

# Kuchařka symbolického rámce

Metodika k zapracování symbolického rámce do Závodu vlčata a světlušek 2010

## Úvod

*(Ne)Bojíte se experimentovat? Sledujete rádi kluky a jiné kuchtíky v akci? Nechcete při vaření dopadnout jako pejsek s kočičkou, když vařili dort? Tak právě pro vás je tu naše vypečená Kuchařka symbolického rámce.*

V této kuchařce vám nabízíme rady a nápady k využití symbolického rámce v rámci Závodu vlčat a světlušek a několik zpracovaných konkrétních symbolických rámců.

Symbolický rámec je velice důležitá věc při činnosti s vlčaty a světluškami. Ne náhodou je to jeden z důležitých prvků skautské metody, který má zejména u vlčat a světlušek svůj nezastupitelný význam. Použitím symbolického rámce v závodě se závod pro vlčata a světlušky stane zajímavým a přitažlivým, na chvílku stanou oblíbenými hrdiny apod.

Jen o jedno vás prosíme. Neberte tyto symbolické rámce jako instantní směs, kterou jen stačí zalít horkou vodou. Jak všichni víme, instantní rychlovky nemůžou nahradit pravé jídlo uvařené s láskou, radostí a řádnou péčí. Věříme, že se nebudete bát experimentovat a vzniknou tak pod vaší taktovkou nové originální chutě a recepty. Úsměv na tvářích dětí a jejich spokojenost bude tou největší odměnou za vaši kvalitní práci na symbolickém rámci.

## První chod: Jak uvařit dobrý Symbolický rámec

*Důležité jsou kvalitní a čerstvé suroviny, ale i šikovný kuchař. Připravíme si opravdu velký hrnec a můžeme začít!*

*Nejprve naklepeme několik plátků dobré inspirace, osolíme, opepříme, z jedné stany potřeme týmem schopných a zanícených lidí a několik minut smažíme na dorůžova osmahnuté motivaci. Poté přidáme pár kapek odvahy a podusíme.*

*Příprava náplně: 2 hrnky týmové spolupráce rozmixujeme s velkým kusem tvořivosti, dostatkem energie a plechovkou iniciativy, přimícháme ždíbec bláznovství. Nakonec přidáme dvě lžičky na kousky pokrájené důslednosti, zahustíme půl hrnkem dobrodružství, přidáme vrchovatou lžičku vtipu a za stálého míchání přivedeme k varu.*

*Jako přílohu oloupeme spoustu hodin práce, okořeníme trochou obětavosti a kopcem radosti. Vše ochutíme špetkou hravosti.*

*Ještě za tepla servírujeme dětem, ozdobené kopečkem fantazie, kousky na drobno pokrájené originality a snítkou nadšení...*

*Symbolický rámec se často může zdát jako pouhý (troj)obal, či omáčka, mnohdy je to ale to hlavní, co si ze závodu děti pamatují, co si odnesou, co jim nejvíc chutná...*

*Je už na vás, jestli symbolický rámec použijete pouze k jemnému okořenění nebo pomocí něj připravíte a ochutíte všechny chody závodu. Od aperitivu v podobě motivačního dopisu předem po třešničku na desertu v podobě závěrečného vyhlášení výsledků*

*Jen vás prosíme: nebojte se symbolický rámec používat, v dnešní moderní době plné nejrůznějších lákadel, je to výborná možnost jak zpříjemnit, zatraktivnit a „zlidštit“ skautské závody. Berte ho jako sůl, a jak dobře víte, sůl bývá nad zlato...*

## Co je důležité vědět, než začneme vařit:

- Symbolický rámec by měl být tematicky přiměřený věkové kategorii 6-11 let
- Motivující a dostatečně lákavý
- Symbolický rámec by se měl objevit v co největší míře, ale současně by neměl úplně zastiňovat samotný závod.
- Motiv má být zábavný a ne příliš strohý či poučný.

## Výběr tématu

Výběr tématu symbolického rámce považujeme za jednu z hlavních věcí závodu. Každý pořadatel by si měl nějaký symbolický rámec zvolit, téma pak záleží pouze na něm. Téma symbolického rámce by mělo být přiměřené věku účastníků závodů (tedy 2. – 5. třída) a také účastníkům obou kategorií – tedy dívčí i chlapecké. Při troše fantazie jde však tímto stylem uchopit takřka každé téma.

## Části, kterých by se měl symbolický rámec týkat a jakým způsobem

### Bodování

- Velmi dobrá varianta je nebodovat děti klasicky, ale dát jim do závodu nějakou věc nebo její část, kterou budou muset v průběhu závodu dávat dohromady, hledat či získávat (např. plnit váček penězi, přinést Slunečnímu bohu ztracené paprsky Slunce, získávat suroviny pro výrobu závěrečného klíče či amuletu apod.).
- Bylo by dobré přizpůsobit styl tohoto bodování (říkejme tomu tak, i když to není zcela přesné) tak, aby si děti ze závodu něco odnesly, něco, na čem měly velký podíl či co dokonce sami vytvořili a získali pouze vlastními silami a úsilím. (např. přinést Slunečnímu bohu ztracené paprsky Slunce, na stanovištích získat postupně části draka atd.)
- Celé bodování by mohla také např. uzavřít společná práce všech závodících družin (např. poskládání nějakého obrazce, společný velký zážitek apod.). Vyhrát může jen jeden, ale dobrý pocit z vykonání něčeho hezkého (např. společná záchrana pohádkové říše), a pocit sounáležitosti při boji proti temným silám si můžou odvézt všichni.
- Pro snadnější vyhodnocování by měli mít na stanovištích jednoduché tabulky, kde by si zapisovali opravdu body – těžko by se pak dohledával počet kamínků nebo něco podobného.

### Zahájení a seznámení se symbolickým rámcem

V průběhu zahajovacího rituálu by děti měli být vneseni do příběhu hned na počátku, tedy např. příjezdem krále a královny či jiné postavy, indiánský rituál, vystoupení nadpřirozené bytosti apod. Pozor! Tato část nemusí být nutně součástí skautského zahájení! Nezapomínejme však na zachování a pokud možno podpoření skautského ducha a tedy i právě klasického zahájení v krojích. Seznámení se symbolickým rámcem může proběhnout buď úplně zvlášť (např. nečekané vtrhnutí či jakési druhé zahájení) nebo společně s nástupem v krojích, tedy propojením obou světů (skautského světa a světa zvoleného symbolického rámce).

## Disciplíny

Při výběru a uskutečňování soutěžních disciplín je potřeba myslet na to, jak by se daly zařadit do zvoleného symbolického rámce.

Naplnění a propojení disciplíny a symbolického rámce však nespočívá pouze v převleku či názvu stanoviště (i když i to jsou věci bezesporu důležité a jen těžko opomenutelné). Úkol, tedy podstata stanoviště, by měl být nedílnou součástí příběhu symbolického rámce či se zvoleného tématu bezprostředně dotýkat. Zde nabízíme několik příkladů pro inspiraci:

1. **znalost první pomoci** – vesmírný transport; zranění zamaskovaná jako neobvyklá (např. mimozemská, způsobená pohádkovými příšerami...); pomoc zraněnému Aztékovi nebo člověku, kterému nechtěně ublížil řecký Bůh...
2. **znalost dopravních značek** – skvělé je dopravní hřiště (třeba i improvizované), pojaté např. jako bludiště, kterým se děti musí správně dostat na konec, může to být např. vesmírná cesta, putování po indiánských značkách, let mléčnou dráhou, ...
3. **manuální zručnost** – oprava poškozeného totemu Velkého náčelníka Šošonů; výroba např. váčku na dukáty získané na stanovištích,
4. **fyzická zdatnost** – pronesení nějakého předmětu nebezpečným územím plným nepřátel; útek před nebezpečnými stvořeními na strom (nízká lanová překážka...)
5. **logické myšlení** – překlad starodávného textu či neznámého písma; složí velký obrazec duše svých předků; poskládá tajný mezigalaktický kód
6. **schopnost řešit problémové situace** – např. Faethón havaroval na půjčeném slunečním voze a je potřeba přivolat pomoc...
7. **schopnost vyhledávat informace** – kontakt s cizí civilizací; zjištění základních údajů pro přežití v džungli; hledání tajné informace v egyptské pyramidě, ...
8. **kuchařská dovednost** – usmíření bohů lahodnou manou (např. příprava ovocného salátu,..)
9. **schopnost orientace** – umění zorientovat se na moři pomocí pirátského kompasu,
10. **Schopnost komunikovat** - je potřeba podat hlášení Shrekovi, jak na tom jsme, proto nejdřív zavoláme Oslíkovi, pošleme SMSku kocourovi v botách a pošleme Shrekovi dopis...
11. **Pobyt v přírodě** - obléct se podle vlády konkrétního boha počasí (děšť, vítr,..); Bilbo (doprovod hlídky) je zajat a bude propuštěn, až děti posbírají obrázky jedovatých rostlin,..

## Hlášení na stanovištích

Cílem hlášení na stanovištích je zřetelně oddělit jednotlivé disciplíny, jasně vytyčit jejich začátek a konec a dát všem disciplínám řád a sjednocující prvek. Místo klasického strohého hlášení by bylo určitě vhodnější použít nějaký prvek ze symbolického rámce. Od hlášení se dá samozřejmě upustit, někde se dokonce povaha disciplíny s hlášením neslučuje (např. První pomoc, Řešení krizových situací).

Hlášení může být buď pro všechny stejné, nebo si každá soutěžní šestka vymyslí vlastní. Možnosti jsou neomezené – jak hlasem, tak tělem se dají dělat divy (např. indiánský pokřik a/nebo tanec, robotické hlášení, písnička, tanec...). Několik konkrétních námětů nalezte u rozpracovaných symbolických rámců.

## Drobnosti

Fantazii se meze nekladou a se symbolickým rámcem se dá pracovat opravdu velmi dobře – stačí se trochu zamyslet a každý závod může mít svou „specialitu“, být něčím okořeněný a umocnit tak celkový průběh. Takovou věcí může být (kromě výstupu z bodování) také např.

- stejné oblečení (kostýmy) pro děti a rozhodčí (vyrobené buď doma nebo velmi jednoduše na místě)

- společná hra na motivy symbolického rámce, diplomy a ceny přizpůsobené duchu symbolickému rámci
- celkové prostředí závodu (např. indiáni – postavená teepee, ufo – technické prvky, věci obalené alobalem či jinak „ztechničtělé“, bohové – iluze nebe či posvátného místa atd.).
- pokud to místní podmínky dovolují, pak jde velmi dobře využít i přírodních či jiných zajímavostí (uspořádat závod na hradě, zámku, vést ho přes rozhlednu, ...). Jakákoliv zajímavost či odlišnost je vítanou změnou a zároveň skvělou inspirací a možností

### **Odpočinkové a doprovodné aktivity**

Aby se děti v době, kdy nezávodí, nenudily a případně se seznámili s ostatními vlčaty či světluškami, je dobré pro ně předem připravit aktivity, do kterých se mohou (ale také nemusí) zapojit. Toto lze pochopitelně vyřešit velmi jednoduše a bez námahy, např. vyčleněním hrací plochy a dodáním jednoduchých sportovních potřeb.

Proč ale nevyužít i tuto příležitost k podpoření cílů závodů vlčat a světlušek a jeho symbolického rámce?

#### **Příklady:**

- lukostřelba, netradiční hra či sport (lakros, pétanque...), lanové aktivity, malá horolezecká stěna, jízda na koních, vyzkoušení raftů, airsoft...
- tradiční sporty a hry, které se můžeme pokusit pojmout netradičně (upravit pravidla, zasadit do symbolického rámce, vhodně motivovat, zasadit do neotřelého prostředí a velký hit je na světě) a další
- tradiční i netradiční rukodělny, výrobky z kůže, ochutnávka či výroba netradičních pokrmů a nápojů, rýžování zlata, stolní hry (zvláště pokud se hodí do symbolického rámce), zpívání a tancování hudby s motivem symbolického rámce a další

Při výběru odpočinkových aktivit bychom měli vzít v úvahu také doprovod dětí – buď můžeme vymyslet aktivitu/aktivity přímo pro ně, nebo přizpůsobit aktivity pro děti i náročnějším (např. připravit snadnější a obtížnější variantu).

### **Zakončení**

Zakončení by mělo být nezapomenutelné, mělo by plně zapadat do symbolického rámce a vyzdvihnout nejen to, že mezi sebou šestky soutěžily, ale také to, že zde byli všichni spolu, mají podobné zážitky a přestože do dalších kol závodu nepůjdou všichni, tak tu rozhodně není nikdo zbytečně. To se však týká především samotného vyhlášení výsledků.

Vhodná podoba zakončení závodu tomu může pomoci – ať už je to vyhlášení například doplňkových aktivit či soutěží, společné vyrobení něčeho či dokončení mise (například společné předání ztracené věci ústřední postavě symbolického rámce apod.).

Není vůbec špatné, pokud si děti odvezou něco hmotného (a nejen první tři místa). Může to být např. výstup za bodování nebo vlastní výrobek, pokud ale nic takového závod nebo doplňkové aktivity nenabízí, pak by bylo dobré děti obdarovat zde – stačí i malá věc, ale ta v dětech zanechá často hlubší vjem než aktivity (třeba i tím, že jim je připomene).

Ani na zakončení by však neměl chybět skautský duch, proto ideálním zakončením je opět propojení skautského prostředí a symbolického rámce, i když obě věci jdou udělat samozřejmě i zvlášť.

### **Další možné využití symbolického rámce**

Pozvánky, motivační dopisy předem, oblečení závodníků, časopis/noviny ze závodu (v případě vícedenních kol), společná hra, různé dokumenty (školní řád, jmenovky...), jídelníček, názvy jednotlivých budov a míst (např. latríny u Ufňukané Uršuly), pojmenování osob (šestník- kapitán), ceny, doprovodné aktivity, zakončení, jsou jedny z mnoha věcí, které můžete symbolicky orámovat

### **Na závěr**

Nezapomeňte - není třeba se striktně držet receptu! Nebojte se experimentovat, vymýšlet stále nové způsoby přípravy a vymýšlet nové chutě, jen tak vzniknou nové a originální recepty. Nebojte se je šířit dál, určitě se někdo rád inspiruje a vytvoří nové unikátní dílo.

Nenechte se však odradit hodinami strávenými vymýšlením a přípravou symbolického rámce, potažmo nad přípravou celého závodu, pokud se všemu budete dostatečně věnovat, určitě se vám to vrátí...

Vaše úsilí bude dostatečně vyváženo pohledem na děti, které právě dostaly uvítací dopis do Bradavic a nedočkavě natahují uši, jestli už uslyší houkat bradavický expres, na děti, které stojí pod zasněženou lucernou a s otevřenou pusou sledují Tumnuse s parapíčkem jak našlapuje v čerstvém sněhu (v létě) nebo na desítky vlčat a světlušek, které se zatajeným dechem čekají, kdo si nakonec domů odveze ohnivý pohár...

Na tyhle momenty si vzpomeňte, když se vám něco připálí, či nedopeče, pokud něco přesolíte, nebo se vám práce jednoduše přejí. Nic se nejí tak horké, jak se uvaří...

### **Druhý chod: Příklady symbolických rámců**

- Piráti z Karibiku
- Staré řecké báje a pověsti
- Cesta strojem času
- Boj o ohnivý pohár
- Rytíři
- Shrek
- Cesta kolem světa
- Pandořina skříňka

# Piráti Z Karibiku

## Příběh

Jack Sparrow potřebuje pomoci získat znovu Černou Perlu, děti se vydávají na dobrodružnou plavbu, bojují proti kostlivcům, potkávají Davyho Jonese na Bludném Holanďanovi, učí se pracovat s kompasem, učí se šermovat či orientovat se podle kompasu. Pokud se nám to bude do příběhu hodit, můžeme přidat i záchranu Elizabeth Swannové.

Děti postupují podle mapy, kde jsou stanoviště zakreslena jako ostrovy v moři, průvodka se jmenuje lodní deník, šestka se mění v posádku, doprovod či šestník v kapitána.

Na stanovištích dostávají dílky pokladu (Aztéckého zlata).

## Zahájení

Na lodi (či na voru) připlouvá Jack Sparrow a promlouvá k dětem. Prosí je o pomoc a vypráví o kletbě, která postihla Aztécký poklad – k jejímu zrušení je zapotřebí znovu najít všechny zlaté mince. Hlídky jako jednotlivé posádky musí objet spoustu různých ostrovů a po splnění příslušného úkolu dostanou část pokladu. Ale ani ten nejlepší nezmůže sám nic, všechny dílky Aztéckého zlata se musí spojit dohromady až do posledního kousku.

## Vychytávky

Ač se to na první pohled nemusí zdát, může mít pirátské téma i svůj výchovný aspekt – třeba ve chvíli, kdy se děti snaží odnaučit Jacka Sparrowa pít (přesvědčování může probíhat různě: skládání protialkoholické básně, vaření nápoje či jídla „chutnějšího nežli rum“ či sehrání scénky „Jak Jack Sparrow po 5 litrech rumu zle dopadl“

V rámci doprovodného programu, či v rámci závodu (fyzická zdatnost) by bylo pěkné využít loď.

## Ukončení

Atmosféře společného setkání krásně nahrává motiv spojení všech částí pokladu. Jedině když jsou všechny kousky Aztéckého zlata pohromadě, může být zrušena kletba, zlikvidován Barbossa a Jack může získat zpátky svou loď.

Před samotným vyhlášením můžeme pro větší pocit sounáležitosti ještě přidat čarovný kompas – ten, který ukazuje směr tam, kde je to, co nejvíce chceme. Můžeme děti přesvědčit, že si teď všichni musí přát, aby se společné dílo povedlo, aby nám kompas ukázal, kde se skrývá Černá perla, či poslední dílek Aztéckého pokladu.

## Staré řecké báje a pověsti

### Příběh + zahájení

Ve starověkém Řecku se mají konat olympijské hry, vše již je připraveno, závodíště vyzdobeno, závodníci nachystáni, olympské Božstvo je usazeno na nejlepších místech na tribuně, Afrodita si oblékla své nejlepší šaty a všichni jsou plni očekávání. Běžec s olympijským ohněm vbíhá do arény, davy bouřlivě aplaudují...tu mu náhle do cesty vstoupí Zeus a sebere mu olympijský oheň a rozhněvaným hlasem mu oznámí, že si lidé neváží bohů a již jim nepřináší oběti, jako dřív a sebere jim olympijský oheň, bez kterého se olympiáda konat nemůže. Nato vezme běžci pochodeň z ruky, pokyne ostatním bohům a odeberou se na Olymp. Odpojí se od nich však jeden bůh (Prométheus) a shromážděnému davu vysvětlí, jak získat oheň zpátky. Řekne jim, že musejí obejít několik bohů a každému splnit jeho přání aby se přimluvil u Dia a ten jim oheň vrátil.

### Realizace

Každé stanoviště je reprezentováno jedním bohem, děti plní úkoly a božské rozmary.

Hlídky mají s sebou na trati magický měšec – pytlík s nejrůznějšími věcmi, které musí ve vhodnou chvíli použít (průběžná disciplína Logické myšlení). Obsah pytlíku je následující: Náplast, drát, lepidlo na papír, malé zrcátko, kolíček na prádlo, poštovní známka (pro každého člena hlídky jedna), buzola, škrabka, kapesní nůž, kost.

Děti po cestě získávají za splnění úkolů plamínky, které později vymění u Prométhea za opravdový oheň. Jednotlivé plamínky si děti lepí na papír. Kostýmy jsou velmi jednoduché, antickou tógu vyrobenou z prostěradla.

Doprovodné aktivity mohou probíhat ve sportovním olympijském duchu

### Zakončení

Společné zažehnutí olympijského ohně a začátek olympiády

## Cesta strojem času

*„Vydejte se s námi na cestu časem, při které budete muset plnit mnoho úkolů a překonávat spoustu překážek, na cestu, která pro vás možná bude končit vítězstvím, možná však také prohrajete to nejcennější, co máte... LÁSKU!“*

### Příběh:

Mimozemšťané z cizí planety (kde neznají lásku) přiletí na Zem lásku ukrást. Jednak ji chtějí pro sebe a svou planetu a jednak chtějí vyzkoušet, jestli se lidé bez lásky obejdou a jestli se najde někdo ochotný pro lásku bojovat (rozumějte tím světlušky a vlčata).

Vlčatům se nemusí zdát úplně atraktivní zachraňovat zrovna lásku, ale určitě jim to vynahradí přítomnost mimozemšťanů a dobrodružství z dob minulých.

### Zahájení

Mimozemšťani nás vezmou strojem času na počátek lidstva, k Adamovi a Evě, vezmou jim cibulku lásky a odletí. Nám nechají porouchaný stroj času (či návod na jeho výrobu) a spoustu úkolů na to, abychom lásku zachránili.

Pokud nám to technické možnosti dovolí, můžeme do úvodní scénky přidat tento akční prvek:

Mimozemšťani děti odvádí k vesmírné lodi a přenáší časem do minulosti. V minulosti uvidí Adama a Evu, nad nimi na větvi jablko, mezi nimi na zemi cibulku růže lásky. Přibližují se k nim 2 mimozemšťané. Začnou spolu mluvit, děti ovšem stojí daleko, vedoucí je nepustí blíž, vždyť je to nebezpečné... Vševědoucí hlavní velitel závodu si však umí poradit v každé situaci a navrhuje vyslat statečného dobrovolníka (předem domluvený vedoucí, nejlépe redaktor, který před zahájením závodu všude pobíhal s diktafonem) který se nepozorovaně proplíží až k mimozemšťanům a celý rozhovor nahraje na diktafon. Mimozemšťani ukradnou cibulku, odlétají svou kosmickou lodí, na místě nechají stroj času, Adam a Evu a mizí v dýmu. Po odletu mimozemšťanů si všichni napjatě nahrávku poslechneme, mimozemšťanům však nerozumíme ani slovo. Jediné, čemu jde rozumět, jsou zoufalé výkřiky Adama a Evy. Následuje (noční) hra, kdy děti musí získat kód k rozluštění nahrávky řeči mimozemšťanů. Po hře (či na ranním nástupu) si rozluštnou a tedy srozumitelnou nahrávku poslechneme a dozvíme se vše důležité.

Na začátku dostane šestka za úkol vyrobit si stroj času (tak aby se mohl jednoduše přenášet – aby se s ním mohla šestka jednoduše pohybovat po stanovištích). Alternativou je, že stroj času všechny šestky na začátku dostanou. Další možností je přítomnost časových bran přímo na stanovištích.

### Zakončení

Po splnění všech úkolů děti mimozemšťanům dokáží, že umí o lásku bojovat a umí se o ni postarat. Mimozemšťané jim jí buď dobrovolně vrátí, nebo bude následovat litý boj. Každopádně děti cibulku získají. Ze zasazené cibulky lásky vykvete přede všemi růže, Adam a Eva přijdou poděkovat a rozdají dětem ceny

Výhodou tohoto tématu je nepřeborné množství a pestrost rekvizit a kostýmů, děti při své cestě navštíví různá časová období, můžou nejen zachraňovat zvířata na Noemově Arše, provádět vykopávky dinosaurů, sbírat trilobity, chytat mamuty a malovat na kůži s pravěkými lidmi, balzamovat mumie a luštit hieroglyfy ve starověkém Egyptě, unikat před piráty, učit se



# Boj o ohnivý pohár

## Příběh

Bradavická škola čar a kouzel vyhlašuje slavný kouzelnický soubor-turnaj 4 kouzelníků, jehož vítěz získá magický Ohnivý pohár. Každá kouzelnická škola, či každý kouzelník, dostane soví poštou pozvánku na závod – dopis z Bradavic, který dostávají kouzelnické i mudlovské děti před odjezdem do kouzelnické školy v Bradavicích. V seznamu věcí je např. kroj popsán jako společenský hábit, děti jsou vyzvané, aby si přivezli kouzelnické klobouky, kotlíky, kočky, žáby a podobně.

## Zahájení

Prváci jsou na lodích převáženi přes jezero k slavnostnímu rozřazování žáků do jednotlivých kolejí, kde si vyslechnou úvodní řeč moudrého klobouku a vhodí své jméno do ohnivého poháru (pohár ze kterého šlehají plameny)

## Realizace

V samotném závodě pak děti řeší v praxi některé dopravní situace v roli kouzelníka na koštěti, starším čarodějům pomohou najít potřebné informace, jako například kdy jede podle řádu autobus, kolik mezi smrtelníky stojí chléb nebo jak v atlase najít houbu a zjistit, zda je jedovatá nebo lze použít do lektvarů. Svě síly dále změní v souboji s drakem, svou znalostí přírodnin budou muset přelstít příšery v jezeru a určitě je nezastaví ani problém, jak odeslat poštou dračí mládě. Na trati se taktéž setkají s polní kouzelnickou nemocnicí, či tajemným bludištěm.

Hlídky jsou na stanovišti odměňovány přísadou do lektvaru. Po cestě si mají zapamatovat kouzelnickou formuli, kterou musí později vyřknout při přípravě lektvaru ze získaných surovin.

Můžeme přidat průběžnou disciplínu: hádanky - na zkrácení čekacích časů, na konci můžeme vyhodnotit nejbystřejší hlídku - společně s doprovodem, který má své hádanky a může tak pomoci hlídce získat body navíc.

## Vychytávky

- kostýmy jsou poměrně jednoduché, ale působivé (hlavně když je mají všichni účastníci závodu-rozhodčí, děti i vedoucí)
- místo rozcviček můžeme zavést famfrpálové tréninky
- každý může mít svou kouzelnickou jmenovku
- děti nespí ve stanech ale v kolejních ložnicích a podobně

## Zakončení

Ředitel školy Albus Brumbál předá nejlepší koleji Ohnivý pohár.

## ***Rytíři***

### **Příběh**

Všichni závodníci mají na sobě rytířský hábit (z prostěradla, díra na hlavu, přepásaný páskem). Na každém stanovišti dostane každý za zvládnutí rytířský řád (např. mašličky na zapínacím špendlíku, něco malinkého moduritového, ...). V cíli jich tak každý má tolik, kolik je stanovišť. Na základě toho jsou pak všichni pasováni na rytíře.

### **Zahájení**

Přijíždí král, královna a rytíři. Ti svedou souboj. Král poté vyhlásí vítěze a řekne, že bez rytířů by se žádný král v dějinách neobešel. Rytířem se ale nemůže stát každý. Tato pocta je umožněna pouze těm, kteří splní těžké zkoušky a získají řády.

### **Zakončení**

Král pasuje velkým mečem všechny do rytířského stavu. Všichni také složí svůj rytířský slib a dostanou znamení, že jsou opravdovými rytíři (vlastní znak, klobouk, velký řád, ...).

## ***Shrek***

### **Příběh**

Každá šestka se vydá na cestu za záchranou pohádkových postaviček. To se může podařit jedině tehdy, když si najde svého draka, který jim pomůže lorda porazit. Každá pohádková postava má kousek draka, ale pohádkové postavičky se nemohou sejít, protože pak by je lord Farquaad chytil všechny zároveň. Bytosti se schovávají, a děti je musí najít a draka získat na svou stranu.

### **Zahájení**

Přichází lord Farquaad a vyhrožuje, že pokud nedostane princeznu Fionu, pak uvězní všechny pohádkové postavy.

Následně Shrek, který se po krátkém přemlouvání rozhodne, že všem pomůže a přizve na pomoc šestky světlušek a vlčat.

### **Realizace**

Na každém stanovišti získá hlídka jednu část draka.

### **Zakončení**

Na konci máme k dispozici mnoho draků, a proto se nám s pomocí Shreka, Fiony, oslíka a kocoura v botách podaří lorda Farquaada zahnat a zachránit tak pohádkové království.

## ***Cesta kolem světa***

### **Příběh**

Každé stanoviště představuje jinou zemi. Šestky představují skupiny cestovatelů a budou na stanovištích dostávat jednotlivé státy, ze kterých potom poskládají obrovskou mapu světa.

### **Zahájení**

Nejslavnější cestovatel Marco Polo ukáže buď velký glóbus nebo velkou mapu světa – ale bez zemí. Požádá své druhy – cestovatele (šestky) o pomoc při objevování světa.

### **Realizace**

Každá hlídka získá na stanovištích jiné země světa (obrázek), které v prostoru cíle lepí na určené místo

### **Zakončení**

S pomocí Marca Pola se všechny země umístí na glóbus (mapu). Země jsou objeveny a každý má od této chvíle právo nazývat se cestovatelem, na což získá i dekret podepsaný samotným Marcem.

## ***Pandořina skříňka***

### **Příběh a zahájení**

Dva vědci se perou o objevenou Pandořinu skříňku. Ta jim spadne a vysypou se z ní nemoci, které zaplaví celý svět. Dětem se vysvětlí, že celá země je zamořena nemocemi, které byly dobře uschovány v Pandořině skříňce, která se nikdy neměla otevřít a požádají je o pomoc.

### **Realizace**

Každá družina má zachránit nějaký kus světa od nemocí (každá hlídka má průvodku s mapou jiného kontinentu) a plní úkoly na stanovištích pojmenovaných podle nemocí. Za splnění disciplíny dostávají symbol nemoci, který si ukládají do papírové krabičky, kterou si vyrobili na jednom stanovišti. Kromě tohoto úkolu má ještě každý získat 7 klíčů na uzamčení Pandořiny skříňky (úkoly v doprovodném programu, za které dostávají skutečné klíče).

### **Zakončení**

Zakreslování do mapy – jakou část (přibližně dle výsledku) své přidělené části světa zachránily a ukládání krabiček s nemocemi do „trezoru“. Trezor je poté naložen do auta, které ho má opět odvést. Objeví se ale padouch, který chce bednu znovu ukořistit. Je ale přemožen a se skříňkou je odvážen pryč.