

(2005) Pohádka života



Charakteristika postav

Děti jsou povolány z našeho světa, aby zachránili říši fantazie od postupující Temnoty – mizí text z knih, říši zachvacuje Nicota. Od Falca dostávají Orin (symbol dobra, uzel přátelství), který je chrání. Pokud jej ztratí (někde nechají ležet), zmocní se jej Kmork a budou muset pracně získat nový, neboť bez něj není možné obstát před Nicotou. Na Kmorka se dají napasovat ještě další kulišárny, které Vás jistě napadnou. Může mít i nějaké tajné stoupence ...

DĚTSKÁ CÍSAŘOVNA

(dále jen D.C) Představuje jí malá dívenka s dlouhými vlasy. Je oblečena v bílých šatech, čímž vyjadřuje svou čistotu a neutrálnost vůči všem tvorům ve své říši. Objevuje se pouze na konci tábora, kdy děkuje Atrejům za záchranu fantazie.



RÁDCE DĚTSKÉ CÍSAŘOVNY(dále jen R. D.C.):

Rádce je starý úctyhodný muž, který radí a pomáhá D.C., má za úkol oznamovat vůli D.C.. Rádce nosí dlouhou bílou halenu, která sahá až ke kolenům. Pod ní má kalhoty v nevýrazné přírodní barvě. Toto oblečení vyjadřuje neutrálnost jeho i D.C., ta je umocněna jeho zjevem. Má dlouhé bílé vlasy i vousy, jako odznak svého postavení má zdobenou hůl.



ATREJ:

Je chlapec z kmene zelenokožců, velmi odvážný a smělý (u těchto lidí se objevuje typický charakter severoamerických prérijních indiánů) Atrej nosí kožené kalhoty a purpurový plášť, který je vyroben ze srsti purpurových Bizonů, kterými se jeho národ živí. Atrej má pomoci dětem k tomu, aby se stali takovými jako je on sám a mohli pomoci D.C. v záchraně fantasie. Sami se tedy stanou Atreji.



DUHOVÉ VÍLY:

Pomocné postavy které dotvářejí některé scény a pomáhají Atrejům. Oblečeny jsou jak klasické víly (průhledná košilka a tak). Na hlavě nosí věneček nebo čelenku, chovají se něžně a jemně jsou vždy k ruce Rádci D.C. Při všech scénách zachovávají naprosté mlčení.



DRAK FALKO:

Toto je tvor který pomáhá Atrejům cestovat a dává jim nejrůznější rady. Neumí se na nic dívat pesimisticky je to prostě šťastný drak. Šťastní draci se vyskytují v celé Fantázii. Jsou to snad ta

nejkrásnější stvoření, které můžete potkat. Jméno dostali díky své povaze. Nedovedou se na svět dívat jinak než šťastně. Jsou tvořeni z ohně a vzduchu. Jejich tělo je tak lehké, že pro pohyb ve vzduchu nepotřebují křídla. Barvu mají stříbrněbílou a na obloze létají jako blesk. Někdy jsou proto nesprávně označováni jako rychlodraci. Každý kdo má za přítele šťastného draka, je velmi poctěn. MOTTO FALCA: Nikdy se nevzdávej a štěstí si tě samo najde!



MORLA

Je nejstarší bytostí Fantazie. Jedná se o obrovskou bahenní želvu. Žije v MOČÁLECH SMUTKU a cesta k ní již byla mnohým odvážným osudná. V pověstech kolují zprávy o její velmi nesnášenlivé povaze. Díky svému stáří zná ale odpověď na všechny otázky.



OHNIVEC

Pozoruhodní tvorové, kteří obývají OHNIVÉ MĚSTO. Dále je možné tyto tvory nejčastěji potkat mezi Močály Smutku a HORAMI OSUDU. Jejich pohyb je možno vystopovat podle ohořelé trávy a menších stromů.



DVOUPOUSTEVNÍCI

Lesní skřítkci, kteří se usadili v JIŽNÍM ORÁKULU. Muž je velmi známý vědec, který se zabývá sepisováním knihy o záhadách Jižního Orákula. Je velmi roztržitý, ale určitě se od něho nechají získat velmi cenné informace. Žena je kořenářka, u které mohou Atrejové dostat léčivé lektvary. Kdo se již s touto dvojicí setkal, velmi si ji oblíbil a určitě se Vám zmíní o jejich neustálém hašteření.



KMORK

Vlkodlak, který může procházet mezi světem lidí a Fantazií. Ve světě fantazie má podobu obrovského vlka. Od hřbetu k zemi měří 180 centimetrů. Napomáhá Nicotě. Jeho úkolem je zlikvidovat Atreje, který jako jediný může zachránit říši Fantazie. Pokud se mu to podaří, říše zanikne a svět lidí se poříti do záhuby.



KAMENOŽROUT

Dá se říci, že kamenožrouti jsou jedni z největších stvoření Fantázie. Milují kameny a všechno si i z kamenů vyrábí. Žijí pouze v horách, jelikož kameny jsou i jejich potravou. Přes svou mohutnost jsou to hromotluci s velkým dobráckým srdcem.



PIDIŠAS A ZÁVODNÍ HLEMÝŽĎ

Pidišasové jsou mužičci, kteří milují rychlost a závodění. Jsou to také velcí elegantí. Nosí pestrobarevný frak a červený cylindr. Mají svoje přepravní zvíře, které oslovují Strýčku. Jedná se o závodního hlemýždě. Rychlejším tvorem než závodní hlemýžď je pouze šťastný drak.



Vstupní motivace

Bájná říše Fantazie je ohrožena!

Snad tahle prosba, spíše však bolestné volání, dorazí k těm správným uším! Má země je v ohrožení, otřásá se v základech. Zlé síly vytáhli do boje, stojí takřka u bran a hodlají zničit vše, co nám je drahé. Náš Bohem určený dar fantazie nám chtějí vzít. Beze stopy mizí poklady napsané na stránkách knih a zůstávají pouze mrtvá bílá místa. Mizí odkaz našich předků, minulost, ideály a přání všech, kdo tu byli před námi a zaznamenali mnohé pravdy života.

Je zapotřebí postavit se s odhodlaným srdcem Zlu a zachránit vše, co ještě nezachvátila nekonečná prázdnota. Pomozte, dobří lidé ...

Falco





Program tentokrát rozdílný pro dvě hlavní skupiny dětí. Starší děti (ořeši) budou volně inspirováni „životem“ Johna Livingstona Racka (podle knihy Racek), mladší by měli více pohádkovější motiv, který by volně vycházel ze dvou úžasných pohádkových dobrodružství – Nekonečného příběhu (dětí se snaží zachránit říši fantazie, aby nezanikla pod přílivem temnoty) a novodobé animované pohádky Cesta do Fantazie (holčička Chichiro se snaží zachránit své rodiče, poté co se dostali do země plné kouzel a její rodiče se díky své chamtivosti proměnili na prasata).

Bodování

Klasické určování pořadí skupin, namísto bodů ale družiny dostávají SLOVA podle následujícího klíče:

1. místo – 10 slov
2. místo – 9 slov
3. místo – 8 slov
4. místo – 7 slov
5. místo – 6 slov

- Slova se děti dozvídají na večerní slavnosti od Falca a píšou je barvou své družiny do velké knihy
- Dvě skupiny Ořechů soutěží mezi sebou a vítěz má právo během následujícího napsat nadpis kapitoly nějakým alternativním způsobem (z přírodnin, obrázkem, ...)
- Na konci tábora tak vznikne kniha psaná všemi dětmi tábora a symbolicky se tím zastaví působení prázdnoty a obnoví řád

Říše Fantazie v ohrožení

Nicota roztáhla svá křídla, chce obejmout a pohltit celou říši Fantazie. Kráčí rychle kupředu a zůstávají po ní prázdné bílé stránky knih. Společně s řádky mizí veškeré vědění, umění, touhy a sny, které lidstvo doprovázely odpradáвна. Je třeba ji zastavit!

I Nicota má jméno

Nicota pohlcuje vše, zůstává po ní hluché prázdno a zvláštní stopy. Stopy, které nezanechala žádná lidská bytost. Nicota si totiž stvořila posla, který postupuje krok před ní a hledá ty, kteří se odmítají vzdát. Stvořila vlkodlaka, jehož jméno je Kmork.

Naděje v srdci

Odvážná srdce doprovází na cestě proti Nicotě drak Falco. To on jim dodává sílu a naději a chrání je mocným znamením Orin. S ním po boku a s Orinem na krku stále ještě zůstává naděje, že bude říše Fantazie zachráněna.

Pomoc na cestě

V říši Fantazie žijí různí magičtí tvorové a zvláštní bytosti, mnohé z nich však zasáhla do srdce Nicota. Stále ale existuje mnoho takových, které jsou ochotny pomáhat druhým. Skrývají se však na různých nepřístupných místech a není snadné je nalézt.

