

Nyla a bílý krokodýl

Táborová hra 2021

© Pavel Budský, 2021

Táborová hra byla vytvořena na motivy knížky „Nyla a bílý krokodýl“ autorky Normy R. Youngbergové. Kniha je dostupná na <https://www.samuelcz.com/shop/115030-nyla-a-bily-krokodyl.htm>.

- Tábor je koncipován na pět celých dní (realizace od neděle odpoledne do soboty dopoledne). Během čtvrtého dne probíhá výlet.
- Skupiny dětí počítají cca se čtyřmi členy (podle toho jsou vytvářeny aktivity), v roce 2021 bylo při prvním provedení vytvořeno pět skupin.
- Na každý den připadají tři části - úryvky z knížky, které se postupně četly, na ně navazovaly dvě tematické hry.

0. část: str. 5–7

Přečteme u úvodního táborového ohně

1. den

1. část: str. 7–15

Dajakové byli pověřiví.

Pomůcky: Pracovní list s různými pověrami (např. černá kočka přes cestu atd., viz příloha na konci metodiky)

Úkol: Děti mají odhadnout, co která pověra znamená (zda by onen úkaz měl přinést štěstí nebo smůlu).

Všichni si dobře všímali bílého krokodýla, který připlul po řece, a pak zase odplul.

Pomůcky: Nafukovací člun, provázek, deska, různé věci k pozorování – např. několik plyšáků.

Úkol: Na nafouknutý člun se umístí deska a na ni plyšáci. Děti si sednou do táborového kruhu, zády dovnitř. Vedoucí několikrát objede kolem dětí s člunem, který táhne na provázku. Děti si všímají věcí na člunu. Pak se člun skryje a děti dostanou seznam otázek typu: Byl mezi zvířaty medvídek? Jakou barvu měla mašlička kočky? Hodnotí se správnost odpovědí.

2. část: str. 16–24

Nyla splétala z bambusových vláken novou naběračku.

Pomůcky: Namočená stébla vysoké trávy nebo ovsa (nejlepší je žito, ale to se skoro nikde nepěstuje), vázací drátek, kleště na drátek, červená bavlnka pro každou skupinu.

Úkol: Vytvořit splétáním stébel písmena, která dají dohromady nějaký nápis. Stébla se splétají jako copánek. Uvnitř jednoho stébla je prostrčený vázací drátek, který pak drží tvar písmena. Písmena mají různou bodovou hodnotu podle náročnosti (je rozdíl mezi I a K nebo A).

Dajakové se před Paojem schovali, ale pak ze svých úkrytů vylezli.

Pomůcky: Karty (na každé kolo pět jednoho druhu a zbytek jiného), píšťalka nebo něco na dávání signálu (ideálně trumpetka)

Úkol: Vedoucí dá signál a počítá číselnou řadu směrem k nule (počáteční hodnotu určí podle složitosti terénu). Děti se mají za tu dobu schovat. Pak vedoucí chvíli pozoruje, jestli někoho neuvidí. Pokud někoho uvidí, řekne jeho jméno – pro něj toto kolo hry končí. Pak dá vedoucí druhý signál, na který všichni dosud nenalezení hráči vyběhnou ze svých úkrytů a snaží se co nejdříve dostat k vedoucímu. Prvních pět dostane kartičku vyšší hodnoty, ostatní dostanou běžnou kartičku. Hrajeme více kol.

3. část: str. 24–33

Nyla hledala potmě hrnec s rýží.

Pomůcky: Pro každého ve skupině misku s tvrdou rýží a dalšími věcmi (hrášek, fazole, kolínka...), šátek přes oči

Úkol: Cílem hry je poslepu co nejrychleji vybrat z misky deset zrněk rýže (dáme jich tam o pár víc). V každé skupině hrají postupně všichni hráči formou štafety (další začíná, když předchozí našel deset zrněk rýže). Měří se čas za celou skupinu.

Nyla šla odvázně ke krokodýlovi s koulí rýže.

Pomůcky: Každý hráč potřebuje nějakou vlastní drobnost, dostatek svíček ve sklenicích, tři misky

Úkol: Jde o hru na odvahu. Na cestě u potoka vytyčíme trasu svíčkami. Do určitých vzdáleností umístíme misky (třetí až na konec). Hráči postupně jdou sami bez baterky a dají svou drobnost do příslušné misky (nejmladší do nejbližší, nejstarší do nejvzdálenější). Hodnotí se pouze splnění úkol.

2. den

4. část: str. 33–42

Dajakové sbírali kořeny tuba, které byly potřebné na lov ryb.

Pomůcky: Pro každou skupinu plastovou přepravku na ovoce.

Úkol: Dajakové potřebovali kořeny tuba, aby mohli nalovit ryby, které pak připravili k jídlu. Hru hrajeme v lese během vycházky. Každá skupina má během vymezeného času nasbírat vhodné dřevo, které pak použije odpoledne na přípravu slepičí polévky. Dřeva by mělo být tak akorát do přepravky. Hodnotíme kvalitu – jestli dřevo není mokré, plesnivé, ztrouchnivělé...

Krokodýl se snažil shodit muže ze svého hřbetu.

Pomůcky: Žádné.

Úkol: Ze dvou skupin se vybere po jednom hráči. Jeden si klekne na čtyři, druhý mu vlez na záda – smí se držet za ramena. Na pokyn spodní hráč sebou začne třást a snaží se toho vrchního shodit. Spodní hráč musí zůstat všemi čtyřmi na zemi (nesmí si např. lehnout na bok). Měří se čas, jak dlouho vydrží horní hráč na spodním hráči. Hrajeme více kol, aby každá skupina se vystřídala v obou rolích.

5. část: str. 42–51

Jakou barvu měl krokodýl? – hra na všímavost

Pomůcky: psací potřeby.

Úkol: Připravíme si předem sérii otázek, které se vztahují k danému dni nebo místu (např. Co jsme dnes měli k obědu?). Hodnotíme správnost a úplnost odpovědí.

Rybolov byl velmi úspěšný.

Pomůcky: Plastové rybky, přepravka, bazének.

Úkol: Skupina stojí po okrajích bazénku. Vedoucí do středu bazénku umístí přepravku s rybkami. Při startu pustí přepravku (ta klesne ke dnu) a rybky vyplují. Děti mohou čeřit vodu a nahánět si navzájem rybky. Měří se čas k vylovení všech rybek.

6. část: str. 52–60

Ve vesnici dostali zprávu, že se kánoe se slepicemi blíží.

Pomůcky: Psací potřeby, píšťalka, rozmnožená morseovka.

Úkol: Vedoucí vysílá zprávu v morseovce přes lesík. Skupiny se snaží zprávu zachytit a rozluštit. Rozhoduje správnost – počet správných písmen.

Ve vesnici připravují slepice na slavnost.

Pomůcky: Pro každou skupinu ohniště s dostatkem dřeva, zápalky, kotlík, závěs, vodu a slepičí polévku v sáčku.

Úkol: Uvařit v kotlíku slepičí polévku z pytlíku. Hodnotí se chutnost a celkové provedení.

3. den

7. část: str. 60–71

Paoje ošetřil zlomenou ruku náčelníky Sawy.

Pomůcky: Dlahy, obvazy, čtverečky, pružná obinadla.

Úkol: Správně ošetřit zlomeninu předloktí. Nejdřív dětem ukážeme postup, poté to zkusí samy ve skupinách. Hodnotíme kvalitu ošetření.

Paoje jede lodkou, i když je rozvodněná řeka.

Pomůcky: Dřívka od nanuků, lepidlo Herkules, špejle, papíry a šablony na plachty, kolečka z korkových špuntů, destičky na pohánění loďky.

Úkol: Vyrobit si lodičku podle vzoru. Po dostatečné době na zaschnutí závod v bazénku – štafeta po půl obvodu bazénu. Každý se snaží vytvářením vzdušného proudu popohnat co nejrychleji svou lodičku po trase. Počítá se celkový čas skupiny.

8. část: str. 71–80

Bílý krokodýl se vrátil.

Pomůcky: krokodýl s magnetem, další magnety na pohánění, trasa z pruhu kartonového papíru.

Úkol: Děti si v předchozím dnu vyrobily krokodýla s magnetem. Tři drží pruh kartonu, jeden hráč pohybuje magnetem pod kartonem a posunuje tak svého krokodýla ze startu do cíle. Měří se čas za celou skupinu.

Nyla vyskočila na kmen a snažila se držet stabilitu.

Pomůcky: Pro každou skupinu jedna láhev od sektu a prkénko jako podklad.

Úkol: Každý se snaží co nejdéle udržet stabilitu s oběma nohama na láhvi (jako na kmeni). Sčítá se čas za celou skupinu.

9. část: str. 80–88

Bubny rozhlašují, že se Nyla ztratila.

Pomůcky: Ploché provrtané dřevěné destičky, smrkový papír, provázek, fixy případně pomůcky na vypalování – svíčky, hřebíky, chňapky.

Úkol: Každý člen skupiny si vyrobí vrčící dřívko. Hodnotíme kvalitu provedení i funkčnost.

Domorodci pátrají po bílém krokodýlovi.

Pomůcky: Sada obrázků s krokodýlem – jen jeden je bílý.

Úkol: Rozmístíme po zahradě kartičky s obrázkem dolů. Kdo první najde bílého krokodýla, získává pro svou skupinu bod. Hrajeme více kol. Kartičku s bílým krokodýlem zaměníme vždy za nějakou jinou.

4. den

10. část: str. 89–96

Nyla se zachytila za větev světélkujícího stromu.

Pomůcky: Silnější klacek.

Úkol: Tři ze skupiny udělají „kládu“ – v předklonu chytí jeden druhého za pas. Čtvrtý hráč (Nyla) si na ně sedne. Dva dospělí drží v určité vzdálenosti od nich ve vhodné výšce mezi sebou silnější klacek. Skupina běží k této hrazdě, horní hráč má za úkol se zachytit a nechat „kládu“ proběhnout pod sebou. Hodnotíme, zda se jim to podařilo – zda se hráč zachytil a zůstal viset na klacku.

(Je nutné umožnit nácvik pohybu „klády“ kvůli bezpečnosti)

Malik pozoruje špatná znamení na svém rýžovém poli.

Pomůcky: Kvíz s dopravními značkami

Úkol: I my rozumíme určitým znamením – symbolům: např. dopravním značkám, mapovým značkám, turistickým značkám. Každá skupina dostane kvíz – obrázky několika dopravních značek. Úkolem je popsat co nejpřesněji jejich význam.

11. část: str. 97–104

Krokodýl postrkuje vor s jídlem.

Pomůcky: Plastová krabička s jídlem, boty dětí.

Úkol: Vytyčíme trasu – např. brankami z bot dětí. Skupina má za úkol dopravit krabičku po zemi od startu do cíle tak, že ji hráč postrkuje nosem. Každý ze skupiny takto absolvuje čtvrtinu trati. Měříme celkový čas každé skupině.

Paoje se klidně přiblížil ke krokodýlovi.

Pomůcky: Žádné.

Úkol: Vedoucí stojí zády k dětem. Děti se začnou neslyšně přibližovat. Vedoucí se občas otočí. Koho uvidí v pohybu, ten se musí vrátit o deset kroků. Vyhrává ten, kdo se přiblížil nejvíce. Hrajeme víc kol.

Paoje vypráví Dajakům biblické příběhy, ve kterých hraje roli nějaké zvíře.

Bonusový úkol na cestu: Vzpomenout si na co nejvíce biblických příběhů, ve kterých se vyskytuje nějaké zvíře. (Nemusí tam hrát nějakou úlohu, stačí, když se tam vyskytuje. Např. Ježíšovo narození – ovce).

12. část: str. 105–115

Nyla bedlivě pozoruje hada.

Pomůcky: Psací potřeby

Úkol: Děti si během úseku cesty snaží všimnout a zapamatovat co nejvíce obchodů, které jsme minuli. Pak zapisují, na co si vzpomenou. Rozhoduje počet správně zaznamenaných obchodů. (Doporučuje se, aby si někdo z vedoucích průběžně dělal seznam.)

Nyla odnáší jídlo do svého srubu.

Pomůcky: Pro každé dítě jeden kus nějakého baleného jídla (např. horalka) s jeho jménem.

Úkol: Předem na zahradě schováme jídlo se jmény dětí. (Starším složitěji – třeba do větví.) Rozhoduje čas, za který všichni členové skupiny najdou jídlo se svým jménem a přinesou ho na dané stanoviště.

5. den

13. část: str. 116–123:

Podle oblečení figurky poznal Ladko, že se jedná o Paojeho.

Pomůcky: Každý přinese svou čepičku proti sluníčku, pytel, psací potřeby

Úkol: Všechny čepičky dáme do pytle. Pak postupně vytahujeme jednu za druhou a skupiny se snaží uhodnout a napsat, komu čepička patří. Čepičky dáváme do řady podle pořadí vytažení. Následně se hodnotí správnost tipů.

Paoje poznal, že musí lépe naslouchat, pokud chce zjistit, co se stalo s Nylou.

Pomůcky: CD s hudebními nástroji, psací potřeby.

Úkol: Pouštíme dětem jednotlivé ukázky. Skupina se snaží poznat příslušný hudební nástroj.

14. část: str. 123–129:

Paoje dostal dopis, kterému nikdo z Dajaků nerozuměl (neuměli číst).

Pomůcky: Šifrovaná zpráva pro každou skupinu.

Úkol: Vyluštit co nejdříve šifrovanou zprávu a splnit úkol, který je v ní obsažen.

Tři muži při návratu z Fort-Tau slyšeli v noci hlas Nyly.

Pomůcky: Velká deka (prostěradlo, závěs), každá skupina si napíše seznam všech ostatních hráčů.

Úkol: Jedna skupina je za závěsem. Ostatní hráči postupně přistupují z druhé strany a řeknou jednu větu (pro všechny stejnou). Hráči za závěsem se snaží napsat ke jménům ze seznamu pořadové číslo, ve kterém slyšeli daný hlas. (Sami si nezapomeneme poznamenat skutečné pořadí čtoucích hráčů.)

15. část: str. 130–139

Had v bambusovém křoví vydával strašlivé zvuky.

Pomůcky: Dle fantazie dětí.

Úkol: Předvést nějaký strašlivý zvuk, který lze vyloudit bez pomoci úst. Možno přihlásit do soutěže i víc zvuků. Hodnotí se originalita.

Had byl pro Dajaky velká pochoutka.

Pomůcky: Ohniště pro každou skupinu, zásoba dřeva, sirky, pro každého dřevěná tyč, kotlík, mouka a voda na hada.

Úkol: Udělat těsto na hada, navléknout je na tyč a opéci nad ohněm. Hodnotíme kvalitu těsta, spolupráci ve skupině a hotové hady.

Zkuste odhadnout, jaký význam lidé přiřazují těmto pověrám:

- když vám černá kočka přeběhne přes cestu
- když se vám něco rozbije a vzniknout střepy
- když se vám rozbije zrcadlo
- když je pátek třináctého
- když uslyšíte houkat sovu
- když podležete pod nataženou prádelní šňůrou
- když vidíte „padat hvězdu“ (tedy meteorit)
- když šlápnete na poklop kanálu
- když máte rybí šupinu v peněženke
- když převrhnete slánku se solí
- když najdete čtyřlístek

Zkuste odhadnout, jaký význam lidé přiřazují těmto pověrám:

- - když vám černá kočka přeběhne přes cestu
- - když se vám něco rozbije a vzniknout střepy
- - když se vám rozbije zrcadlo
- - když je pátek třináctého
- - když uslyšíte houkat sovu
- - když podležete pod nataženou prádelní šňůrou
- - když vidíte „padat hvězdu“ (tedy meteorit)
- - když šlápnete na poklop kanálu
- - když máte rybí šupinu v peněženke
- - když převrhnete slánku se solí
- - když najdete čtyřlístek