



KLÍČE OD PEVNOSTI BOYARD

Manuál k celotáborové hře

Dolní Lomná 2015

18. – 25. 7. 2015

Ondřej Šimik

ÚVOD

Celotáborová hra je inspirována soutěží Pevnost Boyard, při níž soutěžící musí získat celkem 7 klíčů, pomocí nichž budou moci otevřít bránu k sálu s pokladem, a také budou získávat indicie, pomocí indicí pak budou mít možnost odnést si poklad.

Každý klíč v sobě obsahuje také jedno moudro ukrývající se v biblických podobenstvích. Každý den od neděle do pátku budou družiny plnit různé úkoly proto, aby získaly klíč. Tyto etapy o klíče se budou odehrávat zpravidla dopoledne (jedna noční). Odpoledne budou družiny soutěžit o celkem 7 indicí, které je dovedou k heslu, jež otevře přístup k pokladu.

Hráči budou rozděleni do tří družin. Kromě klíčů a indicí bude družina také získávat body. Za první místo obdrží 3 body, za druhé 2 body, za třetí 1 bod v každé etapě (dopolední – o klíče, i odpolední – o indicie). Tyto body bude moci družina na konci hry proměnit za čas v sálu s pokladem.

Text k 7 biblickým podobenstvím je většinou čerpán z knihy J. Mrázka (O kozlech, ovcích a lidech).

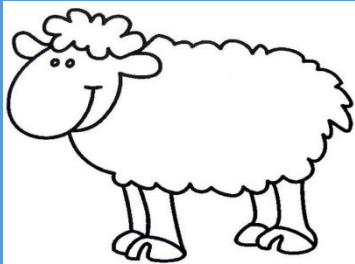
Hlavní úlohou celotáborové hry je zpestřit tábor. I když je žádoucí boj o vítězství, samotné vítězství není to hlavní. Důležitější je zažít spolu s ostatními účastníky nezapomenutelné chvíle na táboře a pomocí různých úkolů si uvědomit důležité biblické pravdy skryté v podobenstvích a jejich dopad do lidského života.

19. 7. 2015 NEDĚLE

Dopoledne

1. klíč - PODOBENSTVÍ O ZTRACENÍ (O ztracené ovci – bezmocnost a nalezení)

Ve vymezeném úseku lesa bude uschováno 99 papírků s obrazem ovce. Každá ovce bude očíslována od 1 do 99.



Úkolem družin bude tyto ovce hledat. Všechny tři družiny budou hledat současně, vždy 1 hráč. Jakmile se vrátí, tak poběží druhý atd.

Po sečtení lístků budou utvořeny odstupy mezi jednotlivými družinami. 1 lístek = cca 10s. Potom družiny v těchto intervalech vyrazí na parkoviště s tím, že po trase budou hledat větu poskládanou ze slov.

VĚTA: Radujte se se mnou, protože jsem našel ovci, která se mi ztratila.

Za každé nenalezené slovo bude penalizace na parkovišti 1 minuta.

Potom budou mít družiny za úkol **najít v lese 100 šišek a těmito šiškami se strefovat do kýble** (nádoby) a to tak dlouho, dokud se alespoň 77 šiškami nestrefí. Až se tak stane, družina bude muset v potoce najít puzzle (obrázek stáda ovcí), které bude muset následně poskládat.

Po odevzdání poskládaného puzzle boj o první klíč končí.

Obrázek pro puzzle:



Odpoledne

1. indicie (život) - dovednostní

V boji o první indicii budou muset družiny prokázat svou dovednost.

První disciplína bude střelba pistolí do terčů z kartonu o různých velikostech (menší za více bodů, body od 1 do 10). Pro získání indicie bude podmínkou získat alespoň 20 bodů. Každý hráč bude mít k dispozici jeden zásobník.

Druhou disciplínou bude lovení ryb. Rybu bude představovat kousek polystyrenu nebo kartonu s drátkem. Celkem bude k dispozici 50 ryb, pro získání indicie bude třeba ulovit nejméně 30 ryb za časový limit 15 minut. Hráči se po 1 ulovené rybě střídají.

Třetí disciplínou bude slalom s tenisovým míčkem přes překážkovou dráhu. Pro získání indicie musí alespoň 1 hráč projet celou dráhu bezchybně. Může být i více pokusů, avšak čas stále běží.

Čtvrtou disciplínou bude ze sirek postavit věž vysokou v součtu alespoň 70cm – 100cm metr (dle situace lze upravit). Staví každý zvlášť. Jednotlivé výšky se pak sečtou. Časový limit 30 minut.

Pátou disciplínou bude hra pétanque. Každý hráč absolvuje 3 kola. Za nejlepší hod jsou 3 pomocné body, za nejhorší 1 pomocný bod. Pro získání indicie je potřeba minimálně 15 bodů.

ZAMYŠLENÍ K PRVNÍMU KLÍČI:

Bůh jako ten, kdo hledá člověka, který bloudí

Farizeové a zákoníci x celníci a hříšníci x Ježíš

Ovce je zajímavé zvíře. Potřebuje se nechat vést. Žije ve stádu.

Mít 100 ovcí je už docela dost velký majetek. Jedna ovce (jehně) asi 3000Kč. Dospělá i 5000Kč. Majetek tedy 500 000.

Kdybyste dostávali kapesné 200Kč, pak je to jako by se vám ztratily 2Kč. Má to smysl?

Ježíš říká toto podobenství těm, kteří si připadají dobří – farizeové a zákoníci. Jsou přirovnání k těm 99 ovcím. Ony si myslí, že jsou v pohodě.

Pastýř = Bůh. Povolání pastýře bylo opovrhováno.

Ale pastýř upíná svou pozornost jen k té jedné.

Možná si na okraji, kamarádi se ti smějí, možná i šikanují a ty se cítíš, že tam nepatříš. Ale Ježíš tě hledá! Ježíš se stýká s lidmi, se kterými se ostatní stýkat nechtějí

Ježíš hledá zatoulanou a pomatenou ovci. Ovce je v mnoha ohledech „blbé“ zvíře (točí se na řetězu apod.)

Právě této blbé a možná neposlušné ovci věnuje pastýř veškerou pozornost.

99 ovcí nechává tak. 99 vypadají na první pohled – nepotřebují záchranu, jsou hodné. Nepotřebují pokání, v pustině a bez pastýře.

Kvůli 1 ovci opouští stádo – to se jeví jako nezodpovědné, neekonomické. Ale pro Boha má cenu i jeden. Drobnost malého kontrastuje s velkým. Pán Bůh se zabývá i tím nejmenším!

Když se ztratí ovce – směřuje k zahynutí.

Jediné, co dává v tomto obrazu (pastýř-ovce) smysl, je to, že ji vyhledá, aby jí bez výčitek pomohl.

Lidé si Boha často představují jako hlídače, který čeká na to, až uděláme chybu.

Jestliže hříšník či odpadlík je v podobenství představen jako bloudící ovce, pak jeho odpovídajícím protějškem je pastýř a odpovídající reakcí tohoto protějšku je hledání, nikoli exkomunikace, vyhnání.

Hledání se děje za účelem záchrany, nikoli za účelem dopadení a vykonání spravedlnosti.

Vztah Boha a hříšníka si až příliš často představujeme jen jako vztah soudce a provinilce. Máme-li takovéto představy (viz *reptající zákoníci*), zní nám nesmyslně, že by Bůh mohl dopadnout a nepotrestat. Podobenství nás přesvědčuje o opaku.

Celníci a hříšníci jsou ztraceni dle farizeů. Každý člověk je před Bohem ztracen, ale málokdo si to uvědomí a chce se nechat zachránit!

Nechat se najít a nechat se přivést. Aktivní je pastýř. Hříšník, který činí pokání – tzn. uznání, že nejsem dobrý. S kým se identifikuješ? S 99 ovcemi, které jsou hodné, poslušné, ale pastýře nepotřebují, nebo s ovci ztracenou?

Ježíš vyvinul maximální aktivitu, aby nás našel. Nechám se najít a nést na jeho ramenou, nebo budu spoléhat na sebe?

20. 7. 2015 PONDĚLÍ

Dopoledne

2. klíč - PODOBENSTVÍ O MAJETKU (O boháči a stodolách - důvěra)

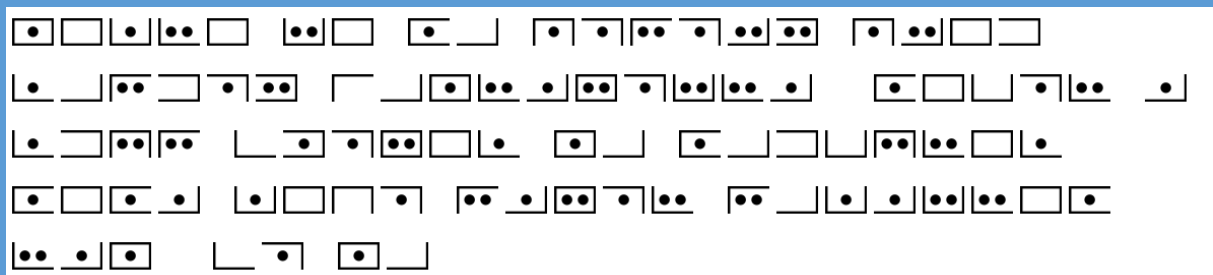
Hra začne dovednostním úkolem postavit malý přístřešek (stodolu) tak, aby se do ní vlezl 1 člen. Hodnotit se bude stabilita stodoly, rychlost stavby, účel stavby, celkový dojem. Na stavbu bude mít družina čas 60 minut. K dispozici bude mít provázek a nůž, jakož i nářadí v táboře. Hodnotit budou pomocníci a vedoucí vždy 3, 2 a 1 bodem za dané kritérium. Rozdíl v bodech bude bonusovým časem k dalšímu pokračování hry.

Po postavení stodoly ji bude muset družina naplnit chleby – kameny. Na jejich nošení bude mít základní čas 15 minut. Čas navíc dle kvality stodoly. Za každý rozdílový bod 30s – 1 minutu dle aktuální situace.

Poté budou kameny zváženy a družina vyrazí do vymezeného úseku lesa (nad táborem) v časovém intervalu daným rozdílem v hmotnosti kamenů (1kg rozdíl cca 20s – možno upravit dle aktuální situace). Tam bude muset absolvovat štafetovou dráhu poslepu po provaze. Hráči půjdou postupně po jednom. Až dojde první, půjde druhý atd. Až dojde poslední, dostanou družiny závěrečnou zprávu, za jejíž vyluštění dostanou druhý klíč.

Zpráva: „**Mějte se na pozoru před každou chamtivostí, neboť i když člověk má nadbytek, není jeho život zajištěn tím, co má.**“

Zašifrována bude do hebrejštiny



Klíč dostane družina od pomocníka:

A	B	C	I	J	K	R	S	T
D	E	F	L	M	N	U	V	W
G	H	CH	O	P	Q	X	Y	Z

● ● ●

Odpoledne: 2. indicie (karta) - myšlení

V boji o druhou indicii budou muset družiny prokázat důvtip a myšlení. Opět je bude čekat několik drobnějších úkolů.

1. úkol: číselná řada – pro indicii alespoň 1 řadu správně vyplnit

1 3 7 15 31 ?

1 6 3 8 5 10 ?

1 2 6 22 86 ?

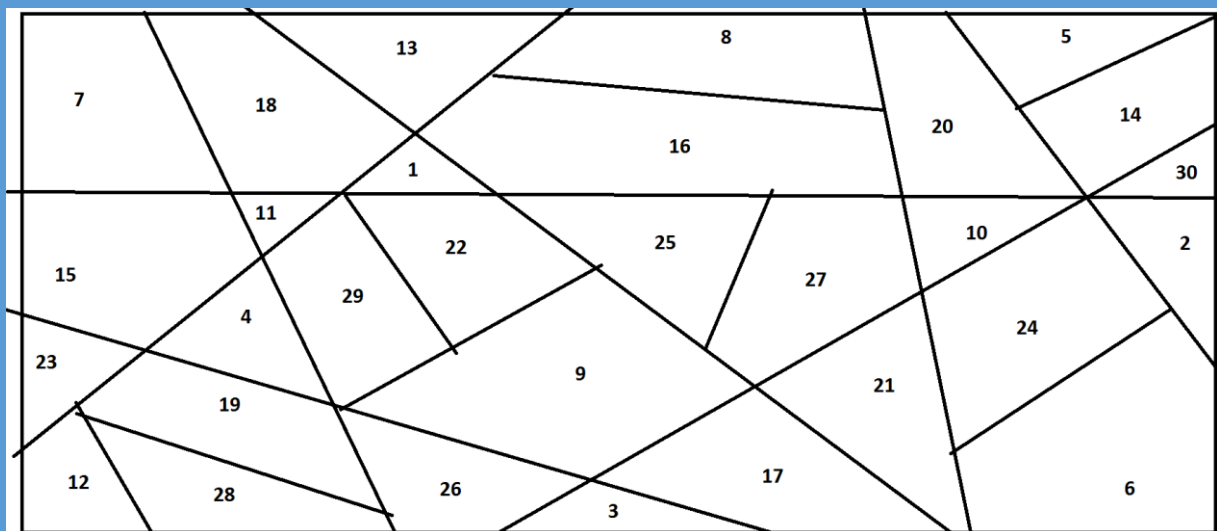
9 12 18 27 39 ?

řešení: řada 1- $x2 + 1$, řada 2: $+5-3$, řada 3: $x4-2$, řada 4: násobky 3, o 3, o 6, o 9, o 12 ...

Maximální limit 10 minut.

2. úkol: Paměť – 15 předmětů a 1 minuta na zapamatování. Průměrně minimálně 8 na skupinu.

3. úkol: Kosmonautský test



Určování (hledání) čísel od 1 do 30 na čas. Pro získání indicie alespoň 1 člen musí mít čas pod 2 minuty. Maximální limit 5 minut.

4. úkol: Procvičení mozku – každý dílčí úkol na papírek zvlášť, resp. obdrží postupně

a) Napište měsíce v roce, jak jdou za sebou.

b) Napište měsíce v roce pozpátku.

c) Napište měsíce v roce podle abecedy.

d) Napište měsíce v roce, které neobsahují písmeno: N

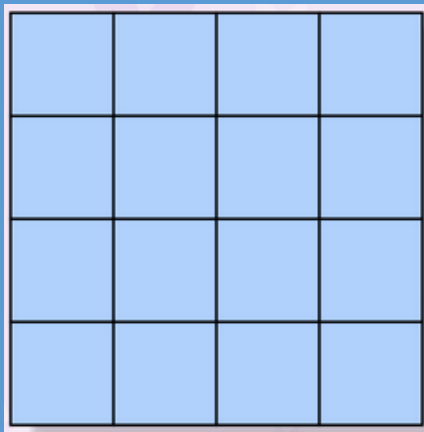
5. úkol: Sudoku

obtížnost: velmi lehká, čas:

				6		1	
		5		2		4	6
		8	4	3	5		2
6		9	2			8	
1		5	3				
8	4			9			
		6	4		1		
5		3					

Pro získání indicie je třeba, aby alespoň 1 hráč vyluštil sudoku správně v limitu 10 minut. Maximální časový limit 15 minut.

6. úkol: Grafická hádanka



Kolik čtverců se nachází na obrázku (řešení: 32, bez velkého 31). Časový limit 5 minut.



Který obrázek se nachází na obrázku 2x a je úplně stejný? (řešení: lahvička s bílým uzávěrem) – časový limit 10 minut.

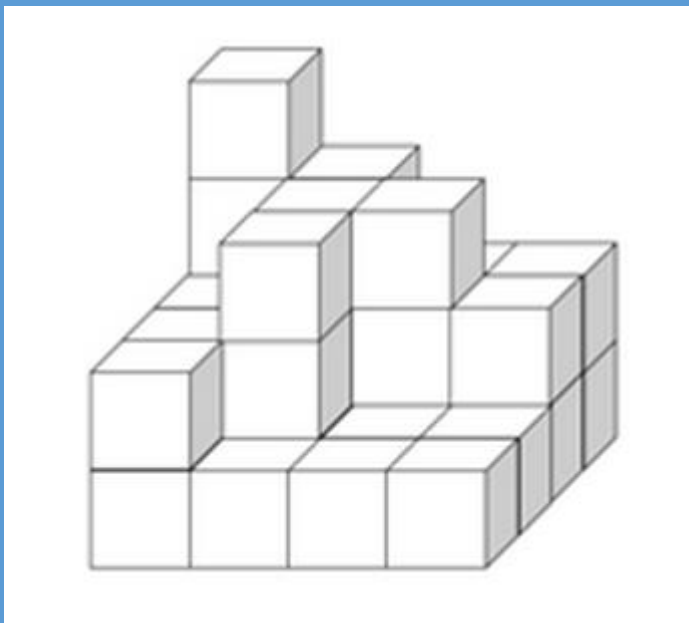
7. úkol: Početní had – alespoň 1 hráč musí vyplnit. Časový limit 10 minut.

$$23 + 54 \times 6 - 282 + 369 : 3 + 87 - 7 : 9 \times 18 - 94 + 554 = 1000$$

8. úkol: Vymýšlení slov od tří do deseti písmen – jen podstatná jména, vlastní jména nemohou být, ani zdvojnásobky. Indicii získá družina tehdy, když alespoň jeden hráč toto zvládne pod 2 minuty. Maximální časový limit 7 minut.

Například: 3- led, 4- stůl, 5 - lahev, 6 - noviny, 7 – krabice, 8 – lednička, 9 – trolejbus, 10 - mikrovlnka

9. úkol: Prostorová představivost – kolik kostek je potřeba k tomu, aby vznikla krychle o stranách 4x4x4 kostky? Časový limit 10 minut.



10. úkol: Sirkový hlavolam - opravte chybnou rovnici přemístěním právě jediné zápalky. Pro získání indicie je třeba opravit alespoň 2 příklady. Časový limit 15 minut.

X = VIII – II, řešení: X-VIII = II

VI – IV = IX, řešení: V + IV = IX

XII + IX = II, řešení: XII – IX = III

X = VII – III, řešení: X – VII = III

VI – VI = XI, řešení: VI + V = XI

ZAMYŠLENÍ KE DRUHÉMU KLÍČI:

Podobenství o boháči a stodolách – v co nebo koho vkládáš důvěru? (Lk 12, 13-31)

My jsme bohatí v naší zemi.

Nejde ani tak o výšku bohatství, jako o to, jak se k bohatství stavím.

Bohatí lidé ví, že v penězích není smysl života. Bohatí páchají sebevraždu, i když „mají vše“.

Jako lidé žijící v Evropě jsme každý den vystavováni tlaku mít víc a lepší věci. Nový tablet, lepší mobil, rychlejší počítač...

Bůh nám žehná – na polích se urodilo, nebylo to nabyto nelegálně.

Problém byl v tom, jak onen člověk s bohatstvím naložil, co to v něm vyvolalo.

Pocit bezpečí. Chtěl se majetkem zajistit. Bůh mu říká: Blázne. Majetek sám ti život nezajistí.

Už jste byli na hřbitově? Kolik toho tam lidé mají? Nic moc.

Boháč trpí samomluvou – neptá se Boha, jak to, co má, může využít, ale sám rozhoduje.

Měl mnohem víc, než potřeboval – a místo toho, aby dával, tak staví větší stodoly.

Ř 8,6-7: Dát se vést sobectvím znamená smrt.

Být bohatý v Bohu – víra v Ježíše Krista zaručuje život, i když člověk zemře.

Nemusíme se starat o majetek v tom smyslu, že má být centrem našeho života. Boháč zemřel a nic z toho neužil. Měl hodně, ale chybělo mu to nejdůležitější – věčný život.

Bůh nám dává dostatek i nadbytek – jsem mu vděčný, nebo to přisuzuji sobě? Život člověka není zajištěn tím, co má, ale tím, zda svěří svůj život Bohu stvořiteli nebo ne.

Bohatství, peníze samy o sobě nejsou špatné, ale mohou být cestou, která nás vede k sobectví a od Pána Boha. Já jsem to vydělal, je to moje a teď si budu žít.

Bůh je dárce života a smrti – nikdo nemůže způsobit, aby mu vlas na hlavě zbělal.

Pro věřící: Jak nakládám s tím, co mám? Jsem vděčný Bohu, který je dárce všeho za život i materiální věci?

Pro hledající: Jak moc se spoléhám na to, co mám? Uvědomuji si, co je v životě důležité?

Večer – noční etapa

3. klíč - PODOBENSTVÍ O NEBESKÉM KRÁLOVSTVÍ (O pokladu v poli a o perle – všechno nebo nic)

Ve vymezeném úseku lesa bude vymezen prostor cca 50x50m, uprostřed kterého bude sklenice s pokladem (perla) a u ní papírky (sada pro každou družinu) – na každém bude pořadové číslo a písmeno, z něhož půjde složit věta. Tento poklad bude hlídán královskými strážemi (pomocníci), kteří se budou pohybovat volně v lese, ale po tmě. **Hráči budou mít za úkol získat poklad.** Každý hráč bude mít celkem 5 životů (sirek), a když bude chycen stráží, bude muset svou sirku odevzdat. Až pozbyde i tu poslední, je vyřazen ze hry. V družstvu si mohou hráči měnit sirky se spoluhráči. Mohou vždy vzít jen jeden papírek s písmenem. Kromě stráží bude ještě hlídat poklad predátor, ten bude mít baterku a bude moci vzít rovnou 3 životy.

Věta na písmena: KRÁLOVSTVÍ NEBESKÉ JE JAKO POKLAD UKRYTÝ V POLI, KTERÝ NĚKDO NAJDE A SKRYJE; Z RADOSTI NAD TÍM JDE, PRODÁ VŠECKO, CO MÁ, A KOUPI TO POLE.

Hra bude trvat cca 30-45 minut dle situace. Po skončení hry budou spočítány jednotlivým družinám lístky. Pro získání klíče je nutné minimum 20 lístků (lze dle situace ztížit).

Potom **družiny půjdou za pokladem směrem na parkoviště** a dále po jedné ze svážnic v odstupech tak, že 1 lístek = cca 5 – 10 sekund, až dojdou k symbolu pokladu.



U tohoto symbolu budou muset **hledat v okruhu cca 15 m zapíchnutý klacek se stejným symbolem**, u něhož vykopou poklad (drobnou sladkost). U pokladu bude schován také třetí klíč.

ZAMYŠLENÍ K TŘETÍMU KLÍČI:

Podobenství o pokladu v poli (Mt 13,44)

Najít poklad bylo stejně nepravděpodobné, jako vyhrát miliony v loterii. A přece i tato malá šance stačí na to, aby člověk snil a pokoušel se o to.

Jde o dráždivou výjimečnost – co kdyby, co když se to fakt stane...

Objevuje se zde ale i něco na první pohled špatného – podvod. Nálezce není poctivý. Zamlčí majiteli pole, že jeho pozemek skrývá tak velkou hodnotu a kupuje ho za hodnotu mnohem nižší.

Boží království (nebe) je jako poklad – nabízí něco výjimečného a vzácného. Ale pointa je v tom, že toto Boží království stojí za to, abychom změnili svůj život, možná svá zaměstnání, vzdát se majetku. Ale je to nutné, není to jen výsada nějakých vysoce morálních lidí, ale právě jednoduchých, prostých lidí, kteří navíc na tom nejsou morálně moc dobře – podvádějí.

Ten člověk ví přesně, co má udělat – pro tuto životní příležitost obětuje vše – své veškeré úspory, možná i prodá svůj dům. A to vše dělá s radostí. Klíčová otázka zní – zda jsem pochopil, že Boží království je skutečně to nejlepší, to top? Nebo tomu jen naučeně přikyvuji.

Naše role v tomto podobenství je role nálezce. Je to příjemné, ale i náročné. Vše má ve svých rukou. Nebesa mu přihrála poklad, ale teď záleží na něm.

Všechna normální vyprávění o pokladu končí tím, že nálezce má poklad a je to jaksi něco navíc k dosavadnímu životu. Tady to nalezením pokladu teprve začíná. Pozitivní je to, že to všechno (nemusí to být možná hodně), co člověk má, na koupi pole stačí.

Najít poklad a vědět o něm ještě neznamená jej získat. Jak reaguji na Ježíše? Možná jen něco slyším a přijde mi to divné (poklad v poli nevidím), nebo už vím, že to zase s tím Bohem nebude taková blbost, našel jsem, ale ještě nezískal. Ještě neproběhla ta změna v mém životě, kdy se mé dosavadní hodnoty překopaly.

Podobenství o perle (Mt 13,45)

I zde se s královstvím Božím neseťkává nějaký světec, ale chladně kalkulující obchodník. Neváhá investovat všechno, co má. Životní šance. Důležité je zařízení všeho potřebného, aby perlu koupil. Nevíme, co bude dělat s perlou, jde zde o ono zemětřesení jistot v okamžiku transakce. Najít je předpoklad, ale to ještě nestačí. Nabídka, která spadla z čistého nebe je tu – a záleží na člověku, který našel, za to přijme nebo zahodí.

21. 7. 2015 ÚTERÝ

Dopoledne

4. klíč - PODOBENSTVÍ O ŽIVOTĚ SLUŽEBNÍKA (O hřivnách - služba)

Hra začne tak, že si družiny budou muset **vydělat hřivny. Budou plnit drobné úkoly.** Na každý úkol mohou dle vlastní volby zvolit 1 zástupce. Družina, která vyhraje, získává 3 hřivny, druhá 2 hřivny, třetí 1 hřivnu.

1. úkol – střelba tenisovým míčkem do nádoby
2. úkol – udržení kamene v natažené ruce
3. úkol – stoj na kůlu
4. úkol – překážková dráha s pálkou a pingpongovým míčkem
5. úkol – běh do kopce
6. úkol – vypítí 1 litru vody
7. úkol – skládání puzzle
8. úkol – početní had
9. úkol – sněžení 1 krajíce chleba
10. úkol – vázání uzlů na provázek (10 uzlů)

Potom bude **úkolem družiny dostat se průsekem lesa za pomocí 2 desek na svážnici.** Podle počtu hřiven jim bude cesta zkrácena, resp. začnou výše. 1 hřivna navíc rovná se cca 5m.

Jakmile se družina dostane **na svážnici, bude moci své hřivny rozmnožit.** Na 4 stanovištích je budou čekat drobné úkoly (směrem k seníku).

1. stanoviště: Šifra (limit 7 minut)

7777 7 777 2 888 66 33 ,1 7777 555 88 9999 33 22 66 444 55 88 1 3 666 22 777 999 1 2 1 888
33 777 66 999 ,1 66 2 3 1 6 2 555 33 6 1 5 7777 444 1 22 999 555 1 888 33 777 66 999 ,1 88
7777 8 2 66 666 888 444 6 1 8 33 1 66 2 3 1 6 66 666 44 999 6 ;1 888 33 5 3 444 1 2 1 777 2 3
88 5 1 7777 33 1 88 1 7777 888 33 44 666 1 7 2 66 2 .

Řešení:

Správně, služebníku dobrý a věrný, nad málem jsi byl věrný, ustanovím tě nad mnohým; vejdi a raduj se u svého pána.

Nápověda: MOBIL.

Pokud vyluští do 7 minut, získávají jednu tolik hřiven, pak o každou minutu a půl méně jednou tolik. Do 5:30 – 2x tolik, do 4:00 3x tolik, do 2:30 4x tolik. Pokud nevyluští do 7 minut, vsazené hřivny propadají.

2. stanoviště: Střelba do stromu šíškami

Každý hráč má 10 pokusů, pokud se strefí alespoň 50%, získávají 1x tolik, kolik vsadili, pokud se strefí 70%, získávají 2x tolik, kolik vložili, pokud se strefí nad 85% získávají 3x tolik. Pokud se nestrefí alespoň polovinou pokusů, vsazené hřivny propadají.

3. stanoviště: Papírky pod kameny

Na cestě budou pod kameny papírky s obrázky. Hráč vyběhne a bude muset odkrývat kameny a zapamatovat si pořadí obrázků (pak kameny zase zakryje) a vrátí se k pomocníkovi, kde složí přesně obrázky tak, jak šly za sebou.

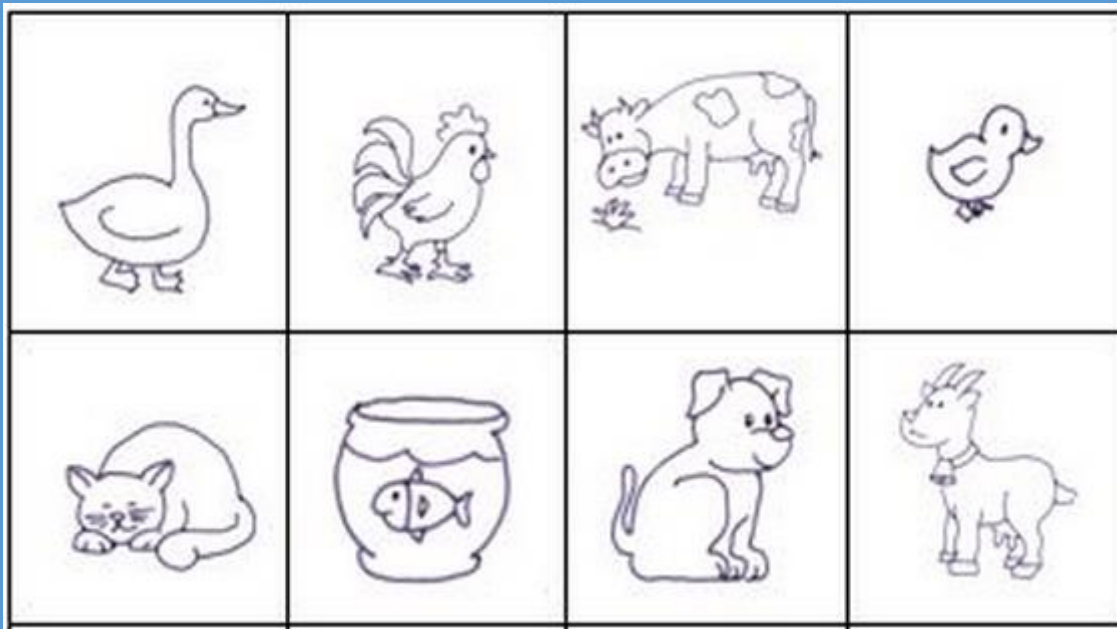
Za 9-10 obrázků – třikrát tolik hřiven

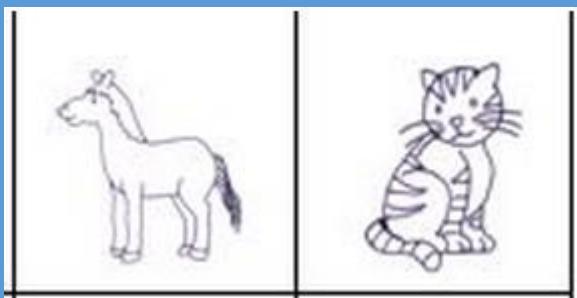
Za 7-8 obrázků – dvakrát tolik hřiven

Za 5-6 obrázků – jednou tolik hřiven

Méně než 5 obrázků na hráče – ztráta všech vsazených hřiven.

Obrázky:





4. stanoviště: Vis na kmeni stromu

Členové družiny si budou muset najít vhodný kmen stromu, který obejmou a musí vydržet na něm „viset“ po určitou dobu. Časy družiny se sečtou a vydělí počtem členů.

Minimálně je třeba se udržet 30s.

30 – 60s – o polovinu více hřiven

1min – 1:30 – jednou tolik hřiven

1:30 – 2:00 – 1,5x více hřiven

2:00 – 2:30 – 2x více hřiven

2:30 – 3:00 – 2,5x více hřiven

nad 3:00 – 3x více hřiven

Po absolvování všech disciplín se družina vrátí do tábora, kde budou spočítány jejich hřivny. Bude tam ještě **možnost hřivny znásobit a to tak, že budou mít možnost z kamenů postavit věž o výšce minimálně 1m** – dvojnásobek vsazených hřiven, nebo 1,5m – trojnásobek vsazených hřiven. Na stavbu bude časový limit 15 minut.

Odpoledne: 3. indicie (perník) - rychlostní

V této etapě boje o 3. indicii půjde o rychlostní soutěže. Indicii družina získá tehdy, když alespoň jeden z družiny splní disciplínu v čase, který je nadprůměrný v porovnání s průměrným časem obou dalších skupin. V disciplíně č. 4 je podmínkou nanosit vodu jako družina v maximálním odstupů znamenajícím polovinu nejlepšího času. Např. když první družina nanosí za 10 minut, druhá má čas max. 15 minut. Když za 20 minut, tak za 30 minut.

1. disciplína – sprint do kopce.

2. disciplína – běh boso potokem.

3. disciplína – jezení rohlíků.

4. disciplína – nošení vody ve stříkačkách.

5. disciplína – omotání stromu provázkem.

6. disciplína – skoky (na jedné noze, snožmo, žabí, pozpátku – jedna trať)

7. disciplína – štafeta s plechovkou posouvanou tyčí

8. disciplína – překážková dráha

ZAMYŠLENÍ KE ČTVRTÉMU KLÍČI:

Podobenství o hřivnách (Mt 25,14-30)

Každý dostal něco. Podle svých schopností. I 1 hřivna bylo dost. 1 hřivna asi 10 milionů Kč, čili dost na to, aby na to člověk dělal celý život.

Nezáleží na velikosti toho, co máme, ani na velikosti výsledků, ale kontrastně zde působí opatrovat (schovat) – podnikat se svěřeným. Buď hřivny rozmnožují (a jde to), nebo je zakopu.

Jednou se Pán bude ptát, co jsem s mojí hřivnou či hřivnami udělal. Jednou přijde účtování. Bylo svěřeno a bude požadováno – ne to, abychom svou hřivnu úzkostlivě střežili, ale pustili ji do světa, nechali ji vydělávat, rozmnožit.

Nejde o velikost výkonu, ale o to, zda vůbec něco s hřivnou dělám. Ukrytí x věrné opatrování. Uchování ukryté by se mohlo jevit jako nejpečlivější (nic neudělám, nic nepokazím). První dva služebníci hazardují, třetí velmi efektivně chrání. Ale ten, co jen chrání, není pochválen, ale potrestán.

Peníze plodí peníze a kdo nechce zbohatnout, ztratí i to, co má. Podobně je to i v duchovní rovině. Když to, co ti Bůh dává, necháš ležet ladem, tak to zahyne...

Každý služebník dostal to, nač mu stačila jeho síla. Bůh nám nedává to, co bychom nezvládli a neraduje se z toho, když nezvládáme. Není tedy problém v tom, že svěřený úkol byl nad jeho sílu, ale v nedůvěře. Nevěřil, že pánova hřivna může uspět a přinést užitek.

Služebník, který sám s hřivnou nic neudělal, tak to alespoň měl přenechat jiným.

Kristův druhý příchod – do té doby nemáme být nečinní. Kristus přijde, možná zadlouho, ale určitě. A bude se ptát, co jsme do té doby s hřivnami dělali.

22. 7. 2015 STŘEDA

Dopoledne

5. klíč - PODOBENSTVÍ O VZTAHU K LIDEM (O milosrdném samařanu - laskavost, dobrota)

Tato etapa bude formou **bojové hry, kdy hlavním úkolem bude bezpečně pronést zraněného člověka do bezpečí**. V lese bude vytyčen malý kruh (cca 3m v průměru), který bude znamenat nemocnici, a velký kruh o průměru cca 20m, který bude znamenat bojiště. Družina si určí vně vnějšího kruhu své základní stanoviště, odkud bude vybíhat do nemocnice. Každá družina bude mít k dispozici sadu barevných papírků, které budou znamenat raněné lidi. Ve velkém kruhu se budou pohybovat 3 pomocníci, kteří budou házet šíškami (rozumně). Pokud bude hráč trefen, půjde do vězení na 1 minutu. Družina si také zvolí ze svého středu 1 schopného člověka, který bude moci přepadávat členy ostatních družin (opět jen ve velkém kruhu) a při cestě TAM (resp. s lístečkem). Takto získaný lísteček si nechá u sebe a ten bude hodnocen na konec hry za 2 body. Sám může také nosit lístečky. Přepadení se děje prokazatelným dotykem. Hrát se bude 30 – 45 minut dle situace. Na konci hry se spočítají pronesené lístečky. Normální lístek bude za 1 bod. Podle rozdílu v počtu bodů vystartují družiny do druhé části hry. Za 1 bod rozdílu cca 10 – 30s penalizace dle aktuální situace.

Při ní si budou muset **vyrobiť nosítka z přírodního materiálu**. Limit na výrobu 45 minut. K dispozici budou mít jen provaz. Na těchto nosítkách pak budou muset odnést nebo odtáhnout 1 svého člena určený úsek cesty (cca 500m – na parkoviště). Nosítka se mohou i táhnout po zemi, ten, kdo na nich bude, se však nesmí země dotknout.

V cíli pak budou muset pro získání klíče **vylústit šifru v morseovce**:

```
-. . . . / . . - / - . . / - / . / / - - / . . / . - . . / - - - / . . / . - . / - . . / - . / . . / // . - - - / . - / - . - / - - - //  
. - - - / . / / - - / . . / . - . . / - - - / . . / . - . / - . . / - . / - - - // . . - / . - / . . . / / - . / . - . . / . . . /  
- . - / - . - - // - - - / - / . / - . - . / . / / /
```

Řešení: **Bud'te milosrdní, jako je milosrdný váš nebeský Otec.**

Klíč: za každé písmenko musí družina udělat 10 poctivých dřepů.

A	--	Akát	N	--	Nástup
B	----	Blýskavice	O	----	Ó náš pán
C	----	Cílovníci	P	----	Papírníci
D	---	Dálava	Q	----	Qvílí orkán
E	-	Erb	R	---	Rarášek
F	----	Filipíny	S	---	Sekyra
G	----	Grónská zem	T	-	Trám
H	----	Hrachovina	U	---	Učený
CH	----	Chléb nám dává	V	----	Vyučený
I	--	Ibis	W	----	Wagón klád
J	----	Jasmín bílý	X	----	Xénokratés
K	---	Krákorá	Y	----	Ýgar mává
L	----	Lupíneček	Z	----	Známá žena
M	--	Mává			

Odpoledne: 4. a 5. indicie (láska a pumpa) – silové

Tyto indicie budou za prokázání síly.

- 1. disciplína: Boj na kládě** – formou každý s každým, za výhru je jeden bod. Pro získání indicie alespoň 20 bodů (resp. 45% možného maxima).
- 2. disciplína: Přenášení (posouvání) těžkého kamene** – celá skupina. Čas pro splnění (získání) indicie nesmí být horší o více než polovinu oproti nejlepší skupině.
- 3. disciplína: Vis na větvi** – alespoň 1 hráč musí vydržet více než 1 minutu.
- 4. disciplína: Přetahování lanem** – družstva proti sobě a jedinci každý s každým. Hodnocení jako u disciplíny 1.
- 5. disciplína: Lesní benč** aneb zvedání klády. 2 možnosti klády (těžší, lehčí) dle hmotnosti účastníků. Pro získání indicie alespoň 50% průměru nejsilnější družiny.
- 6. disciplína: Sedy lehy se zapřením nohou** na 2 minuty. K získání indicie je zapotřebí, aby alespoň 1 člen udělal alespoň 45 leh-sedů.
- 7. disciplína: Páka** – každý s každým. Hodnocení jako u disciplíny 1.
- 8. disciplína: Trakař** – hráče drží pomocník/vedoucí a absolvuje danou trať (počet okruhů se počítá). Indicii lze získat, když družina absolvuje minimálně 50% okruhů nejsilnější družiny.

ZAMYŠLENÍ K 5. KLÍČI:

Podobenství o milosrdném Samařanu (Lk 10,25-37)

Levita – vyhýbá se, protože se nechce ušpinit

Kněz – nemohl by jít na obřad

Samaritán – ruší svůj program.

Milosrdenství je především o druhém člověku, ne o sobě.

Každý si mohl říci – jsou i jiní. Ale Bůh se jednou nebude ptát, co udělali jiní, ale cos udělal ty. Pro kněze a levitu by to znamenalo rituální znečištění. Předpisy, zákon, byly více než milosrdenství.

Samařan = někdo, s kým se normální žid nebavil. Možná dnes Rom, gay, bývalý vrah. Samaritán se neštítel. Pomohl ten, od koho bychom to nikdy nečekali. Otázka předsudků.

Pomoc něco stojí – čas, prostředky, peníze. Zbožnost, která nevidí člověka a jeho potřeby, je mrtvá. Litera zabíjí, ale Duch dává život.

Kdo je můj bližní? Ten, kdo je blízko. A milosrdenství se nejvíce projeví tam, kde nám to ten člověk není schopen vrátit.

23. 7. 2015 ČTVRTEK

Dopoledne

6. klíč - PODOBENSTVÍ O KONCI SVĚTA (O deseti družičkách - bdělost)

V této etapě budou muset družiny získat olej do svých „lamp“ (plechovek), který v závěru etapy zapálí, resp. ho použijí na rozdělání ohně a upečení bramborových plackek. Budou si však muset jednotlivé ingredience vybojovat. **Úkolem družiny je upéct bramborové placky.**

Recept: Brambory oloupeme, omyjeme a osušíme. Na jemném struhadle je nastrouháme. Ihned vmícháme mouku, vejce, oloupaný a prolisovaný česnek. Těsto na bramboráky okořeníme pepřem, solí a majoránkou. Podle chuti můžeme do těsta přisypat i slaninu nakrájenou na kostičky.

Těsto v malých dávkách nalijeme na pánvičku či lívanečník. Tradiční bramboráky pečeme na rozehřátém oleji po obou stranách dozlatova. Upečené bramboráky dáme na ubrousek, aby odsál přebytečný tuk.

Ingredience: 1 ks vejce; 80 g hladká mouka; 800 g brambory

PODLE CHUTI: 2 - 3 stroužků česneku; slanina; sůl; majoránka; mletý černý;

PODLE POTŘEBY: olej

Disciplína o získání vejce: Dráha s vejcem na desce.

Disciplína o získání mouky: Napsání slova LAMPA pomocí písku na předkreslený papír.

Disciplína o získání brambor: Skoky snožmo pro brambory.

Disciplína o získání přísad: Sehnat 20 různých přírodnin.

Všechny disciplíny budou na čas. Při první nesmí alespoň jednomu členu vejce spadnout. Při druhém musí být čitelně a správně slovo napsané. Ve třetí disciplíně musí družina doskákat v časovém limitu cca 10 minut pro všechny brambory. Ve čtvrté disciplíně je nutný počet 20 různých přírodnin (neplatí tedy smrková šiška a smrková větvička jako dvě přírodniny).

Když toto družiny zvládnou, dostanou olej na podpal a zápalky a jejich **úkolem je udělat bramborové placky**. Limit bude 90 minut – v tomto musí udělat alespoň 1 ukázkovou placku o přibližně kruhovém tvaru o průměru cca 15cm. Hodnotit se bude čas (koeficient 3), chuť (koeficient 2) a celkový dojem (tvar atd.) – koeficient 1. Hodnotit budou vedoucí.

Odpoledne: 6. a 7. indicie (krev a infarkt) - vytrvalostní

Poslední dvě indicie družina získá, když projeví vytrvalost. Na cestě bude vyznačen úsek cca 200m a každý z členů dostane křídu. Hráč bude muset **jít (běžet) od startu do cíle**, kde udělá křídou čárku. Limit na tuto část bude přesně 60 minut. Po spočítání všech čárek od všech členů (při nerovnosti v počtu družin bude vypočítán průměr) vzniknou mezi družinami rozdíly.

Podle čárek vzniknou mezi družinami odstupy. První družina bude mít čas 0:00, další družiny budou v odstupu 1 čárka = cca 30s (dle aktuální situace).

Pak bude čekat hráče další náročný úkol. **Stát na jedné noze na lavičce** tak dlouho, jak dovedou. Časy všech stojících za družinu se sčítají. Tento čas se pak odečte od času družin po běhací části hry. První družina tak bude mít automaticky minusový čas. Maximální stoj na lavičce bude do večere (to snad nikdo nedá). Lákadlem k ukončení soutěže bude nabídka sladkostí (přemlouvání).

ZAMYŠLENÍ K ŠESTÉMU KLÍČI:

Podobenství o 10 družičkách (Mt 25, 1-13)

Dvě skupiny lidí, které dělají totéž, ale jedny dobře a druhé špatně. Máme objevit, v čem byla chyba těch, které neobstály.

Příprava průvodu – jsou na tom všichni stejně – mají lampy rozžaté, kdyby se ženich objevil hned, nebyl by problém a vešly by na svatbu všechny.

Uprostřed noci – ženich není ještě na scéně, ale je očekáván. Zde již je na doslech, za dveřmi. V první scéně zaskakuje, že nepřichází tehdy, když čekaly, že přijde. Ve druhé už pochybují o tom, zda vůbec přijde.

Až nyní (pozdě v noci) se projeví chyba – nedostatek oleje. A v dobu příchodu ženicha dělají chybu další – odbíhají pryč.

Po příchodu ženicha – vejdou na svatbu jen ty, které tam byly. Nejsou v průvodu, ženich je jako svatebčanky nezná.

Přicházet – vyjít vstříc. Rozhodující úlohu hraje čas. Dokud ženich nepřichází, zbývá jen čekat, ale nelze vyjít.

Být x nebýt připraven ve chvíli, kdy na tom záleží. Družičky manifestují to, že na svatbu patří. Úkolem je počkat a přivítat ženicha. Problém se jeví v té méně náročné části – čekání.

Spánek – nedostatek bdělosti (nemohly si odskočit pro olej dřívě).

Olej – ochota, připravenost čekat. Pošetilé si ho vzaly málo, protože nepočítaly s tím, že by přišel později.

Moudré družičky se vzdaly toho, že si ony určily čas, kdy asi tak ženich přijde.

NESPOLÉHAT NA TO, ŽE JEŽÍŠ PŘIJDE TEĎ, ALE ŽE JISTĚ JEDNOU PŘIJDE. Pro nespolehlivého služebníka (hřivny) přišel pán příliš brzy, pro pošetilé družičky příliš pozdě.

24. 7. 2015 PÁTEK

Dopoledne

7. klíč - PODOBENSTVÍ O POSLEDNÍM SOUDU (O kozlech a ovcích – praktický život křesťana)

Hra začne tím, že družiny budou muset **oddělit kozly od ovcí**. Kozly a ovce budou symbolizovat luštěniny – **čočka a hrách**. Každá družina bude mít 500g čočky a 500g hrachu. Po rozdělení **bude družina vyslána dolů směr Lomná až k prameni s pitnou vodou**. Tam obdrží každý člen družiny kelímek a do něho **nabere co nejvíce vody**. S tímto kelímkem se pak bude muset vrátit do tábora. Tam bude družinám změřen objem vody. Podle toho se vytvoří odstupy do další části hry.

Ve druhé části hry bude muset družina **najít po trase směrem na parkoviště a dále nahoru podél potoka několik kusů oblečení** (obrázky na kartičkách). Na každé kartičce bude napsán druh oblečení a pořadové číslo plus bude podtrženo to písmeno, které bude tvořit část dvanáctimístného kódu.

KÓD: **BPNTLIDUKEVA**



Tento kód budou muset družiny ve správném pořadí sestavit z jednotlivých písmen u pomocníka, který jim na základě správně sestaveného kódu dá poslední úkol. Pokud kód nebude správně, družina se musí vrátit a kód si opravit.

Úkolem bude projít **překážkovou dráhu z provazu** a to tak, že všichni členové půjdou najednou a **budou se společně držet jednoho klacku** dlouhého cca 1,5-2 metry. Za každý dotyk bude penalizace cca 1 minuta (dle situace). Výsledný čas pak bude diferencovat skupiny v této etapě.

Odpoledne : „SOUBOJE S VELMISTRY“ – boj o čas navíc

V této části hry se jednotlivci z družin utkají v 10 soubojích s velmistry. Za každý vyhraný souboj získá skupina bonusový čas 30s. Celkem tak mohou hráči pro svou skupinu získat navíc 5 minut v sále s pokladem. Vždy je jen jeden pokus. Na počátku hry jsou jednotlivé souboje stručně představeny a hráči si rozdělí dle svého uvážení jednotlivé souboje. V případě nerovného počtu hráčů se losuje o to, který hráč se souboje nebude účastnit (eventuálně jich absolvuje méně).

1. souboj: Zatloukání hřebíků – kdo zatluče hřebík do špalku, vyhrává

2. souboj: Hořící vlaštovka – kdo déle nepustí hořící vlaštovku, nebo komu nezhasne dříve, vyhrává

3. souboj: Piškvorky – kdo udělá 5 svých symbolů za sebou, vyhrává

4. souboj: Stavění věže z kostek – kdo jako poslední dá kostku na věž, aniž by spadla, vyhrává

5. souboj: Barevné papírky – poskládat přesně 10 barevných papírků tak, jak je ukáže průvodce, postupně se odkrývá, kdo se později splete, vyhrává (hráč vidí sestavu cca 20 s)

6. souboj: Kolíček – držení papírku v kolíčku, komu papírek spadne později, vyhrává

7. souboj: Pěst v kruhu – velmistr tlačí na hráčovu ruku, která je umístěna v kruhu z drátu, pokud po puštění ruky ruka nedotkne drátu, hráč vyhrává, pokud ano, vyhrává velmistr

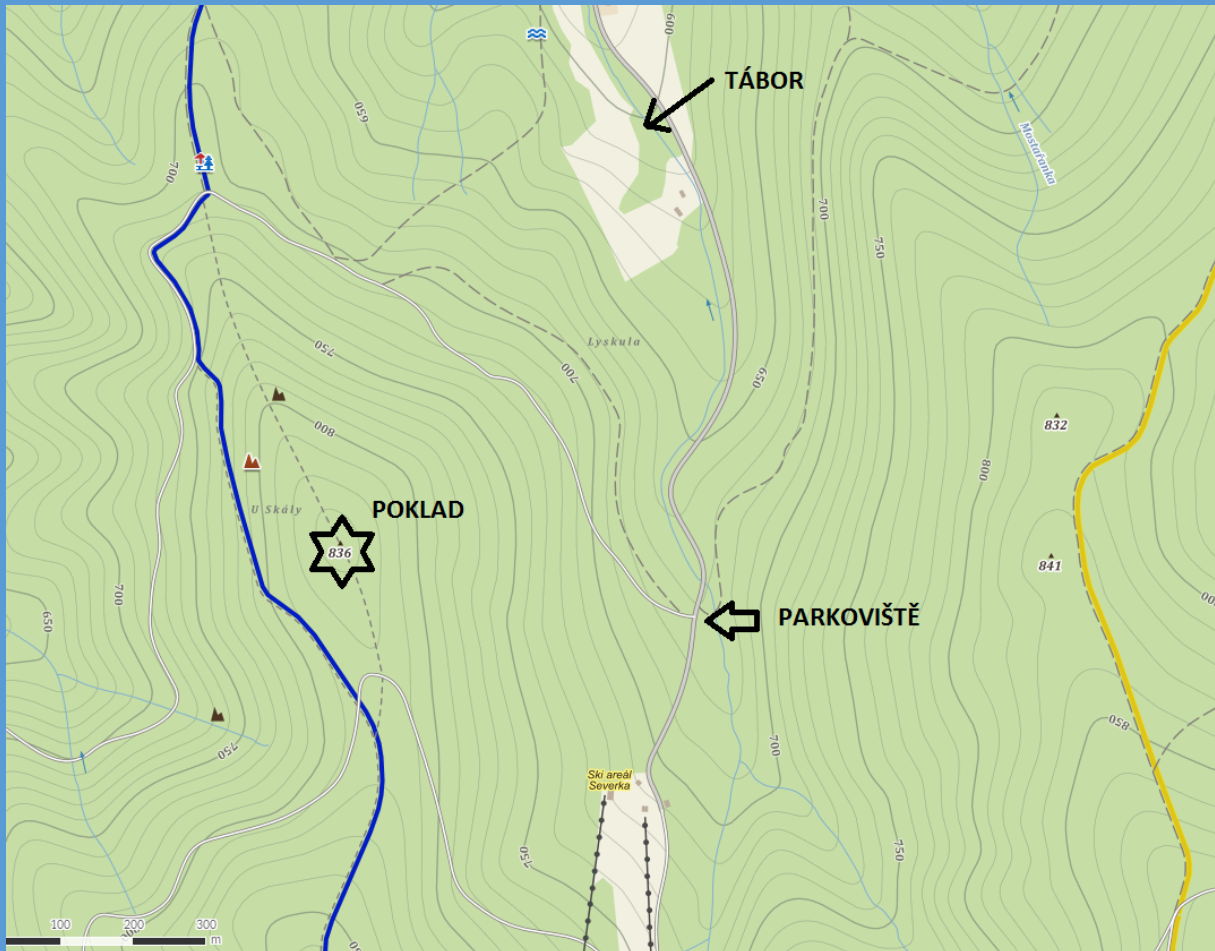
8. souboj: Ubírání zápalek – je 40 zápalek, může se ubírat 1, 2 nebo 3, na koho Nebude poslední zápalka, vyhrává

9. souboj: Sklenice vody – do téměř plné vody se přidávají kamínky, kdo dá poslední kamínek, aniž by voda přetekla, vyhrává

10. souboj: Slova – vymyslet více slov na zadané písmeno průvodcem (hlavním vedoucím), slova se dávají střídavě v intervalu 5 sekund, kdo řekne slovo jako poslední, vyhrává.

FINÁLE – SÁL S POKLADEM

Úkolem družiny bude nejprve **najít a poskládat mapu vedoucí k pokladu**. Když mapu najdou a složí ji, budou podle ní postupovat a dojdou k sálu s pokladem. Mapa bude rozstříhána a její jednotlivé části budou uschovány ve vyznačeném úseku lesa.

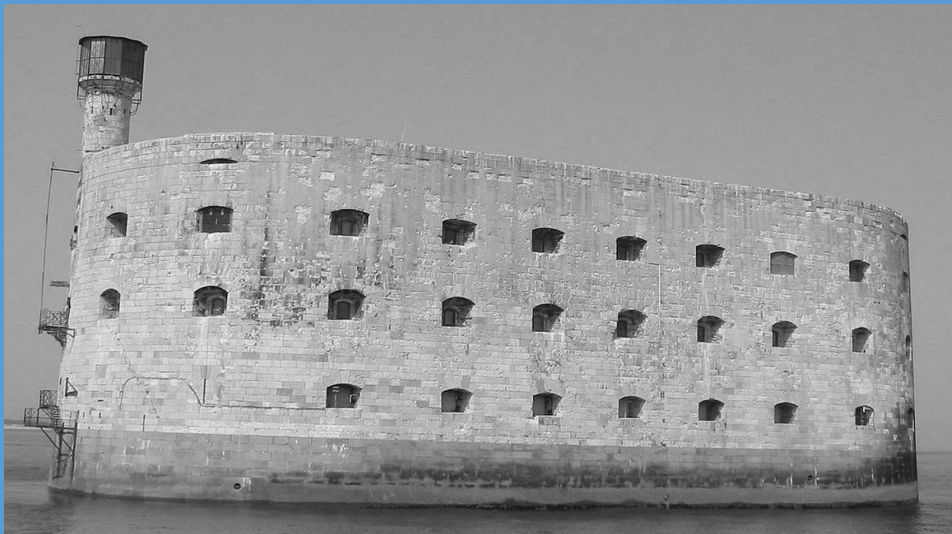


Když dojdou k sálu s pokladem, budou mít za úkol **v okruhu cca 10 m najít šachovnici s písmeny české abecedy a sestavit heslo** tak, že dají kamínek nebo jinou malou přírodninu na ta písmena, ze kterých je heslo k pokladu složeno. Pokud si družina nebude jistá, **může obětovat za osmou indicii 1 hráče**, který se tak sběru pokladu nezúčastní.

8. indicie: orgán

Pokud bude heslo správné, družiny dostanou poukázku k pokladu, která jim umožní v táboře poklad sbírat. Pokladem budou kamínky nastříkané zlatým sprejem – budou mít určitý čas (dle předchozích výsledků v celotáborové hře) na jeho nošení (pouze v ruce). Pokud heslo nebude správné, bude mít družina omezení – sbírat pouze jednou rukou, pokud se splete i podruhé, bude navíc čas družině vydělen dvěma. Pokud se splete i potřetí, bude čas vydělen třemi.

Poukázka k pokladu pevnosti Boyard



Vraťte se do tábora, kde se nachází sál s pokladem,
který budete sbírat a budete jej pak moci proměnit
za odměny!!!

Všechna podobenství hovoří k srdci člověka – hlavním heslem tedy bude **SRDCE**.

Jednotlivé indicie k srdci: láska, krev, pumpa, perník, infarkt, karta, orgán, život

Postupně: 1. život, 2. karta, 3. perník, 4. láska, 5. pumpa, 6. krev, 7. infarkt, 8. orgán.

Časy možné ke sběru pokladu:

	1. místo	2. místo	3. místo
Klíče	60s	40s	20s
Indicie	30s	20s	10s
Souboje o čas	30s/souboj		

Maximálně tak bude mít družina 15 minut (7 minut za klíče + 4 minuty za indicie + 5 minut za čas navíc) na sběr pokladu. Minimálně to bude pak 3 minuty a 40 s (v případě, že družina skončí vždy poslední a nezíská čas navíc v žádném souboji).

PÁTEK VEČER – vážení pokladu a proměna na ceny

Poklad bude zváženo a každých ____ gramů bude znamenat 10Kč. Celková suma bude potom vyměněna na ceny dle přání hráčů. Maximálně bude možné nanositi poklad za 700Kč. Skupina si určí, co by za daný obnos chtěla nakoupiti.

ZAMYŠLENÍ K SEDMÉMU KLÍČI:

Podobenství o posledním soudu (Mt 25,31-46) – o tom, co dělat, než přijde Ježíš

Představa posledního soudu – tak to tehdejší posluchači znali. Třídění ovcí a kozlů bylo také posluchačům známo. Zajímavé je také několikeré opakování hlavních myšlenek

3 scény: 3x líčení téže skutečnosti (soud) – soud jako budoucí

Syn člověka přichází – monumentální. Ale pak pád do horské salaše, kde bača třídí dobytek.

Otázka kozlů a ovcí – opět návrat do přítomnosti – obrací pozornost k lidem kolem nás (maličci)

Ovce a kozlové – dělají odlišně, totožné jsou jenom setkání a příležitosti. Jak ovce tak kozlové dělají řadu záslužných činů, ale rozhoduje právě vztah k maličkým.

Soud se od celých národů přesouvá k jednotlivcům. A ne podle toho, jak se choval k vyvoleným, VIP lidem, ale ke kdekámu bezdomovci, okolo kterého projde.

Podobenství ukazuje na to, CO je třeba dělat (věrný služebník a družičky – být připraven a věrně čekat, hřivny- něco dělat).

Kristus je v lidech. Mohou se s Bohem setkat jedině prostřednictvím lidí, kteří mají Krista v sobě. Jsme „list Kristův“. Rozhoduje to, co je pro nás často odporné, zanedbatelné, to, co v současném světě není populární, co nemá cenu. Svět nás učí – mít se dobře a co nejvíce si užít bez ohledu na druhé lidi. Ježíš učí, že právě to, jak jsme se chovali k těm na okraji, jednou rozhodne.

Víra se projevuje skutky. Křesťanství není o poustevnictví, někde se uzavřít, ale o tom mít oči otevřené a dělat i drobné věci lidem, které máme okolo sebe. I ty, jako dítě, můžeš být přínosem. Jednou se každý člověk postaví před Boha – bude mě znát, nebo ne?