

**Základní principy:**

- **O**pět se jedná o spolupráci a ne o soutěž. I když princip soutěže tady trochu zachován je. Děti se snaží splnit úkoly a jsou hodnoceni podle pořadí, jak se v jednotlivých soutěžích umístily. Mě by se ještě líbilo, kdybychom tento princip dotáhly k dokonalosti a děti by byla hodnoceny za to, jak kvalitně úkol splní. Šlo by tedy o to splnit dané parametry, ale klidně by to mohly splnit všechny děti nebo také žádné. Podle toho, jak zvládnou
- **D**ěti netvoří stálý oddíl, ale každý den je MATKA (centrální počítač) losuje do jiného oddílu. V našem případě by spaly pořád ve stejném stanu, ale jednotlivých akcí by se zúčastňovaly různě rozdělení. Koneckonců se znají a jistě to zvládnou.
- **V**ycházím z podobného harmonogramu jako loni. Celý den (kromě výjimek) jedna hlavní aktivita, ke které směřují ostatní přípravy.
- **T**rochu bych oproti tomuto zadání Mimozemšťané (viz scan) upravil téma. Mám jednu hezkou (noční) hru, kterou bychom mohli začít. Ta hra (jmenuje se Nexus) je o tom, že se roboti, které kdysi Pozemšťané vyráběli na nějaké planetě vzbouřili a vrací se na Zemi, aby zjistili nějaké důležité údaje. Na zemi se dozví, že mají před sebou nějaké životní období. No a my k tomu v rámci celého tématu dodáme, že aby ho mohli kvalitně prožít, musejí si uvědomit, kdo vlastně jsou a naučit se celou řadu důležitých věcí - to byla ta zadání nebo alespoň inspirace ze hry Mimozemšťané. Těmi hrami by procházeli a postupně si budovali svoji identitu. Např. jméno - ten mechanismus přibývajících jména MIKIRITI (tj. Michal je v pr....?) se mi moc líbí.
- **O**pět bych se snažil maximálně dodržet zásadu Low production - high impact. Ale asi to už tak jednoduše jako loni nepůjde a něco budeme muset sehnat či investovat.
- **A**jedna zkušenost z minula: Potřebujeme jednotnou komunikaci s rodiči. Měl by s nimi být v kontaktu pouze Karel a domlouvali bychom, co rodičům sdělíme a co po nich budeme chtít. Aby jeden v zoufalství nepsal: Přineste si čepice! a někdo jiný by jim po čtrnácti dnech sdělil, že jim je koupíme. To budeme za pitomce a ne za ty, kterým mohou svěřit děti. Čím méně informací, tím lépe. Nemyslím samozřejmě jim něco neříkat. Naopak, řekněme jim opravdu vše. Ale dejme to do jedné zprávy (nebo dvou).

## Aktivity:

Přehled aktivit ze skenovaného zadání Mimoszemšťani a můj stručný komentář. Za hrou uvádím ANO-NE. Což znamená můj názor na to, jestli tu aktivitu dělat nebo ne. Je to jen můj názor a samozřejmě o tom předpokládám diskusi.

Jméno mimozemšťana - Pro nás Jméno Robota. Jednoduché pochopení logiky jména na začátek - ANO

Dáldál, tou vodou - svážení materiálu na lodích ANO

Soplouchy - pásy z krepáku, jednoduché, potřebujeme jenom krepák - ANO

Mupymup - moc jsem to nepochopil a na to, že budou všichni mít zrcátka, bych se nespoléhal. - NE

Kruťáci - vynášení balonků - akční, zábavné, jen místo pytlíků bych to dělal s klasickými balonky - ANO

Invaze Šqorků - házení na cíl s naváděním telefonem nebo vysílačkou. Líbilo by se mi to, kdyby tam byl nějaký stříleční stroj, kde měníme zacílení. Když hodím někam do neznáma a někdo mi řekne doleva, tak moc nevím, co budu dělat. Také technicky náročné. Takže buď vymyslet ten stříleční stroj a to by bylo ještě technicky náročnější nebo NE

Zóna - "pašování" různého materiálu. Možná mokrá i suchá varianta. Obě bych zkomplikoval tzv. "Minovým polem" a to by mohlo být zajímavé. Lišilo by se to od hry Dáldál tou vodou. - ANO

Nettwor - bludiště. Princip bludiště se mi líbí a nějaké bych tam klidně dal, i s nějakým nettworrem. Jen mi přijde ta příprava hrozně náročná. Možná to udělat v noci na jiném principu, ale pak bych tam nedával žádné strašidlo. Myslím, že naším úkolem je říkat dětem, že strašidla nejsou a ne je strašit. - NE

Harvester - noční - sběr meteoritů - ANO

Podivné dědictví - vynášení bomb - budíků. Líbilo by se mi to, jen myslím, že to nedáme dohromady - ANO

Imperium - obsazování planetek šipkami - akční - ANO

Setkání 3. druhu - výprava do civilizace - ANO

Čtyřboj - sportovní den - létající talíře, krabice a pár dalších. Ještě je dovymyslíme. Původně ve verzi Mimoszemšťané jsou jako součást sportovního dne Souhvězdí. Ty bych ale udělal samostatně. - ANO

Souhvězdí - noční - ANO

**Materiál:**

Věřím, že geniální Jiřka si s většinou těch věcí poradí, přesto musí mít něco k dispozici.. Všechno potřebné bych dětem dodal. Nespoléhal bych se na to, že si to přivezou. Loni jsme chtěli létající talíře a nepřivezl je nikdo.

Helmy - což takhle koupit jednotnou čepici - třeba kšiltovku nebo klobouk každému.

Skafandry - trička - tak, jak je to v zadání Mimoszemšťani

Barvy nebo fixy na látku - v průběhu budeme každý den dopisovat jména

Špalky na Emoky - pro každého jeden

Nářadí na obrábění Emoků

Blikače, majáčky, světla (stroboskop raději ne, bojím se jeho potencionálních účinků)

Zvuková aparatura - (na hru Nexus i dál)

Lodě, pádla

Krepák, mocmoc,

lepidlo

Balonky - mocmoc

Papíry, tužky, pastelky...

Dráty, husí krky, roury, krabice, bedýnky a podobné věci na doplnění vybavení a hlavně sestrojení MATKY. Matka by měla umět losovat a zároveň by mohla ukazovat centrální čas - např. odpočítávat do konce tábora.

Alobal - mocmoc

Tyčky - dřevěné - mocmoc

Barevné papíry

Provázky

Létající talíře - cca 20

Krabice - mnoho

**Program:**

	dopoledne	odpoledne	večer	materiál, poznámky
Sobota	příjezd	stavba stanů	Nexus - úvodní hra	
Neděle	1. harašení (zasedání, obřad) Jméno robota	výroba emoků		
Pondělí	Od pondělka do soboty naplníme program těmi hrami, na kterých se shodneme. Dopoledne příprava na odpolední aktivitu nebo trénink různých sportovních aktivit – talíře apod. Posledně jsme se ke hře Frisbee ani nedostali.			
Úterý				
Středa				
Čtvrtek				
Pátek				
Sobota				
Neděle	Balení tábora	Odjezd		