

30 případů majora Zemana Ceteh - tábor 2014

(1 velký případ má hodnotu jako vyřešené 3 malé případy)

25 případů majora Zemana

Scénář a režie: Šolmes

Asistentky: Lulu a Verča

Asistent režie: Hurvajz

Kamera: Hopík



1. Případ - Případ posledních slov

Tlupy dostanou zprávu, že se v nedalekém okolí nachází umírající osoba a budou mít za úkol ji najít. Jakmile ji najdou, umírající jim na pokraji smrti stihne říct, kdo ho zabil a indicie k tomu, kde ta osoba bydlí nebo se pohybuje. Tlupy budou mít za úkol se vrátit zpět do tábora a sepsat detailní zprávu, kde se tělo nachází a následně ho budou muset najít.

2. Případ - Případ zmizelých potravin

Z kuchyně budou odcizeny nějaké potraviny a ukryty neznámo kde. Kuchař tlupám poradí, kde by se mohly potraviny nacházet. U jídla se bude nacházet nějaká stopa nebo věc, kterou tam zloděj zapomněl. Úkolem tlup bude zatknout zloděje.

3. Případ - Případ pyrotechnický

Poplach: „V táboře je bomba.“ Pachatel zanechá zprávu (šifrovanou), kde se bomba nachází. Po nalezení děti musí vyluštit kód pro zneškodnění bomby. Která družina vyluští správný kód, vyhrává (musí natukat kód na bombu).

4. Případ - Případ unesení a osvobození unesených

Uprostřed tábora nebo na velkém prostranství se v noci domlouvají únoscí, koho unesou (člena z každé tlupy). Únoscí budou popisovat vybrané děti. Úkolem tlup je zjistit koho mají unést a přitom nesmějí být spatřeni. Koho únoscí spatří, mohou zabít posvícením baterky. Vybraní členové tlup jsou uneseni a přivázáni ke stromu v kruhu. Tlupy musejí sestřelit jejich únosce, osvobodit svého člena a dostat ho z kruhu.

5. Případ - Případ Tracyho tygra

Ze Zoo utekl tygr. Tlupy musí vyrobit past na tygra pak ho do ní nalákat a chytit. A živého ho vrátit zpět do zoo.

6. Případ - Případ majora Zemana - studna

Vybere se jeden zástupce z každé tlupy, který se bude snažit vylézt ze studny a jeho psychopatický otec ho bude strhávat dolů. Vyhrává tlupa s nejlepším časem.

7. Případ - Případ Sherlocka Holmese

Tlupy budou mít za úkol vytvořit co nejvíce slov (včetně sloves) z písmen slova „Sherlock Holmes“. (mlok, lok, kolo, rok, kros, oko, lek, kel, rek, hole, sleh, hles, hrom, les, molo, mlel, role, sere, hroch, loch, lem mech, slech, slehl, ...)

8. Případ - Případ havrana Edgara Allana Poa

Nějaký plantážník vystřelil havranovi oko, je potřeba mu vzduchovkou vystřelit druh, neboť jak říká Hermes Trismegistos: „Je třeba, aby vše bylo v rovnováze. To, co jest dole, jest jako to, co jest nahoře a to, co jest nahoře, jest jako to, co jest dole“. (na tlupu 5 ran)

9. Případ - Případ islámského teroristy

Islámský terorista zajal v mateřské škole 35 rukojmích, 30 dětí, 2 paní učitelky, školnici, ředitelku a jednoho náhodného důchodce, který šel zrovna kolem. Na školní zahradě rozmístil 20 nášlapných min. Úkolem FBI je dostat se do školky, aniž by agenti vybuchli a osvobodit rukojmí.

10. Případ - Případ zadokumentované vraždy

Tlupy dostanou fotografický aparát a instrukce, kde a kdy se odehraje vražda. Jejich úkolem bude připlížit se na místo a vše vyfotit. Vyhrává ta tlupa, která bude mít vraždu nejlépe zadokumentovanou

11. Případ - Případ Portrét vraha

Tlupy dostanou rozstříhanou fotografii, na které je portrét vraha (budou chybět oči). Děti musí vraha poznat a zatknout. Vrah = Lulu

12. Případ – Případ pátek 13.

Klasický horor - studenti = náčelníci v tee – pee jsou postupně vražděni. Jeden z náčelníků je vrah a ten zabíjí domluveným gestem. Úkolem tlup je zjistit kdo vraždí.

13. Případ – Případ ztracené májky

Vyrobí se májka – věnec se musí opatrovat, neboť přináší táboru štěstí. Jednoho dne zmizí a jestli děti rychle nevyrobí nový a co nejpodobnější zmizelému, bude to strašná smůla... Úkolem tlup bude vyrobit do hodiny nový a co nejpřesnější věnec.

14. Případ – Případ zajakavého papagaja

Hurvajz se převlékne za papouška a bude koktat a křičet větu: „Vrahom bola Marta ta bestia.“ Úkolem tlup bude zjistit, jakou větu vlastně křičí, úhledně ji napsat a předat náčelníkům.

15. Případ – Případ sebevražděného atentátníka

Každá tlupa si uprostřed tábora postaví svoji vlastní malou, vojenskou základnu. Po náhoně poběží 3 sebevraždění atentátníci (každý bude mít určenou základnu, do které poběží) a budou řvát: „salam alejkum.“ Tlupy mají za úkol teroristu zlikvidovat dříve než se k nim dostane. (pistole či papírové koule + počet výstřelů)

16. Případ – Případ ohořelého potápěče

Klasika - velké letadlo, které hasilo požár, nabralo potápěče a vyklopilo ho nad hořícím lesem... + petice :)

17. Případ – Případ zamčených dveří

Zámek a několik klíčů na různých místech pod kameny. V táboře bude 10 kamenů, pod kterými budou klíče a 10 kamenů, pod kterými budou smutní smajlíci. Kdo má lepší čas otevření dveří vítězí.

18. Případ – Případ oběšeného viselce

Oběšenec visí na stromě v lese nedaleko cesty, na které je zaparkovaná dodávka a pod ním je kaluž vody. Jak spáchal sebevraždu? Po dvou špatných odpovědích dostanou děti nápovědu: „Dodávka má na kapotě nápis – Mrazírny.“

19. Případ – Případ hluchoněmého svědka

Hluchoněmec mele blbosti a gestikuluje. Tlupy napíší svůj vymyšlený příběh (co vlastně za zločin hluchoněmec viděl).

20. Případ – Případ agenta KGB

Náčelníci se postaví do řady a před obličej si dají Mergyho posmrtnou masku, mají čísla, každý mluví jinou řečí, jen jeden rusky. To je právě ten sviňák :), kterého děti musí odhalit. Stačí na něj mlčky ukázat.

21. Případ – Případ masového vraha

Masový vrah pohazuje po táboře a okolí mrtvoly, zanechává stopy (obrázky mrtvol) a pachovou stopu (voňavka).

22. Případ – Případ Zodiakovy šifry

Je třeba rozluštit Zodiakovu šifru, pečlivě napsat a odevzdat. Na viditelném místě bude vyvěšen Zodiakův portrét, jeho šifra a obyčejná jednoduchá šifra.

23. Případ – Případ zfalšovaného rukopisu

Opravení textu Máchova Máje.

24. Případ – Případ ubrousku prostři se

Ivča připraví pro každou tlupu obložené chleby, každý chléb bude vypadat jinak (vyryté srdíčko, okurka, ...), děti se nají a pak napíší, co vše tam bylo (obměna Kimovky). Tlupy mají obložené chleby stejné.

25. Případ – Případ odstřelovače

Náčelníci chodí po táboře. Odstřelovač střílí ukrytý nedaleko tábora. Vždy po výstřelu padne jeden z vedoucích (vedoucí mají domluveno, jak postupně padají). Úkolem dětí je najít a zlikvidovat odstřelovače.

5 velkých případů majora Zemana

26. Případ – Případ Foxe Muldera a teleportujícího se ufona

Části ufona se vždy objeví v přesný den a čas na určitém místě a vždy jen na 10 minut. Tlupy budou mít za úkol nakreslit tu část. Po 10 minutách přiběhne černá postava (Hurvajz), která to podpálí.

27. Případ – Případ vražedné infekce

Vypátrat původ infekce a vyrobit lék.

28. Případ – Případ tajuplných hádanek

Dva dny vždy někdo z náčelníků pobíhá po táboře a vyřvává klasické dětské hádanky. Která tlupa bude mít nejvíce odpovědí, vyhrává.

29. Případ – Případ Zombie

3 dny trvající útok zombies na tábor (ve kteroukoli denní a noční dobu). Zlikvidovat zombie se může jen papírovou zlatou koulí - děti si je sami vyrobí. Vítězí ta tlupa, která zlikviduje nejvíce zombies.

30. Případ – Případ ukradených obrazů

Pátrání po 5ti obrazech Salvadora Dalího. Z muzea byly ukradeny obrazy Salvadora Dalího. Jsou rozmístěny ve zlodějských doupatech v okolí tábora = zašifrované mapy. Která tlupa přinese více obrazů, vítězí.