníci jsou rozděleni do skupin a celá hra je uvedena scénkou. Jeden z instruktorů má na sobě kostým vytvořený pouze z plastových materiálů a řekne účastníkům, že je známý módní návrhář z Paříže a hledá nové talenty pro spolupráci. Úkolem každé skupinky je vytvořit pro každého člena kostým vytvořený pouze z plastů a to ještě s podmínkou, že celá skupina musí mít nápadově sladěné kostýmy. Na konci bude módní přehlídka s hudbou (dle výběru skupiny) a komentářem jednoho člena skupinky. Módní návrhář po skončení přehlídky vybere nejlepší model a vítězná skupinka získá „možnost spolupracovat na jeho

nové kolekci“. Na tvorbu kostýmů je adekvátní doba 2,5 až 3 hodiny a následně 0,5 až ¾ hodiny na módní přehlídku. Je vhodné v určitých intervalech kontrolovat, jak to jednotlivým skupinkám jde, a připomínat, kolik času jim ještě zbývá.

Poznámky:

Je hezké připravit si nějaké ceny (sladkosti či „sošky“).

Hru lze podle potřeby upravit.

SLAVNOSTI OBŽERSTVÍ

- tato hra je zátěží spíše na žaludek, je připraveno alespoň deset chodů originálních jídel a nápojů jako jsou například černé vejce, sladký moučnick s hořčicí a chilli, čaj s octem atd. kdo nedojí chod nebo hru vzdá vypadává, do finále se dostávají jen ti nejodolnější :-)

VÝSTUP NA ETNU © Vít Baisa a Jana Mafková

Fyzická zátěž:	3
Psychická zátěž:	2
Čas na přípravu:	2 hodiny
Instruktorů na přípravu:	2
Čas na hru:	1 hodina
Instruktorů na hru:	2-8
Počet hráčů:	max. 24
Věková kategorie:	neomezeně
Prostředí:	venku, ideálně horké počasí
Denní doba:	za světla
Roční doba:	léto
Materiál:	horské vybavení

Cíl:

Odreagování, představitost, schopnost vcítění se do imaginární situace

Realizace hry:

Navodí se atmosféra přípravy na polární výpravu (možná inspirace Dobytím severního pólu od J. Cimrmana). Hráči se oblečou do zimních bund, nasadí lyžařské brýle, navlečou návleky, připevní cepíny, ...

Snažíme se je motivovat k prvovýstupu na horu. Organizátoři hrají vůdce výpravy, zkušené horolezce.

Vybereme v okolí libovolný hrbolek, který budeme zdolávat a náročnou horskou trasou k němu vedeme celou expedici. Na trase výpravu potkají nejhorší živly. V nížině (na začátku pole) se přilíne prudký déšť v podobě kýblů s vodou vrhaných na hlouček bezbranných polárníků. Kroupy zase v podobě krup házených do obličejů vystrašeným horolezcům. Lze vymyslet spoustu vtipných a bláznivých nástrah nebo zážitků po cestě na vrchol.

Na vrcholu se všichni zapíší do vrcholové knihy.

Poznámka:

Verze na táboře Mafie byla zcela jiná. :)

• Fyzicky náročné hry

AUSTRALSKÁ STÍHACÍ

Fyzická zátěž:	3
Psychická zátěž:	1
Čas na přípravu:	30 minut
Instruktorů na přípravu:	2
Čas na hru:	1 hodina
Instruktorů na hru:	2-4
Počet hráčů:	násobek čtyř
Věková kategorie:	libovolná
Prostředí:	louka
Denní doba:	den
Roční doba:	suché dny nebo na sněhu
Materiál:	4 kolíky do země 1,5m vysoké, 5 kolíků do země 1m vysokých, provaz cca 16m

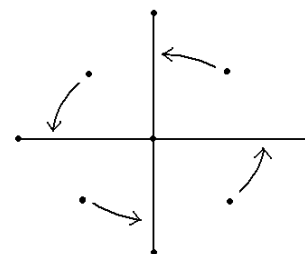
Cíl:

Rozvoj fyzické kondice, odreagování

Realizace hry:

Kolíky vysoké 1m se zatlučou do země do čtverce a na průsečíku úhlopříček tohoto čtverce se zatluče středový kolík. Na místa úhlopříček se naváže provaz ve výšce asi 60cm nad zemí, vzniknou tak čtyři oddělené prostory, do jejichž středu se zatluče vždy jeden z kolíků o výšce 1,5m (viz. obrázek)

Hráči jsou předem rozdělení do čtveřic, každý z hráčů si stoupne k jednomu z kolíků v prostoru. Kolík vždy třikrát oběhne a přesouvá se proti směru hodinových ručiček. Podleze natažený provaz a dostává se k dalšímu kolíku, který opět třikrát oběhne a dále. Takto všichni hráči zároveň obíhají. Cílem každého z nich je dohonit a dotknout se běžce před ním, ten pak vypadává ze hry. V jednom kole vypadnou dva hráči a dva postupují do kola dalšího. Takto se hráči posouvají systémem „pavouka“ až vznikne finálová čtveřice, ze které vzejdou koneční dva vítězové.



TRIATLON

Fyzická zátěž:	4
Psychická zátěž:	2
Čas na přípravu:	30 minut
Instruktorů na přípravu:	2
Čas na hru:	2 hodiny
Instruktorů na hru:	5
Počet hráčů:	sudý počet hráčů

Věková kategorie:	14+
Prostředí:	venku, rybník, les, louka
Denní doba:	den
Roční doba:	léto, teplé dny
Materiál:	alespoň 2 vzduchovky, terče, dostatek teplého čaje i studené šťávy

Cíl:

Rozvoj empatie, spolupráce a fyzické zdatnosti

Realizace hry:

Triatlon je fyzicky náročný závod ve dvojicích, který se skládá ze třech fází: běh (asi 300m + 100m), střelba ze vzduchovky na terč, plavání (200m). Dvojice, nejlépe dva lidé opačného pohlaví, se střídá po libovolném počtu okruhů. Okruh = běh – střelba – běh – plavání. Celý závod je omezen časovým limitem (podle věku účastníků na 2 – 3 h). Za body nastřílené vzduchovkou získávají závodníci bonusy k naběhaným okruhům. Naše terče měly podobu čtyř různě velkých panáčků – zásah do největšího: 4 body = bonus jednoho kola, zásah do nejmenšího 1 bod = bonus 0,25 kola. Vítězí dvojice, která dosáhne počtu nejvíce kol v součtu naběhaných s bonusy.

Platný je ještě i okruh, na který vyběhne jeden člen dvojice před vypršením časového limitu. Tedy pokud se na trať stihne vydat i pět vteřin před vypršením limitu a zvládne pak zdolat celou trať, okruh se počítá.

Hráči spolu nesmí během závodu mluvit. Jediným způsobem komunikace je dopis, který píšou při odpočinku. Tímto dopisem, příběhem, mohou spoluhráče povzbudit, ale i vést různé rozhovory nebo se svěřovat se svými pocity.

Poznámky:

Pro plavání je vhodné zvolit hloubku, při které se dá ještě bezpečně stoupnout na dno a zároveň kontrolovat vodní plochu z kánoe/pramice. Přechod účastníka přehřátého z běhu do studené vody může být velkou zátěží.

NÍZKÉ A VYSOKÉ LANOVÉ AKTIVITY

Fyzická zátěž:	3
Psychická zátěž:	3-4

Cíl:

Sebedůvěra, překonání sebe sama, posunutí subjektivních hranic, seznámení s lanovými překážkami

Typy překážek:

Nízké lanové překážky:	Amazonský přechod , Krocení koně, Kříž, Ráhno, Šikmé manévry, Věčko
Vysoké lanové překážky:	Stavění bedýnek Skok na balón Síť

• Strategické a týmové hry

CELOSVĚTOVÝ KONFLIKT © Hynek Cígler - Hyňas

Prosím nešířit a veřejně nepublikovat bez mého vědomí. Tímto **nesouhlasím** s veřejně dostupným uveřejněním těchto – byť rámcových – pravidel :-)

Fyzická zátěž:	2
Psychická zátěž:	3
Čas na přípravu:	30 minut (+ 3 hodiny předem)
Instruktorů na přípravu:	1–2
Čas na hru:	3,5 hodin (s vysvětlením a zpětnou vazbou)
Instruktorů na hru:	4
Počet hráčů:	21 a víc
Věková kategorie:	13+
Prostředí:	kdekoliv
Denní doba:	kdykoliv
Roční doba:	kdykoliv
Materiál:	válečné rekvizity, vlajky a hymny států, PC a tiskárna, nástěnka...

Cíl:

Výchova k občanské zralosti, prohloubení zájmu o celosvětové problémy. Rozvoj komunikačních dovedností.

Realizace hry:

Cílem hry není zachovávat skutečné reálie jednotlivých států, ale spíše vést k úvaze o jejich situaci a procesech, kterými se řídí mezinárodní politická a bezpečnostní scéna. Je nutné, aby se pořadatel v této situaci bezpečně vyznal, znal hlavní představitele všech zemí, jejich mocenské a spojenecké postavení a znal procesy, kterými se tato politika řídí, dokázal je ve zjednodušené podobě modelovat a vysvětlovat i nad rámec hry.

V závislosti na současné politicko-ekonomické situaci se vybere sedm–osm zemí, za každou hraje vyrovnaný počet hráčů. Každé zemi se přiřadí počet jaderných střel, obranných střel, síla pozemního vojska, množství zásob ropy, počáteční charakteristiky a styl chování v závislosti na její roli:

Dominantní hráč – přirozeně USA. Disponují jadernými střelami, obrannými střelami (které mohou půjčovat svým spojencům), vlastní zdroj ropy.

Druhý dominantní hráč – přirozeně Rusko. Disponuje jadernými střelami a distribuuje ve velkém ropu.

Další jaderné velmoci – např. GB, Izrael, Írán. Mají či nemají ropu (dovážejí/vyvázejí), disponují jaderným arzenálem.

Malé státy – např. ČR či Polsko. Dovážejí ropu, nemají jaderné zbraně, ale jsou strategicky důležité (v případě ČR a Polska z důvodu výstavby raketových základen USA).

Outsider – např. Gruzie. Nemá ropu ani jaderný arzenál a na začátku hry je vržena do kritické situace (v případě Gruzie napadení Ruskem, které hrozí vymazáním země z mapy světa).

Herní charakteristiky

Hráči bezpečně znají na začátku hry pouze: kdo a v jakém počtu vyváží/dováží kam/odkud ropu a počet taktických raket jednotlivých zemí. V rovině odhadu znají kritický počet jaderných úderů (stanovený rozsahem zasazeným do rozmezí 60–140 %) a minimální odhad počtu antiraket dominantního hráče (podceněný o 40 %).

Vztahy a statusy

Státy mají mezi sebou určitý vztah: spojenci; přátelé; neutrální; chladné; nepřátelské. Vyhlašují jej na konci kola.

Statusy států, které mají jaderné střely: ve skladech; skryté; připravené k palbě (na základnách). Jedině rakety na základnách mohou vystřelit – nelze současně připravit k palbě a vystřelit, mimo obrany (pokud je veden útok na zemi s raketami, před vyhodnocením výsledků může tato země vypálit 80 raket připravených k palbě, i kdyby byly připraveny v tomtéž kole).

Životní úroveň

Základní charakteristika státu, uváděná v procentech. Klesne-li na nulu, stát zaniká (je nutné stanovit pravidla anektování území). Na začátku všichni mají 100 %. Nedostatkem ropy, pozemním či jaderným útokem se ŽÚ snižuje v závislosti na nachystaných tabulkách, individuálních pro každý stát. Hráči je pochopitelně neznají. Doporučuji vytvořit výpočetní algoritmus na PC.

Jaderné zbraně

Každý stát je charakterizován počtem raket, které má k dispozici (dominantní a sekundární hráč cca 200–250, další jaderné velmoci 4–50).

Dále je charakterizován kritickým počtem jaderných úderů: každý dopad jaderné střely ubere ŽÚ v závislosti na vzorci $(100\%)/(\text{kritický počet jaderných úderů})$ (nejmenší má Izrael, např. $2 = 50\%$; nejvíce Rusko, např. $50 = 2\%$).

Dominantní hráč má k dispozici antirakety (cca 50–100). Pravděpodobnost úspěšného zničení nepřátelské střely je 80 %. Může antirakety v přesně daném počtu půjčovat svým spojencům.

Ropa

Každý stát je charakterizován tím, od koho ropu kupuje a v jakých vzájemných poměrech (např. ČR 90 % z Ruska, 10 % z Íránu). Dodavatel je charakterizován, komu ropu dodává, a kolik HDP tato činnost tvoří (např. Írán dodává 5 % do ČR atd.) Dodavatelé mohou přestat dodávat – pak se v závislosti na individuální tabulce státu odečítá každým kolem ŽÚ exportérovi i importérovi (pro toho výrazně tragičtěji).

Pozemní útok

Každý stát má charakteristika síla pozemního útoku (1–10). Při válce je vzájemným rozdílem určen poražený, kterému je odečítáno příslušné procento ŽÚ. První kolo útoku útočník trojnásobek síly, další dvě kola dvojnásobek.

Průběh hry

Na začátku proběhne motivační scénka – rozhovor velkých generálů a prezidentů o hroživé situaci ve světě, vzájemné výhrůžky atd. Organizátoři během celé hry chodí ve válečných kostýmech, z reproduktorů hrají pochodové muziky a hymny zúčastněných států. Lidé se rozdělí do skupin a vylosují si příslušný stát s vlastní charakteristikou, stylem hry, cíly, kterých mají dosáhnout, odvahou riskovat atd. Vyberou si území svého státu, oddělené od ostatních, a vyznačí si jej svou vlajkou.

Hra probíhá na kola. Každé trvá přesně 4 minuty, pak nastává 1 minuta přestávky na provedení akcí a jejich odevzdání na připravených formulářích (změna vztahu vůči určité zemi, změna jaderného statusu, zastavení/puštění ropy, pozemní a jaderný útok, půjčení antiraket jinému státu) a následně 30 vteřin na jejich vyhodnocení a vyvěšení aktuální ho

stavu (ŽÚ, probíhající útoky apod.) na nástěnkou. Časová tíseň je velmi důležitá. Důležité je dbát na to, aby státy mezi sebou nekomunikovali jinak, než povoleným způsobem.

Státy mohou jednat každé kolo jen se dvěma jinými zeměmi: jednu smí vyzvat, druhou se smí nechat pozvat. Zve se výhradně do území svého státu. Třetí člen státní diplomacie může být vyzván do veřejného fóra OSN, kde jednají zástupci (maximálně jeden z každého státu) všech zemí.

Zástupci anektovaných území se smí účastnit jako nejednající pozorovatelé na jednáních veřejného fóra OSN.

Konec hry nastává buď rozhodnutím organizátora (po dokončení zajímavé situace apod.), nebo cca 5–10 kol před hráčům avizovaným termínem (případně se termín hráčům nesdělují vůbec).

Po hře následuje nezbytné moderované review nejen nad průběhem hry a jejími zajímavými momenty, ale také nad obecnými otázkami mezinárodní politiky a bezpečnosti a nad tíživostí komunikace ve stresu a rozhodování se bez důležitých informací.

Další otázky a svolení k další publikaci hry:

Hyňas, hynek@cigler.cz, 605 319 184, ICQ: 337-270-303.

ČICHACÍ PEXESO

Fyzická zátěž:	3
Psychická zátěž:	1
Čas na přípravu:	1,5 hodiny
Instruktorů na přípravu:	2
Čas na hru:	1,5-2 hodiny
Instruktorů na hru:	3
Počet hráčů:	>12
Věková kategorie:	10+
Prostředí:	venku
Denní doba:	den
Roční doba:	kdykoli
Materiál:	papír, tužka, tabulky na pexeso, koření, bylinky, aromata, krabičky od sirek nebo filmovky

Cíl: zlepšení spolupráce, strategie, fyzické kondice

Realizace hry:

Přichystáme si pole jako na pexeso, příslušný počet dvojic vůní a na každé políčko umístíme jednu krabičku s aromatickým obsahem.

Zvolíme týmy ideálně po čtyřech lidech a 2 místa vzdálená asi 300m. Jedno z nich je startovací místo, kde přebývá po dobu hry část účastníků, na druhém je rozloženo pexeso. Každý tým dostane tabulku s políčky jako na pexeso označenou svisle čísly a vodorovně písmeny. V týmu se utvoří dvě neměnné dvojice. Družstvo si rozhodne, pro která dvě políčka vyšle první dva běžce. Před vyběhnutím si tým zvolená políčka zapíše na kousek papíru, se kterým dvojice běží na místo pexesa. Když jsou u pexesa oba běžci, mohou si přivonět k vůni, která náleží políčku uvedeném na jejich papírku. K pexesu přistupuje vždy jen jedna dvojice,

ostatní dvojice z konkurenčních týmů se řadí tak, jak doběhli. Vůně je zakázáno jakkoli komentovat, prostor na diskuze a dohodnutí strategie je na základně u startovací plochy. Běžci se snaží rozpoznat vůni a vrací se zpět na startovací plochu, kde vůni zapíší do tabulky svého týmu. Běh je štafetový a dvojice se pravidelně střídají.

Bodovat výsledky je možné více způsoby, např. za každou poznanou vůni 1b., za každou poznanou dvojici pexesa 2b., za poznanou vůni a zároveň správně přiřazenou dvojici 3b. Je možné i odečítat body/části bodů za špatný tip, což je řešení toho, že někdo napíše do tabulky dvacetkrát jedno aroma s tím, že někde musí být shoda dvojice. Na druhou stranu pro ty, co hrají fěr a snaží se vůně opravdu poznávat, je systém odečítání docela demotivující. To je na zvážení...

DETEKTIVKA

Fyzická zátěž:	3
Psychická zátěž:	2
Čas na přípravu:	1 hodina
Instruktorů na přípravu:	2
Čas na hru:	2 hodiny
Instruktorů na hru:	1
Počet hráčů:	>12
Věková kategorie:	14+
Prostředí:	příroda, les, louka
Denní doba:	noc
Roční doba:	jakákoliv
Materiál:	papír, tužka

Cíl:

spolupráce, logické myšlení, představivost

Realizace hry:

V okolí asi 400m jsou různě na stromech, na louce rozmístěny části příběhu se všemi okolnostmi, osobami, které v příběhu figurují, případně zápisy z kronik a důkazy, jako jsou dopisy nalezené na určitých místech. Účastníci jsou rozděleni do několika alespoň čtyřčlenných skupin. Umístění částí příběhu je předem známo a zakresleno do mapy. Úkolem skupiny je co nejrychleji a nejpresněji nashromáždit informace uvedené na útržcích na jednotlivých stanovištích, každá maličkost hraje v příběhu svou roli. Údaje ze stanovišť si musí účastníci zapamatovat, tužku a papír mohou použít až na základně. Na jedno stanoviště může jít libovolný počet členů týmu. Ze získaných informací a důkazů se pak skupina snaží sepsat co nejvěrnější příběh.

MEDVĚD – typ hry: obměna vlajkované © Veronika Jurtíková a Vojta Sedlák

Fyzická zátěž:	3
Psychická zátěž:	1
Čas na přípravu:	15 minut
Instruktorů na přípravu:	2

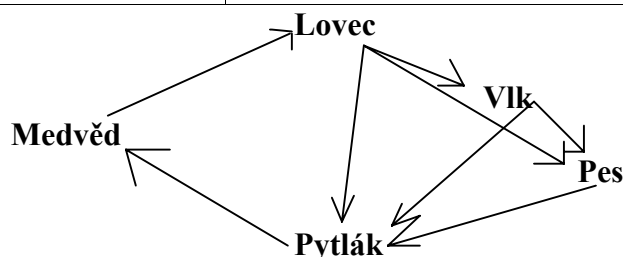
Čas na hru:	18ks zásob, 300mx300m pole, 24 hráčů = cca 25min
Instruktorů na hru:	2
Počet hráčů:	+/-24
Věková kategorie:	14+
Prostředí:	venku, les
Denní doba:	den
Roční doba:	kdykoli
Materiál:	fáborky, prvky pro odlišení hráčů, pravidla a schéma hry do každé skupiny

Terén pro hru je nejlepší v lese. Hranice celkového území a půlící čára se určí pomocí fáborků. Hráči se rozdělí do dvou skupin. Každá má svou část území (polovinu). Na svém území si sami zvolí v těsné blízkosti zadní hranice svůj sklad a hřbitov. Úkolem obou skupin je ukrást druhé skupině všechny zásoby ze skladu. V každé skupině je zastoupeno pět typů hráčů. Jsou to lovec, vlk, pes, medvěd a pytlák. Každý tento typ je příslušně odlišen od ostatních a od stejných typů (a týpků) z druhé skupiny (všichni psi mají kšiltovky – v jedné skupině červené v druhé třeba bílé; medvědi mohou mít stejně barevné šátky atd.).

Pokud se nějaký člen družstva rozhodne dojít pro zásobu, musí se dostat do skladu na cizím území, kde může být ale chycen. Ne však každý člen nepřátelského družstva ho může chytit (viz tabulka kdo koho chytá). Pokud se tak stane, tak jde chycený zpět na své území až na svůj hřbitov, odkud může jít opět do hry. Pokud se podaří doběhnout až do cizího skladu může zde vetřelec vzít jeden kus zásob a běžet ho dát do vlastního skladu. Cestou přes cizí území může být ale opět chycen a tím i ztratit zásobu, kterou nese. Pokud hráč úspěšně ukradl zásobu a ještě ji neodevzdal, může i s ní chytat vetřelce na svém území. Pokud ale chytne někoho kdo nese zásobu z jeho skladu, nemůže vzít zachráněnou zásobu a spolu s ukradenou ji odnést do svého skladu. Vždy může každý hráč nést pouze jeden kus zásoby (ať už cizí nebo vlastní). Pokud už ve vlastním skladu žádné zásoby nejsou a poslední nesl vetřelec který byl chycen, musí se zachráněná zásoba ihned vrátit do skladu (aby tak bránící neznemožňoval ji protihráči ukrást). Pytlák má navíc možnost se před psem a vlkem zachránit na cizím území tím, že se dostane na nějaký strom (nesmí se jakkoli dotýkat země). Ve skladu nemůže být nikdo chycen.

Tipy: Dobré je dát prostor alespoň pro dvě kola hry. Napoprvé se málokdo domluví na strategii, která je pro hru zcela zásadní.

<u>Počet ve skupině (i podílově)</u>	<u>Kdo</u>	<u>Honí koho</u>
2	Lovec	Vlk, pes, pytlák
3	Vlk	Pytlák, pes
3	Pes	Pytlák
2	Medvěd	Lovec
3	Pytlák	Medvěd



Je vhodné do každé skupiny dát k dispozici tabulku kdo koho honí, případně to na této tabulce hned vysvětlovat. V terénu popsání pravidel není bez názorného schématu dobře možný.

Srovnání s obyčejnou vlajkovanou: Medvěd obsahuje možnost strategického kombinování hráčů v poli.

MĚSTEČKO PALERMO REALTIME © Vít Baisa - Ďábel

Fyzická zátěž:	1
Psychická zátěž:	2
Čas na přípravu:	asi 4 hodiny
Instruktorů na přípravu:	1
Čas na hru:	celý tábor
Instruktorů na hru:	2-3
Počet hráčů:	cca 25
Věková kategorie:	neomezeně
Prostředí:	kdekoli
Denní doba:	kdykoli
Roční doba:	kdykoli
Materiál:	křída, soudcovský talár, čepec, palička na maso

Cíl:

týmová spolupráce, budování strategie, disputace a diskuze, vyzkoušení si soudního procesu, veřejná obhajoba a obžaloba

Realizace hry:

Jedná se o celotáborovou hru. Hraje se každý den s tímto scénářem:

Ráno:

Ráno se všichni probouzejí Raněnkou. Zazní v ní jména obětí, které byly poslední noc zavražděny. Jestliže uslyšíte své jméno, již nejste mezi živými, hra pro vás skončila. Na stanech obětí jsou křížky - znamení, že tu řádila Mafie.

Den:

Během dne se ve volných chvílích hloubá a přemýšlí, kdo by asi tak mohl být mafián a kdo poctivý občan.

Koho je potřeba obžalovat. Občané se dohadují, kdo je podezřelý, kdo by mohl být vrah té nebohé oběti dnešní noci. Občané se však věnují hlavně běžnému táborovému programu.

Jednou za den (i v noci):

Katány může tajně a nenápadně přijít za vypravěčem (organizátor) a zeptat se ho na kohokoli z občanů městečka. Ten mu odpoví buďto že daný občan je, nebo není, mafián. Katány tuto informaci může použít u soudu, ale ve svém zájmu by měl být nenápadný, aby ho mafiáni hned další noc neodstranili, je pro ně totiž velkým nebezpečím. Katány je na straně dobra a pomáhá poctivým občanům vymýtit z městečka zlo v podobě mafiánů.

Soud:

Na začátku soudu se zjišťují jména obžalovaných. Občané by se měli domluvit na jasném seznamu obžalovaných. Ti předstoupí před soud a obhajují se. Každý jednotlivě předstoupí před soudce (organizátor). Promluví obžaloba, poté se obžalovaný obhajuje. Po obhajobě následuje první hlasování, v kterém hlasují všichni živí občané. Pro popravení občana je

zapotřebí nadpolovičního počtu hlasů. Kdokoli se samozřejmě může zdržet hlasování - pokud není přesvědčen o vině daného občana. Pokud se v prvním kole občan uhájí, může se obžaloba znovu pokusit přesvědčit občany a soud o jeho vině. Občan se pak může opět obhajovat a dochází ke druhému hlasování. Pokud ani v druhém kole nehlasuje nadpoloviční většina pro popravení občana, občan je zproštěn viny a přechází se k dalšímu obžalovanému. [V reálu jsme toto pravidlo mírně upravili. Nejdříve proběhlo první kolo obžaloba-obhajoba-hlasování pro každého obžalovaného. U soudu může nastat mnoho situací neošetřitelných nějakým univerzálním spravedlivým pravidlem. Je dobré se tedy demokraticky domluvit se všemi živými občany, jak bude soud pokračovat.]

Každý den mohou občané a soud popravít nejvýše 2 občany. Stejně jako mafie, která může v noci zavraždit maximálně (a jelikož není hloupá méně nikdy nezabije) 2 občany.

Žádný zavražděný občan, který se účastní soudu nemůže použít informaci, kterou se dozvěděl mimo čas soudu (kdyby například večer narazil na vraždící mafiány, nemůže to nikomu říct, je přeci jenom mrtvola a ty nemluví...). Může být však přítomen u soudu jako pozorující - porota.

Večer:

Před spaním zazní Večerka. Občané jdou spát.

Noc:

Mafiáni se probouzejí, aby ukončili život dalším dvěma obětem. Od konce soudu do zaznění Raněnky mají čas na to, aby se tajně domluvili na dvou obětech - musí napsat jejich jména na lísteček a všichni se pod ně podepsat. Lísteček pak musí předat vypravěči (organizátor). Zároveň musí v noci udělat na stany těch, které zabíjí, křížky. Je tedy v jejich zájmu zjistit si, kde kdo bydlí.

Poznámka:

Počet mafiánů, maximální počet popravených za den a počet zabitých za noc je potřeba odhadnout v závislosti na počtu účastníků tábora a počtu nocí na táboře. Podářilo se nám zvolit čísla tak, že se ovšem opravdu rozhodovalo na posledním soudu – poslední večer na táboře.

VODNÍ BÁSNICKÁ HRA © Ivana Tapšáková - Ivča

Fyzická zátěž:	4
Psychická zátěž:	3
Čas na přípravu:	1 hodina
Instruktorů na přípravu:	2-3
Čas na hru:	3-3,5 hodiny
Instruktorů na hru:	1 ke každému týmu
Počet hráčů:	20-25 (záleží na počtu stanovišť, nadimenzování hry)
Věková kategorie:	13+
Prostředí:	příroda, rybník
Denní doba:	den
Roční doba:	léto, teplé dny
Materiál:	hrací kostky, kánoe, lehátka, pneumatiky, ...

Cíl:

spolupráce, zlepšení paměti, tolerance v týmu

Realizace hry:

Je dáno několik stanovišť, na kterých je rozmístěno vždy 6 básní od jednoho autora, popř. více autorů. U každého je dán počet osob, které se musí na stanoviště vydat; způsob, jakým se trať ke stanovišti překonává; body obdržené za splnění podmínek. Tabulka může vypadat takto:

Stanoviště	Poloha	Počet osob	Způsob překonání	Body
Nezval	louka za tábořištěm	1	pletýnka	2
Skácel	cesta pod lesem	1	běh pozadu	2
Morgenstern	300m po modré značce směrem studánka na bříze	2	běh s osobou na zádech	6
Žáček	bójka na rybníce	2	lehátko	6
Krchovský	Hráz	3	kánoe	10
Baudelaire + d'Orléans	mýtinka na pravém břehu	3	pneumatika	10

Počet osob, které se vydají na stanoviště, se musí naučit báseň (na části nebo jen jeden hráč z vyslané skupiny celou, záleží na strategii a domluvě), vrátit se do základního tábora a tam ji naučit stejný počet osob ze svého týmu, kteří ji přednesou organizátorovi.

Např. na stanoviště Jiří Žáček se vydají 2 členové týmu, trať překonávají tak, že plavou na nafukovacím lehátku, naučí se báseň, vrátí se do tábora a tam ji naučí jiné 2 členy své skupinky. Tito jiní dva členové přednesou báseň bezchybně organizátorovi, tým pak obdrží 6 bodů.

Báseň musí být přednesena přesně s okouzlujícím přednesem a do posledního písmenka správně. Tužku a papír mohou hráči použít pouze na evidenci již úspěšně splněných básní.

Pokud se hráči spletou a ani původní dvojice neví, kde udělali chybu, musí se vrátit na dané stanoviště, chybu nalézt a pokusit se přednést báseň znovu.

U každého stanoviště je přiložena hrací kostka, hozené číslo značí číslo básně, kterou se mají hráči naučit. Pokud si hodí číslo básně, která už byla v rámci jejich týmu uznána a byly za ni připsány body, jejich jízda je propadlá. Musejí se vydat pro jinou báseň s mezipřistáním v základním táboře.

Každý tým má svého osobního „komisaře“. Organizátor vždy vyslechne úplně celou báseň a až na konci případně řekne, zda přednes obsahoval chybu, neřekne však jakou.

Cílem týmu je v co nejkratším intervalu přednést svému komisaři všechny básně nebo v určeném čase alespoň nasbírat co nejvíce bodů za správně přednesené básně.

Obtížností, délkou a výběrem básní se dá hra přizpůsobovat různým věkovým kategoriím hráčů.

• Psychohry

STALKER – viz. Zlatý fond her 2

• Kreativní programy, divadlo

HUDEBNÍ PERFORMANCE

© Vít Baisa - Ďábel

Fyzická zátěž:	1
Psychická zátěž:	1
Čas na přípravu:	1 hodina
Instruktorů na přípravu:	1
Čas na hru:	podle okolností, asi 2 hodiny
Instruktorů na hru:	1
Počet hráčů:	neomezeně
Věková kategorie:	neomezeně
Prostředí:	kdekoli, venku za hezkého počasí
Denní doba:	kdykoli, spíše večerní program
Roční doba:	kdykoli
Materiál:	hudební nástroje

Cíl:

rozvíjení hudební představivosti, obecně tvořivosti

Motivace:

Na táborech se setkáváme se spoustou výtvarných aktivit, ale hudební aktivity jsou opomíjené. Chceme však dát možnost všem si vyzkoušet vzít do ruky nástroj a smysluplně (nikoli virtuózně) na něj něco vyloudit.

Realizace hry:

Hráči se rozdělí rovnoměrně do několika skupin. Rozdají se jim hudební nástroje případně mohou použít ty, co si dovezli na tábor. Po skupinkách mají za úkol vytvořit nějakou skladbu, případně scénku (performance), kde však bude převažovat hudební část. Možnosti jsou nekonečné a fantazii se meze nekladou.

Po předem určeném času se skupinky sejdou a navzájem si výtvary předvedou.

Hodnocení:

Nehodnotí se kvalita projevu. Tu za těch pár minut nikdo nenacvičí. Hodnotí se především nápad, myšlenka, vtip. A to lze provést i s ozvučným dřívkem a beze slov...

KYTIČKA

© Veronika Jurtíková - Verča

Fyzická zátěž:	0
Psychická zátěž:	3
Čas na přípravu:	0,5 hodiny
Instruktorů na přípravu:	1
Čas na hru:	celý pobyt
Instruktorů na hru:	1
Počet hráčů:	libovolný

Věková kategorie:	13+
Prostředí:	neomezeno
Denní doba:	den
Roční doba:	kdykoliv, lépe nikoliv v zimě
Materiál:	pro každého hráče květina v květináči, ideálně choulostivá a s poupaty, pro uvedení hry film Pyšná princezna (scéna s uvadnutím zpívající květiny)

Cíl:

Odpovědnost a její sebereflexe.

Realizace hry:

Instruktor účastníkům uvede hru ukázkou z filmu Pyšná princezna, kdy květina uvadá po přítomnosti pyšného člověka (lze vynechat) a následně jim sdělí několik následujících myšlenek. A to, že v životě existují určitá pouta, ať už k nám blízkým lidem, zvířatům či věcem, která nás k nim váží. Tato pouta nám dávají jak povinnosti, tak užitky a radosti. Pouta obvykle nejdou zrušit a ke všem problémům, která přinášejí se musíme postavit čelem a vyřešit je. Za odměnu nám oni lidé, ona zvířata a věci poskytnou chvíle potěšení a radosti. Následně instruktor vysvětlí, že předmětem, ke kterému mohou mít pouto je i kytička v květináči. Člověk se o ni musí starat (zalévat, hnojit, dávat na sluníčko) a ona mu pak vykvete. Instruktor dá každému 1 kytičku a řekne, že je na každém, jak se ke své kytičce zachová a zda se o ni bude starat nebo ne, ale ať si každý zkusí v kytičce představit svou oblíbenou věc, milou osobu nebo svoje zvířátko a pokusí se o ni starat podle svého nejlepšího vědomí a svědomí.

Na konci pobytu je zpětná vazba, každý sdělí popravdě, jestli se o kytičku staral a jak, zda si pod ní představil něco sobě blízkého, zda mu to něco přineslo. Jde hlavně o sebereflexi vlastní odpovědnosti.

Poznámky:

Je na zvážení, zda budete účastníkům připomínat v průběhu akce, aby se o kytičku starali (podvědomě je do toho nutíte) nebo jim nebudete říkat nic. V tomto případě se připravte, že ne všichni se o kytičku budou starat.

Proto je vhodné na konci pobytu provést kvalitní zpětnou vazbu.

Velmi záleží na výběru květiny – lépe choulostivá, kvetoucí, nachystaná na květy a vyžadující značné množství vody.

MALOVÁNÍ – PUZZLE OBRÁZEK © Veronika Jurtíková - Verča

Fyzická zátěž:	0
Psychická zátěž:	1
Čas na přípravu:	0,5 hodina
Instruktorů na přípravu:	1
Čas na hru:	2 hodiny
Instruktorů na hru:	1
Počet hráčů:	libovolně
Věková kategorie:	neomezeno
Prostředí:	kdekoliv
Denní doba:	kdykoliv

Roční doba: kdykoliv
Materiál: 1 černobílý obrázek do každé skupinky, papír velikost A3 pro každého, barvy vodové, temperové, štětce, kelímky na vodu, pastelky, voskovky, izolepa, nůžky ...

Cíl:

Tvořivost, spolupráce, komunikace, zlepšení nálady

Realizace hry:

Účastníci jsou rozděleni do skupin, každý z nich dostane papír. Do každé skupiny je dán jeden černobílý obrázek rozstříhaný na tolik dílků, kolik je ve skupině účastníků. Úkolem každého účastníka je překreslit a zvětšit svůj díl obrázku a provést to barevně. Na konci se všechny kousky jednoho obrázku od členů skupinky slepí dohromady. Vzniká zajímavý a netradiční celek.

Poznámky:

Doporučuji v rámci skupiny použít jeden typ barev (celá skupina kreslí temperami apod.)

STÍNOVÉ DIVADLO © Jana Mařková - Béd'a

Fyzická zátěž: 1
Psychická zátěž: 2-3
Čas na přípravu: 1 hodina
Instruktorů na přípravu: 2
Čas na hru: příprava alespoň 1 hodina, samotná realizace 1 hodina
Instruktorů na hru: 1
Počet hráčů: libovolný, lepší větší počet
Věk hráčů: 14+
Prostředí: kdekoli, kde lze natáhnout plátno a připravit sedadla pro diváky
Denní doba: večer
Roční období: kdykoli
Materiál: plátno (čím větší tím lepší, nejméně dva metry vysoké a pět metrů dlouhé), světlo (reflektory), provaz na natažení plátna, sedadla, kartičky s klíčovými slovy (počet skupin krát pět) materiál vhodný k realizaci představení pro účastníky – hudba, kostýmy, rekvizity...

Cíl:

Vyzkoušet si realizovat se před publikem, spolupráce, zábava

Realizace hry:

Program je uváděn jako přehlídka divadelních souborů, které vytvoří účastníci. Na úvod můžeme zařadit vlastní scénku jako motivaci a příklad.

Rozdělíme účastníky do skupinek – divadelních souborů, nejlépe po pěti či šesti lidech. Vyzveme jednoho člena z každé skupiny, aby předstoupil a vylosoval pro své představení pět lístečků s klíčovými slovy, která musí být použita při vystoupení (můžeme dát možnost jeden z lístečků nepoužít...). Upozorníme účastníky na to, že při scénce by se nemělo mluvit/ že může mluvit jen vypravěč.

Poté následuje přibližně hodina na přípravu scénky.

Samotná prezentace vystoupení je moderována jako divadelní přehlídka, kde vystupují různé soubory. Moderátor tedy žádá jednotlivé soubory, aby se připravili na scénu apod. Je možné se v pauzách, kdy se na scénku připravuje další skupinka pobavit se zbylými účastníky o tom, jaká si myslí, že byla v předchozím představení použita klíčová slova.

TVORBA FIGUREK MAFIÁNŮ © Veronika Jurtíková - Verča

Fyzická zátěž:	0
Psychická zátěž:	1
Čas na přípravu:	0,5 hodiny
Instruktorů na přípravu:	1
Čas na hru:	2 hodiny
Instruktorů na hru:	1
Počet hráčů:	libovolný
Věková kategorie:	neomezeno
Prostředí:	kdekoliv
Denní doba:	den
Roční doba:	kdykoliv
Materiál:	keramická hlína, špejle, drátky, kombinačky, provázky, kousky látek, noviny, nůžky, lepidlo, kalíšky na vodu, štětce

Cíl:

Tvořivost, zlepšení nálady

Realizace hry:

Cílem rukodělné práce je vytvořit figurku mafiána jakékoliv velikosti, ovšem s tou podmínkou, že figurka musí zobrazovat, jak si daný člověk představuje sám sebe jako mafiána.

K dispozici je nejrůznější materiál, necháme na účastnících, jaký materiál si k tvorbě vyberou. Na konci uděláme výstavku a můžeme eventuálně ocenit zajímavé kousky.

Poznámka:

Některé hry a programy jsou originály nebo značné předělávky vytvořené pro tábor Mafie. Některé jsou převzaté z literatury či od kamarádů, jejich pravidla jsou však pro úplnost uvedeny.