VĚRNOST – rytíř Lancelot *(Děčín 19.-21.2.2010)*

1. úkol

Legenda: *Král Artuš měl na neznámém hradě ukrytého svého vzácného sokola a jen jeho nejvěrnější a nejbystřejší rytíři znali jméno tohoto místa.*

Hra: Vedoucí připraví někde v lese stezku, na které je umístěno X karet. Na každé kartě je napsáno 1 písmeno. Každý hráč musí proběhnout tuto trasu, otočit každou kartu, zapamatovat si písmenka a doběhnout do cíle. Na toto má přesně 1 minutu. Teprve po návratu do cíle smí vzít papír a tužku a všechna písmena zapsat a složit z nich jméno hradu/zámku. Na přemýšlení mají děti 10 minut.

Hodnocení: Kdo uhádne hledaný hrad/zámek, má splněno (každá družina má jiný hrad/zámek).

2. úkol

Legenda: *Rytíř Lancelot jako jediný uměl správně sestavit Artušův erb, který se skládal z 7 částí.*

Hra: Vaším cílem je složit tangram do požadovaného obrazce. Jednotlivé obrazce se losují na začátku výletu a máte celou výpravu na jeho složení (obrazce jsou součástí tangramu).

Hodnocení: Složíte-li tangram do požadovaného obrazce máte splněno.

3. úkol

Legenda: *Rytíř Lancelot byl známý tím, že se jako jediný dovedl naučit Merlinovým kouzlům a používat je s téměř stejnou dokonalostí jako sám Merlin.*

Hra: Kouzla se sesílají určitou posloupností gest. Například kdyby kouzlo bylo zapsáno posloupností PLRUTL, musel by sesílatel při seslání kouzla udělat toto: zkřížit prsty, lusknout, zkřížit ruce, ukázat, tlesknout, lusknout.

Při sesílání kouzel musí gesta za sebou jít v pravidelném intervalu a správném pořadí. Jestliže je pořadí porušeno nebo jestliže je mezi gesty dlouhá mezera, je kouzlo považováno za nesprávně seslané.

Gesta: P - zkřížené prsty, D - natažená dlaň, L – lusknutí, T – tlesknutí, R - zkřížené ruce, U - ukázání, M – mrknutí, J – vypláznutí jazyka, O – otočit se (kolem své osy), K – uklonit se (kývnout hlavou), S – sednout si, V – vstát

Hodnocení: Splněno má ten, kdo do 1 minuty správně sešle 5 předložených kouzel.