

BANG!



Celotáborová hra na motivy divokého západu s ideou hry Bang

Cíle

- ❑ Spolupráce jednotlivců, ochota pomáhat ostatním,
- ❑ Vzdělání
- ❑ Fyzická kondice

Vzdělávací cíle

- ❑ Cílem tábora je rozvoj znalostí a dovedností dětí při plnění individuálních úkolů.
- ❑ Prostředkem k namotivování pro získávání znalostí a dovedností je celotáborová hra. (získání materiálu, stavby budov, stanutím se občanem hlavního města státu)

Vzdělávací systém

- ❑ Stavba každé budovy je podmíněna několika faktory - zaplacením její stavby, dodáním surovin, které jsou k této budově předepsány, vlastnictvím osazené podmiňující stavby a konečně obsazením budovy kvalifikovanou pracovní silou.
- ❑ Každá budova musí být obývána některým členem osídlené oblasti. Ke každé budově se požaduje určité znalosti, které musí její obyvatel mít.
- ❑ Vzhledem k tomu, že jednotliví účastníci jedoucí na tábor mají rozdílné znalosti, je potřeba zajistit, aby rozvrstvení členů osídlené oblasti po jednotlivých budovách bylo vyvážené – k tomuto slouží první část první etapy.

Motivace hry

Celý tábor bude představovat město Divokého západu nazvané Blackriver City jako hlavní město amerického státu Texas. Ve městě budou místo jídelny, skladu, marodky, kuchyně, sprch tyto pojmenovány jako Saloon, General Store, Hospital, Spa, Sheriff a další. Město je řízeno svým guvernérem (Lád'ou), soudcem (Bínou – Judge Roy Bean), doktorem, šerifama (vedoucí) a jejich pomocníky – zástupců šerifů (instruktoři). Snahou bude téměř veškeré věci vztahující se k fungování tábora převést do stylu Divokého západu.

Úkoly:

1. Vytvořit cedule na jednotlivé místnosti a velkou ceduli na vstupní bránu tábora.
2. Natisknout motivační obrázky na nástěnky.
3. Vymyslet si název své osoby (možno z Bangu, ale není nutností).
4. Vytvořit si oblek dle své osoby.

Táborová hra

Táborová hra bude mít rámcovou podobu stavby nových měst. Jednotlivé skupiny táborníků se příjezdem stanou kolonisty svých vlastních nově založených měst. Po úvodní hře každá družina získá trojrozměrný plán území na desce asi 70x70 cm, přidělený ke stavbě města.

Po úvodní hře nazvané "Zábor území" si jednotlivé družiny podle pořadí úspěchu vyberou trojrozměrný plán pro své budoucí město. Od této chvíle se družinám již neříká týmy, ale obyvatelé města (název, který si obyvatelé vymyslí).

V průběhu tábora půjde o získání dolarů a surovin na stavbu dalších budov ve svém městě. Peníze a suroviny se získávají dvěma způsoby: za umístění v každé etapové hře; za budovy vydávající dané suroviny a peníze. Každá budova je ale kromě surovin potřebných ke stavbě a dolarů na její zakoupení podmíněna také obyvatelům budovy. Obyvatelem se stane jeden z členů skupiny, který splní znalostní podmínky k dané budově. Tímto se do stavby budov zakomponuje i plnění individuálních úkolů. Dále není možné provozovat neobsazenou budovu. To vytvoří kolektivní snahu o dosažení vyšších stupňů zkoušek ostatních členů skupiny (družina nemůže zakoupit a obsadit novou budovu, pokud osoba, která by přišla do budovy nové, nemá za sebe náhradu v budově právě obývané – tlak na ostatní, ať se taky snaží a zároveň pomoc při této snaze).

Úkoly:

5. *Výroba plánů měst.*
6. *Připravit individuální úkoly pro jednotlivé obyvatele budov.*

Závěrem a cílem hry bude, aby nejúspěšnější (s nejvyššími zisky za kvartál) z nově založených měst bylo oficiálně jmenováno hlavním městem státu. Při závěrečné hře dojde ke zvolení nového kongresmana státu. Každé město do této hry navrhne jednoho svého člena na post kandidáta na funkci kongresmana. Kandidát vítězného města se poté opravdu stane kongresmanem, bude mu předán slavnostní dekret a bude oblečen do parádního obleku příslušející hodnosti kongresmanem. Vlastní volba bude probíhat jako skutečné volby s volební agitací, programem, průzkumy a zakončená vzhazováním volebních hlasů do urn.

Zakomponování charakterů Bangu mám připravené pro poslední etapu ještě po této poslední. Bude to na motivy akce Oves. Její zařazení nechám na zvážení podle nálady mezi dětmi a sil vedení.

Stavba budov

Samotná stavba domečků do jednotlivých měst probíhá tak, že obyvatel budovy (ten, který splní znalostní podmínky) dostane za příslušné suroviny a dolary (města) na tvrdém papíře natištěnou síť příslušného domečku. Poté si ji musí vybarvit, vystříhnout, místa přehybů naryhovat pomocí špendlíku a pravítka, slepit a umístit na plán města. Při umístění na plán je možné použít terénních úprav, které ovšem do povrchu vytvořeného z měkké stavební pěny jde pomocí nože nebo řezáku snadno. Drobné změny v terénu jdou u stavební pěny provádět také jejím mačkáním. Budova, které bude usazena na plánu a přilepena, je poté zkolaudována. Podle vzhledu a kvality zpracování bude při kolaudaci rozhodnuto o jejím dalším výnosu. Při kvalitním zpracování se výnosy pohybují na horní hranici možného rozpětí výnosů.

Veškeré výnosy peněz a surovin z budov postavených ve městě se počítá na kvartály. Kvartál představuje 1/2 dne - ranní kvartál končí v 14.30 s koncem poledního klidu, večerní pak ve 22.00 s večerkou. Na konci kvartálu se každému městu spočítají výnosy jednotlivých surovin

(Dřevo, Prkna, Kamení, Nástroje, Obilí) a výnos budov v dolarech. Získané suroviny a peníze se zapíší do tabulky visící na nástěnce. Tedy způsob obchodování bude pouze fiktivní.

Hodnoty nákupních cen nových budov se bude zobrazovat na začátku celého, aby jednotlivá města mohla plánovat svůj další rozvoj. Případnému zaražení se při stavbě bude zamezeno operativním stanovením odměn za jednotlivé etapy.

Úkoly:

7. *Výroba plánek budov.*

Etapy hry

1. Zábor území

Motivace: Oddíly – skutečně oddíly - získaly po příjezdu starý indiánský text, zapsaný v již zapomenutém písmu, v kterém je určeno, kde se nachází nejurodnější území státu. Jediný, kdo může text rozluštit, je starý, skoroslepý indián, žijící nedaleko města. Oddíly se za ním vypraví, ale cestou musí splnit řadu úkolů. Indián slíbí rozluštění písma, ale později. Večer pak přinese do osady výsledek své práce – přeložený, avšak zašifrovaný text. Rozluštit šifru již řeší jednotlivé družiny (osadníci měst) sami.

Popis: Jedná se o test prvního dne – oddíly postupně vyražejí na trasu (přibližně po 15 minutách), na níž se nachází 6 stanovišť (uzle, ohně, šifry, pochodové značky, znalostní otázky, rostliny apod.). Druhá část slouží k vybrání plánů měst.

Hodnocení: První část hry (cesta se stanovišti) není hodnocena, ta slouží pouze k tomu, aby vedoucí zjistili, co vše děti znají. Za soumraku přinese text indián do města, zároveň s rozdělením dětí do jednotlivých budoucích obyvatel města. Při luštění šifry je rozhodující rychlost. Šifra popisuje, kde se nachází území. Kdo dorazí dříve, může si vybrat své území.

Pomůcky: Předem připravené otázky (úkoly) na stanoviště, 6 x stejná šifra, plány měst.

2. Desperáti

Motivace: Šerif zjistí velké zločinecké spiknutí a také to, že 10 band gangsterů operuje v okolí tábora. Cílem hráčů je pomoci šerifovi odhalit desperáty a nakonec i jejich nejvyššího šéfa zvaného Big Boss.

Cíl hry: zjistit jména a vzhled desperátů

Místo: kdekoliv

Doba přípravy: 45min

Doba samotné hry: 2-4 hodiny

Pomůcky: kůly s destičkami, obrázky jednotlivých desperátů, části obličejů nakopírované na fóliích,

Pravidla:

Existuje 7 různých tvarů hlavy (obličejů)(*T*) a 6 různých druhů pus (*P*), nosů (*N*), očí(*O*), uší (*U*), vlasů(*V*) a fousů (*F*). Kombinací různých *T*, *P*, *N*, *O*, *U*, *V* a *F* vzniknou různé ksichty desperátů. Každá část obličeje má u sebe také číslicopísmenkový kód pro lepší zaznamenávání kombinací a vyhodnocování výsledků. Na 10 místech okolo tábora sídlí jednotlivé bandy gangsterů. Bandy gangsterů jsou pojmenované a čítají obvykle 2-5 zločinců. V místě, kde sídlí banda jsou do země zaraženy kůly s destičkami, na kterých jsou připíchnuty ksichty jednotlivých padouchů a je k nim napsáno jejich jméno. Šéf každé jednotlivé bandy ovšem sídlí jinde a ze sídla bandy k němu vede úkol nebo jiná cesta. Navíc je u něj vždy nápověda, jak vypadá Big Boss – např. u šéfa bandy jménem Erik Shubert stojí: „B.B. má stejné vlasy jako Khrysa Khárl“. V prostoru mimo tábor si hráči nemohou nic zapisovat ani si dělat jiné poznámky. Mohou si vše pouze zapamatovat. V táboře mají hráči kromě tužek a papírů také průhledné fólie s jednotlivými částmi obličejů. Skládáním částí obličejů získávají písmenkový kód pro lepší vyhodnocování (je nutné dodržet jedno konkrétní pořadí písmen označujících částí obličeje – kvůli rychlému zpracování výsledků jednotlivých družstev)
Khrysa Khárl T4 P5 N3 O4 U6 V3 F6

Úkolů hráčů v této hře je několik:

- 1) odhalit názvy jednotlivých zločineckých band
- 2) zjistit jména členů
- 3) seskládat co nejsprávněji obličeje co nejvíce desperátů
- 4) pomocí nápověd u šéfů jednotlivých band zjistit vzhled gangsterského Big Bosse.

Samotná hra může být ještě ztížena útoky „reálných desperátů“ na hráče ve snaze ztížit jim zapamatování si jednotlivých údajů.

3. Bandita na útěku

Motivace: Vše by začalo jako jasné soudní líčení jednoho prašivého bandity. Ten by byl odsouzen k trestu smrti oběšením. Při sdělení rozsudku by vytáhl boučačku a všechny by zastřelil a poté utekl. Jeden z ochránců zákona by ho střelil do nohy a bandita by začal kulhat pryč z tábora...Potom by přišel šerif a řekl jim že potřebuje nějaké nové strážce zákona, jelikož je mu ten bandita všechny zastřelil. Jelikož všichni (naši hoši) jsou jediní v okolí opravdu poctiví hoši oni, požádá je jestli by toho banditu nechytli nebo nezabili za nějaký určitý obnos peněz (mohli by třeba taky smlouvat nebo čím dříve by ho chytli, tím víc by dostali peněz). Ovšem buď musí přivést banditu živého a nebo nějaký jasný důkaz, že je mrtvý.

Cíl hry: obratnost na malém prostoru

Místo:

Doba přípravy: 2 lidi s koštětem a věcmi na překážky (lano, fáborky, úkoly napsané na papíru, rýsováčky, něco na udělání děr – asi palice a kůl)

Doba samotné hry: 1-2 programy, záleží jen na délce trasy

Pomůcky: 4 lidi (jen na začáteční scénku – pak už jen dva) + jejich kostýmy, 2 ping-pongové míčky

Pravidla:

Dále by už šlo jen o chycení bandity, který nechává za sebou stopu – rýhu, odhrabanou cestu – po které by oni museli jít, aby neztratili stopu. Na cestě by byly nejrůznější překážky: přeskočit potok, přelézt strom, přehoupnout se přes kaňon, zastřelit kojota, doplnit zásoby vody, a cokoliv dalšího, co nás napadne... Na konci stopy by našli indiána, který by jim řekl, že bandita je mrtvý a že se o něj už nemají zajímat. Oni by samozřejmě chtěli nějaký

důkaz o jeho smrti a proto jim indián nabídne, že když naplní jeho vyschlou studnu vodou, že jim důkaz dá. (mohlo by to být to, že by tam byly dvě díry a v každé díře jeden ping-pongový míček a to by byly jeho oči... a oni by si je museli vyplavit). Poté se vrátí do tábora, předají důkaz a budou mít peníze.

4. Orlí vejce

Motivace: Do města přijede milionář a shání orlí vejce. Za těžký prachy ho teda seženou

Cíl hry: Nasbírat co nejvíce nepoškozených vajec

Místo: Mezi stromy

Doba přípravy: 1-2h

Doba samotné hry: 1h

Pomůcky: Stříkačky, sáčky, vejce, věci na vodu a vejce

Pravidla:

Vysoko na stromě zabaleno v hedvábném papíře visí cokoliv co mají sebrat (vejce), jejich úkolem je stříkáním vody na sáček jej promočit, protrhnout a chytit vejce. Družstva si mohou vejce navzájem krást, pravidla prakticky neomezena. Vejce jsou následně prodána obchodníkovi.

5. Rýžování zlata

Motivace: Aby se mohly jednotlivá města rozvíjet a měli dostatek surovin pro přežití na Divokém západě, je potřeba těžít zlato. Nejjednodušším způsobem je využití zlatonosného potoka v blízkosti.

Popis: Do potoka je umístěn dostatek „zlatých valounů“ (pozlacené kamínky). Na určitý signál jsou odstartovány oddíly, jejichž členové začnou kamínky ve vodě hledat. Je možné i řeku rozparcelovat podle předchozí hry. Vylovené „zlato“ pak musí nosit na určené místo, avšak pouze po jednom (je přípustné vytvoření řetězu). Na hru je vyměřen časový limit, případně se skončí, když je všechno zlato vytěženo.

Místo: Řeka

Hodnocení: Rozhoduje množství získaného zlata.

Pomůcky: Velké množství barevných oblázků, kamínků, valounků, zlatý sprej.

6. Suroviny pro kovárny zakládáné v nových městech

Motivace: Suroviny pro kovárnu (více rozepsat)

Cíl hry: Nasbírat co nejvíce

Počet organizátorů: Alespoň 5 v závislosti na počtu šelem

Místo: Les, voda, skály, louka – vše dohromady

Doba přípravy: 30min

Doba samotné hry: 2,5h

Pomůcky: Kartičky s nápisy různých surovin, nápisy jednotlivých zvířat

Pravidla:

Na určitém území se vyskytují suroviny (na stromech, na cestě, ve vodě, na skalách, volně v prostoru) potřebné pro provoz kovárny, nějaký kartičky. Na tomto prostoru se však také pohybují také šelmy mezi ty patří:

Medvěd - může lézt po stromech

Orel – chytá hráče na skalách

Bizon – honí nosiče surovin v prériích

Aligátor – požírá lidi ve vodě

Vlk – pobíhá po cestě a každého vetřelce zakousne

Každé zvíře má tak zcela specifickou vlastnost. Je to jediné umístění, kde může chytat hráče. Pohybovat se může kdekoli, ale chytat jen na svém území (stromy, skály, louky, voda, cesta). Pokud zvíře není ve svém nativním prostředí může jej lovec (jeden určený hráč ze skupiny) ulovit. Pokud jej lovec uloví nastoupí na jeho místo jeho potomek (vedoucí zastupující zvíře musí odběhnout k předem určenému místu – rezervace). Každé družstvo může, ale nemusí mít lovce. Lovec nesmí sbírat suroviny. Navíc, když lovec uloví zvíře je vyčerpaný a musí odejít do vesnice odpočinout si na dobu 2 minut. Každý hráč u sebe může mít jen jednu surovinu. Poté ji musí odnést do vesnice. Cestou je samozřejmě může chytit zvíře a pokud se tak stane, musí surovinu odevzdat, jít do vesnice a zůstat tam po dobu 2 minut. Od každého druhu zvířete nemusí být pouze jeden kus. Počet kusů je potřeba vhodně zvolit podle velikosti území. Každá surovina je nějak bodově ohodnocena. I jeden druh suroviny může být různě ohodnocen. Vítězí ten kdo má nejvíce bodů.

7. Útěk před bandity

Motivace: Na výletě místní honorace do okolí za účelem obhlídky nových zdrojů pastvy i těžby, dojde k přepadení bandity. Je třeba se zachránit... po cestě se kladou banditům nástrahy

Cíl hry: Fyzička, naběhat určenou trasu dohromady v týmu a vždy splnit zadané úkoly na jemnou motoriku

Počet organizátorů: 3 lidi

Místo: Kdekoli pokud možno různorodý terén

Doba přípravy: Průzkum trasy cca 30 min

Doba samotné hry: 1-2h

Pomůcky: Fáborky, jehla, nit, mechanické hlavolamy, žabky, vlasec

Pravidla:

Úkolem je naběhat jistou velkou vzdálenost na kterou jednotlivec nemá šanci. Systém je takový, že se běhá furt nějaký krátký kolečko a mezitím je vždy nějaký speciál úkol na fyzičku či obratnost nebo klidně i jemný prsty úkoly: navléct jehlu, různé hlavolamy, vázání uzlů na vlasci, trefování skákací žabkou na cíl.

8. Závod slepců - Slepý barman

Motivace: Na velkých oslavách se stále něco musí pít, a taky že ano. Na této oslavě se toho vypilo už tolik, že jsou všechny zásoby pití jen ve sklepě v rozbitém sudu. Proto musejí dobrou whisky vynosit ven ze sklepa co nejrychleji, aby vydělali na oslavách než skončí. Bohužel stále má zavřené(zavázané) oči protože je ve sklepě tma a bohužel se musí řídit pouze zvuky, které vydávají krysy, které mají hnízdo hned za sudem s whisky, ale krysy můžou běhat po celém sklepě.

Cíl hry: Co nejrychleji a co nejvíce po překážkové dráze přenosit ešus s „whisky“

Počet hráčů: 1-3 na dráze

Počet organizátorů: 1

Místo: les s překážkovou dráhou

Doba přípravy: 1h

Doba samotné hry: 1 družstvo = 20 min.

Pomůcky: lavor, překážky (provázky, klacky, špalky, spousta různého harampádí,...)

Poznámky: nutno dbát na opatrnost

Pravidla:

Slepec absolvuje trasu ve složitém terénu s ešusem vody. Jde o to kdo je rychlejší a kdo donese více vody. Navádění možné skřeky... Možno i pro týmy!!!!

9. Zhasínání ohňů – Oheň ve městě

Motivace: Oheň ve městě, který musí co nejdříve uhasit

Cíl hry: Spolupráce, schopnost udržet oheň za ztížených podmínek

Počet organizátorů: 1 - rozhodčí

Místo: Louka, les,

Doba samotné hry: 1,5 hodiny

Pomůcky: Nádoby na zalévání ohňů

Poznámky: Velmi efektní v noci nebo za šera, na konci jsou všichni téměř úplně mokří

Pravidla:

Lze hrát na malém i velkém území. Jednotlivá družstva mají přiměřený čas na rozdělání a rozhoření ohně. Poté je odstartována samotná hra. Každé družstvo má k dispozici zdroj vody a nádoby, kterými může lít vodu na ohně nepřátel. Cílem hry je zhasnout co nejvíce ohňů, zatímco ten jejich bude neustále hořet. Družstvo, jehož oheň nehoří již nesmí dále útočit a zalévat ohně vodou. Pravidla boje nejsou nijak definována, předpokládáme ne příliš agresivní chování (nicméně fyzický kontakt je dovolen a doporučován). Tato hra je velmi efektní jako noční nebo za šera. Je vhodné mít nestranného rozhodčího, který posuzuje, zda oheň ještě hoří, nebo již družstvo definitivně skončilo.

10. Odchyt krav

Motivace: Zlomyslní indiáni mstící se za ukradenou půdu. Rozbourali všem místním farmářům ohrady a rozehnali všechny krávy po širokém okolí. V zájmu obecního blaha je třeba nasednout na koně a krávy zase pochyvat. Je však potřeba dávat bacha na všudypřítomné vlky, které ohrožují jak krávy tak jejich lovce

Cíl hry: Fyzička, sportovní vyžití, souhra a koordinace týmů

Počet organizátorů: Min. 3

Místo: Louka i les

Doba přípravy: 30 minut

Doba samotné hry: 1h

Pomůcky: Krávy – kůly tak 0,6 m vysoké, lasa (z uzlovaček), špagát

Poznámky: Musí být buď hodně krav nebo se musí do kruhů vracet.

Pravidla:

V nějakém ne nutně přesně definovaném území jsou krávy, které už se po vyhnání uklidnila v klidu se popásají. Kráva je kůl jen lehce zatlučený do země, kolem kterého je tak 1,5 až 2m v poloměru kruh, jenž je nebezpečný pro koně (aby nedostal od krávy přes hubu). Od každého týmu je v území vždy jen jeden lovec krav na svém koni (klasická dvojice jezdec kůň).

Ostatní doma počítají chycené krávy a mohou případně střídat jezdce nebo koně. Lovci se snaží ulovit co nejvíce krav tím, způsobem že přiběhnou ke krávě na bezpečnou vzdálenost a snaží se i chytit do lasa a vytáhnout z kruhu a následně donést do ohrady. Navíc na jezdce doráží vlci, pokud někoho chytanou tak se musí alespoň jeden z dvojice jezdec kůň jít ošetřit po kousnutí a střídá ho jiný farmář.

11. Národní parky

Motivace: Vzhledem k tomu, že se města rozrůstají, začínají zasahovat do okolní krajiny. Bohužel to má i nepříjemné důsledky v úbytku některých živočišných druhů v okolí měst a ve snižování biodiverzity obecně. (Nějak okecat...)

Proto se města rozhodla, že se pokusí s tím něco udělat. Respektive, že vybudují národní park, který kromě ochrany životního prostředí jistě přinese městu i užitek například v příjmech z turistického ruchu apod...

Cíl hry: Prověrka hospodářských a organizačních schopností a dovedností. Hra má praktický odraz v životě.

Počet organizátorů: všichni

Místo: Tábořiště

Doba přípravy: 2-3 hodiny

Doba samotné hry: 2,5 hodiny (čtvrtý program)

Pomůcky: formuláře, propisky, volné paragony, kalkulačky, razítka,...

Pravidla:

Hra se skládá ze dvou částí – založení NP a jeho provozu.

Založení je činnost finančně ztrátová a tedy musí něco investovat z peněz svého města. Druhá část je zisková. Celou hru se vyskytují tyto osoby (instituce):

Úřad guvernéra (v dalším budeme značit (G).)

Národní úřad životního prostředí (Ž)

Obchod (O)

Správce parku (S)

Zvířata (Z)

Průvodce (P)

Úprava parku (UP)

Turisti (T)

Založení parku:

Založení parku probíhá v několika krocích:

1. podat žádost o povolení založení NP a napsat projekt. Projekt posuzuje (Ž) a žádost schvaluje (po kladném posouzení projektu (razítko)) (G). Kterákoliv z těchto instancí může projekt nebo žádost vrátit k dopracování nebo přepracování (dle kvality). Žádost musí být kolkovaná. Kolek koupí v (O).

2. po kroku 1 dostanou povolení k založení NP jako právnického subjektu podle metodického pokynu k založení společnosti (G).

To spočívá v:

a. sepsat stanovy NP (stanovy schvaluje (G))

b. volba Statutárního orgánu (tajná volba, přítomen zástupce (Ž))

c. volba Kontrolního orgánu (tajná volba, přítomen zástupce (Ž))

d. zavedení účetní evidence

3. pokud splní vše z bodu 2, dostanou od (G) přiděleno IČO a mohou si nechat vyrobit v (O) razítko (jinak musí všechny doklady vypisovat) – tento bod není povinný

4. aby měli kde NP provozovat, musí sepsat nájemní (nebo kupní) smlouvu na pozemek NP s (Ž) - k tomu potřebují LV (výpis z katastru (G) je zpoplatněn).

5. V okamžiku kdy splní bod 4 je park úspěšně založen.

Provoz parku

Provoz parku se řídí zákonem o životním prostředí A a zákonem o účetnictví číslo B

ad A:

- NP musí mít svého správce (S) se kterým musí uzavřít pracovní smlouvu (ten po nich bude pak pravidelně chtít plat, plat se vyplácí každý rok (půl hodiny = 1 rok))
- každý rok musí sepsat příbytky a úbytky zvěře (pokud si to správně ošetří v prac. smlouvě tak to řeší (S))
- další úkoly nadřízeného orgánu (Ž) např.: prezentace o nějakém živočichovi, zpráva o činnosti,..

ad B:

- Každý rok vyplnit výkaz zisku a ztrát
- každý půlrok interní kontrola RK
- povinnost spolupracovat při kontrole nadřízeného orgánu (G)

Další provoz parku – (P) musí provádět turisty (T) – od nich dostávají za prohlídku parku peníze – musí stanovit cenu za prohlídku. (T) vždy řekne kolik je turistů (jestli 5, 10,..) a za ty zaplatí. Počet turistů roste neúměrně s cenou a úměrně kvalitě prezentace NP (výstavky, průvodce, předvedení živočichů (Z), ostatních přírodních kuriozit...).

Předpoklad je, že cca 1 hodinu (půl roku) jim bude trvat park založit a další hodinu budou vydělávat.

12. Běh ve smrtonosné uličce – Cesta na divoký západ

Motivace: Stezka smrti na Divoký západ (cestu hlídají indiáni, různí zločinci a desperáti...)

Cíl hry: dostat se skrz houpající se překážky - obratnost, rychlost

Počet organizátorů: 2-3

Místo: louka

Doba přípravy: 1,5 hodiny

Doba samotné hry: 1 hodina

Pomůcky: kůly, provazy, staré matrace (případně pytle naplněné hadrami)

Pravidla:

Z kůlů a provazů se postaví dvojnožky, vždy přes dvě dvojnožky se nahoře přiváže ještě jeden kůl vodorovně. Na vodorovné kůly se potom přivazují staré matrace, ev. pytle s materiálem. Všichni ostatní, co nesoutěží rozhoupávají matrace. Cílem soutěžíčích je proběhnout uličkou

pod houpačícími se matracemi co nejrychleji a zavazit přitom o co nejméně z nich – příp. postih.