

**ALPHACAMP**

Nejkrásnější tábor pro myslící děti

**ALPHACAMP**

nejkrásnější tábor pro myslící děti

Zveme vaše děti na  
**Víkendový Alpha Camp!**

**14. - 16. říjen Příbyslav**

**Cena 2500 Kč** zahrnuje ubytování, dopravu, stravu 5-krát denně, pitný režim, celovikendový zážitkový program a úrazové pojištění.

Celý tábor je spleť her jak logických tak strategických, matematických, ekonomických či šifrovacích ale i sportovních, pohybových, kreativních a mnoha jiných.

Pro děti 9 - 15 let.

Více info a přihlášky na **[www.alphacamp.cz](http://www.alphacamp.cz)**

## ALPHA CAMP – VÍKENDOVÉ TÁBORY

HRAVÝ LOGICKO – MATEMATICKÝ TÁBOR

### O NÁS ...

**A** Jsme **naděnci**, matematici, instruktoři a průvodci, kteří **ukazují** mladé generaci **svět** tak **trochu jinak**. Formou zážitkových kurzů a táborů a za využití prvků zážitkové pedagogiky a Komenského "školy hrou" **probouzíme** v dětech nadšení pro **logické myšlení**, matematiku a zároveň pro poznání sebe sama a ostatních. Učíme je být zodpovědnými a férovými mladými lidmi, kteří se nebojí být sami sebou. Rozvíjíme jejich kreativitu, hravost, důvtip a týmovou spolupráci, jakož i jejich jedinečnou osobnost.



## KOMU JE TÁBOR URČEN...?

Tábor je pro děti ve věku **9 – 15 let**.

Primárně je tábor určen dětem, které jsou **zvědavé**, zajímají je **logické hádanky**, úkoly, hry a hlavolamy, přírodní vědy a fungování věcí jako takových.

## CO JE SMYSLEM TÁBORA...?

Účastníci jsou pomocí zážitkové pedagogiky a různých strategických a logických her v přírodě vedeni k **rozvoji logického a abstraktního myšlení**.

Ukážeme jim, že matematika nejsou jen školní příklady, ale především komplexní zamýšlení se nad problémem a jeho prozkoumání ze všech stran. Najít řešení je pak už vždy hračka.

**V dětech rozvíjíme jejich přirozenou touhu po vzdělání a objevování nových věcí.**

Klademe důraz na výjimečné schopnosti jednotlivých dětí a necháváme je přirozeně vyniknout v kolektivu ostatních dětí.

## CO SI ÚČASTNÍCI ODNESOU...?

**Účastníci si odnesou jiný pohled na svět.**

Absolvováním tábora stráví čas zcela jinak, než před televizní obrazovkou či počítačem.

Zažijí **netradiční hry a příběhy**, které rozvinou jejich logické a abstraktní myšlení a mohou jim tak v životě pomoci k tomu, aby se komplexněji zamýšleli nad konkrétními problémy, kterým budou čelit. Ukážeme jim, že matematika a logické myšlení není vůbec takový strašák, jak by se na první pohled mohlo zdát a že vše lze hravou formou vyřešit.

V neposlední řadě si odnesou nové zážitky a kamarádství, která mohou vydržet třeba i celý život.

## JAK TAKOVÝ TÁBOR VYPADÁ...?

Celý tábor je **spleť her**. Her logických, strategických, matematických, kreativních, sportovních, uměleckých, ekonomických, šifrovacích, tvořivých, taktických, poznávacích a mnoha jiných. Celý tábor protíná **jedna dějová linie**, která se s každou hrou a konáním dětí odvíjí dále. Účastníci jsou po celou dobu her rozděleni do **vyrovnaných skupin** o přibližně pěti členech a tyto skupinky si mezi sebou měří síly. Tábor má **putovní charakter**, takže se pokaždé koná na jiném krásném a zajímavém místě ČR.



*„Celý tábor je spleť her. Her logických, strategických, matematických, kreativních, sportovních, uměleckých, ekonomických, šifrovacích, tvořivých, taktických, poznávacích a mnoha jiných.“*

## UKÁZKY HER:

### STRATEGICKÉ

- **KAMIONEM PO EVROPĚ** – typická stolní hra v reálu. Existuje **plánek**, při kterém se **tvoří strategie** hry a po jednotlivých tazích se hraje. Mezi tím se ostatní členové snaží získat zakázky, peníze, atp. pro realizaci strategie plněním různých úkolů.



### EKONOMICKÉ

- **PAŠOVÁNÍ** – Na různých stanovištích se od vedoucích nakupují a prodávají různé suroviny, kterým se v čase mění ceny. Např. každých 8 minut. Cílem je **získat co nejvíc peněz nákupem a prodejem** těchto surovin.
- **SALAŠ** – opět se nakupují a prodávají různé věci, avšak za určitých specifických podmínek. Salaš vám např. prodá oštěpek anebo vlnu, ale na jejich výrobu ještě potřebujete od

## Nejkrásnější tábor pro myslící děti

někoho jiného koupit např. sůl a nůžky. Nákup a prodej má tedy určité stupně a každý z hráčů má určitou postavu, jejíž roli zastává.

### LOGICKÉ

- **ADVENTURKA** – Představte si, že abyste sestavili stroj času, který Vám umožní se vrátit do minulosti a dozvěděli se od Rose z Titanicu nějakou důležitou informaci, už potřebujete jen jednu součástku. Kde ji však sehnat? **Stojíte na náměstí**, rozhlédnete se a vidíte banku, květinářství, starou hospodu a veřejné WC. **Co uděláte?** Logický sled rozhodnutí a událostí Vás nakonec dovede až k samotné součástce.
- **MATBOJ** – Logická hra pro dva hráče formou turnaje, např. **NÍM**. – Máte hromádku 21 zápalek, střídáte se v tazích a každý z hráčů může vzít z hromádky 1, 2 nebo 3 zápalky. Prohrává hráč, který z hromádky vezme poslední zápalku.
- **BYROKRACIE** – jak už sám název napovídá, jde opět o **logický sled událostí**, který Vás dovede např. k požadovanému povolení postavit stroj času. Na povolení však potřebujete spoustu jiných věcí, které na začátku hry neznáte, ale v průběhu hry je rozkrýváte a musíte je splnit, abyste své povolení dostali.

### AKČNÍ

- **VLAJKOVÁ** – každá skupinka má v jednom rohu louky svůj domek a v něm vlajku, kterou potřebuje ochránit před ostatními skupinkami. Cílem hry je ochránit svou vlajku a zároveň získat do svého domku vlajky ostatních skupinek. Vlajky však smí přenášet hráči, kteří jsou 'živí', tzn. mají na zádech přilepený papírek. Pokud jim papírek po cestě někdo strhl, musí se jít do svého domku 'vyléčit' a dostanou nový život.

### NOČNÍ HRA

- jde většinou o **druh pochodu** v okolí, kde účastníci musí u jednotlivých vedoucích na stanovištích **plnit** nějakou **úlohu**, např. ruce-nohy, kdy skupinka jako celek musí vydržet 10 sekund na daném počtu nohou a rukou, složit nějaký hlavolam, přelézt pavučinu z lan bez dotyku lana, rozšifrovat zprávu, atp...



### VEČERNÍ HRY

- **SÓJA, CUKR, LEPIDLO** – **trojková soustava v praxi**. Ostatní členové skupinky musí jednomu členovi skupinky vysvětlit, co se od něj požaduje, a to za použití slov sója, cukr a lepidlo. Např. má účastník podlézt stůl a sednout si na něj.
- **ŠARÁDY** – **různé druhy pantomimy**. Hraje se po skupinkách, kdy skupinka musí v určeném čase uhádnout co nejvíce slov a ti, kteří ukazují, se pravidelně střídají po každém slově.
- **SOCHY** – jeden ze skupinky jde za dveře, ostatní mezitím **ze sebe udělají sochy**, resp. sousoší a člen skupinky, který byl za dveřmi, musí význam sousoší uhádnout – např. olympijský výbor.
- **IMPROLIGY** – **improvizovaná** krátká **divadelní představeníčka** skupinek, na jejichž přípravu mají účastníci pouhou minutu.