

# CESTOVÁNÍ ČASEM

Tuto hru jsme hráli 10.1. 2004 na při naší každoroční akci "Zimní přechod Brd". Byla koncipována jako mezioddílová soutěž. Zúčastnily se jí celkem 3 oddíly. Pro samotnou hru se ještě početnější oddíly rozdělily na skupiny o cca 10 lidech.

Když jsme se všichni shromáždili, najednou k nám vyběhly dvě jednotky času.

Kladná - oblečení bílý plášť, klobouk, uzlovačku kolem pasu, na rukou hodinky a na zádech přilepené bílé hodiny

Záporná - černé oblečení, černá čepice, na rukou hodinky a na zádech přilepené černočervené hodiny).

Kladná jednotka času honila zápornou jednotku času okolo nás a křičela: "To nemůžeš, nemůžeš posunovat čas, vrať se zpátky do hodin !!!" Záporná j.č. kolem sebe házela práskacíma kuličkama a křičela: "Máš smůlu, mě nechytíš!" Chvilku se takto honily a pak utekly.

Touto akcí se stalo to, že jsme se nešťastnou náhodou dostali do minulosti. Abychom se mohli dostat zpět, musíme projít přes všechny časové epochy od pravěku až do současnosti a následně se dostavit do "Vědeckého ústavu" kde nám vědci poradí jak se dostat zpět do přítomnosti.

## **Jednotlivé časové epochy a jejich úkoly**

Na každé kontrole byl jeden nebo více vedoucích, kteří svým převlekem navozovali celkovou atmosféru dané epochy. Po splnění zadaného úkolu předá družina vedoucímu bodovací kartu kam zapíše výsledek + obálku s číslem a názvem epochy (viz. vědecký ústav).

### **Pravěk**

Pračlověk- kožich, sukňe, zacuchané vlasy s broukem v hlavě, kamenná sekera, ušpiněný obličej, vedle sebe hračku dinosaura

Úkol: různě na stromech je napíchnáno 15 obrázků rostlin s číslem, u sebe na zemi mají připravený papír s čísly, děti se rozeběhnou ke stromům a na papír k číslům píší názvy rostlin

### **Egypt**

Egyptský faraón- bílý plášť, provaz kolem pasu a za ním kobru, pruhovaná látka přes hlavu, černý dlouhý papírový vous z brady, černé oči

Úkol: luštění šifry, kdy určitý znak představuje jiné písmenko. Děti běhají na druhou stranu potůčku kde je klíč k šifře. Cílem je danou šifru vyluštit co nejdříve.

### **Starověk**

Lovec- hnědá beranice, hnědé oblečení, na lýtkách omotaný hadr obvázaný provazem, oštěp, u sebe plyšového psa a útočnou berušku J

Úkol: na zemi jsou vedle sebe rubem vzhůru naskládané obrázky zvířat, každé zvíře je rozstříženo na půl - 20 kartiček (10 zvířat). Děti se střídají v obracení kartiček (jako pexeso), otočí vždy jen 2 kartičky. Jestliže najde 2 půlky jednoho zvířete, musí ho poznat ( mohou si mezi sebou radit) a zvíře si vezme. Takto pokračují až najdou všechny zvířata a pojmenují je.

### **Středověk**

Král- koruna, královský plášť, meč, jablko, žezlo, pásek

Úkol: na stromech jsou rozmístěny obrázky hradů s číslem a možnostmi děti obcházejí stromy a na papír píší správnou možnost názvu hradu

### **Novověk**

Doktor- bílý plášť, CDčko na čelo, posloučátko, + obvazy, igelit na zem

Úkol: celá skupina dostane 15 teoretických otázek ze zdravotní + 5 praktických úkolů

## Vědecký ústav

2 vědečtí pracovníci- bílý plášť, kalkulačka, brýle, kravata, tužky, zacuchané vlasy + pásmo, metr

Sem na tuto poslední kontrolu se postupně přesunou všechny skupiny. Bude to vypadat asi takto: Skupina přijde k vědcům a ti se jí zeptají, co od nich potřebují. Oni řeknou, že by se chtěli vrátit zpět do současnosti. K tomu budou potřebovat právě ty obálky, které dostávali na jednotlivých kontrolách. Vědci je přivedou na místo, odkud budou měřit, kde je jako označení směru položen kolmo klacek. Vědci si připravili a označili místa, kde jednotlivé skupinky budou měřit (každá skupina má vlastní). Dozví se také, že postupně od klacku budou otvírat jednotlivé obálky s čísly od 1 do 5 - nejdřív otevrou 1. obálku a posunou se podle ní, pak další atd. V obálce je vždy čtverečkový papír, na kterém je zakreslena trasa, po které se od klacku vydají. Jedno pole na papíře je jeden metr v skutečnosti. Na papíře je černě označena ta trasa, kterou už celkově prošli a barevně ta, kterou mají ujit teďka. Takto je postupně od 1. (kde je jen část trasy barevně, protože ještě nic neprošli) po 5. obálku označena trasa. Jako příklad je zde vyznačená trasa od poslední obálky. Kde o jsou prošlá pole a x jsou ta, co se mají projít. Pro lepší orientaci se v obálce přiložen slovní návod.

K této trase je to: **Jděte dva metry doprava, pak dva metry rovně a nakonec jeden metr doleva.** Až projdou tuto trasu až na konec, tak tam zapíchnou klacek. My jim řeknem, že je samozřejmé, že se netrefili úplně přesně do místa, kde končí trasa a že v okruhu třeba dvou metrů je přesně ten konec a tam je schována krabička od filmu a tu musejí najít. Až ji najdou tak jim změříme vzdálenost od jejich zapíchnutého klacku ke krabičce. Ta se zapíše do bodovací karty. V krabičce je lísteček s formulkou kde bylo napsáno: **Čas ten všem stejně měří, kdo nevěří at' tam běží, my se chceme vrátit zpět, minuto, vteřino zjev se teď'.** kterou sborově zakřičí na nádraží a tam se dozví, co dál.

Až na nádraží (či kdekoli jinde, kde se rozhodnete mít závěr) sborově zakřičí toto formulku, tak se jí zjeví kladně jednotka času, která je vrátí do současnosti tak, že jim předá papírek, na kterém je napsáno heslo: **1,2,3,4,5 at' jsme zpátky v čase hned, 9,8,7,6 jednotko času vrat' nás zpět.** Až toto poslepu odříkají jednotka času práskne petardu a zmizí a oni se objeví v současnosti.

## Speciální obal od bonboniéry - ceny za vítězství :

