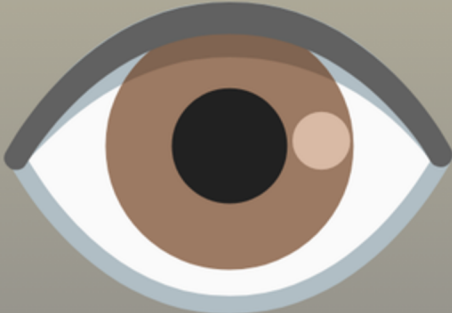


Zpravodaj Městského domu dětí a mládeže v Týně nad Vltavou



V  KO

Prázdniny se kvapem blíží. Už jste si vybrali, na jaký letní tábor pojedete? A vymysleli, na jaký výlet do bližšího i vzdálenějšího okolí se vypravíte? Nejvyšší čas to udělat! Druhý letošní časopis Voko vám při výběru aktivit pomůže.

Léto je čas dobrodružství, smíchu a dlouhých slunečných dnů. Voní po zralých jahodách, opalovacím krému a večerech, kdy se ještě nikomu nechce domů. Každý den může být začátkem nového příběhu — stačí vyrazit ven, zapojit fantazii a nechat prázdniny kouzlit.

Kroužek Redaktor a reportér vám přeje léto plné radosti, objevů a nezapomenutelných zážitků!

Voko 2/2026

*Zpravodaj Městského domu dětí a mládeže
v Týně nad Vltavou*

*Autoři textů a grafiky: Jindřich Dušek, Jiří Korbel,
Prokop Pražan, Ondřej Šíma, Adam Vlasák,
spolupráce Markéta Pražanová*

*Foto: archiv Městského domu dětí a mládeže
v Týně nad Vltavou*

*Vydavatel: Městský dům dětí
a mládeže v Týně nad Vltavou, 2026
www.ddmtyn.cz*

Zahradní slavnost a veletrh kroužků

5. 6. 2026 od 16 h

V parku u řeky za Starým mostem

Srdečně zveme všechny děti, rodiče i širokou veřejnost na Zahradní slavnost spojenou s představením a vystoupeními kroužků MěDDM Týn nad Vltavou.



ZAHRADNÍ SLAVNOST

2

VELETRH KROUŽKŮ

5. 6. 2026 16.00

V PARKU U ŘEKY ZA STARÝM MOSTEM

**VLTAVOTÝNSKÉ
SLAVNOSTI**

15. – 18. 7. 2026

MĚSTSKÝ DŮM DĚTÍ A MLÁDEŽE TÝN NAD VLTAVOU

SEZNAM TÁBORŮ

2026

PŘIMĚSTSKÉ TÁBORY:

JARNÍ PŘIMĚSTSKÝ TÁBOR 9. 2. – 13. 2. 2026

ARTOVÝ PŘIMĚSTSKÝ TÁBOR 13. 7. – 17. 7. 2026

JAZYKOVÝ PŘIMĚSTSKÝ TÁBOR 20. 7. – 24. 7. 2026

VESELÝ PŘIMĚSTSKÝ TÁBOR 27. 7. – 31. 7. 2026

POZNÁVACÍ PŘIMĚSTSKÝ TÁBOR 3. 8. – 7. 8. 2026

TURISTICKÝ PŘIMĚSTSKÝ TÁBOR 10. 8. – 14. 8. 2026

SPORTOVNÍ PŘIMĚSTSKÝ TÁBOR 17. 8. – 21. 8. 2026

POBYTOVÉ TÁBORY:

BENEŠÁK 30. 6. – 5. 7. 2026

SEPEKOV 4. 7. – 18. 7. 2026

AIRSOFT 2. 8. – 15. 8. 2026

NA SMUTNĚ U BECHYNĚ 22. 8. – 29. 8. 2026

KEMP JUDO + VODŇANSKÉ POKLADY 22. 8. – 28. 8. 2026

**VÍCE INFORMACÍ
HLEDEJTE:**

WWW.DDMTYN.CZ

TIPY NA VÝLETY

Muzeum mlýn Hněvkovice



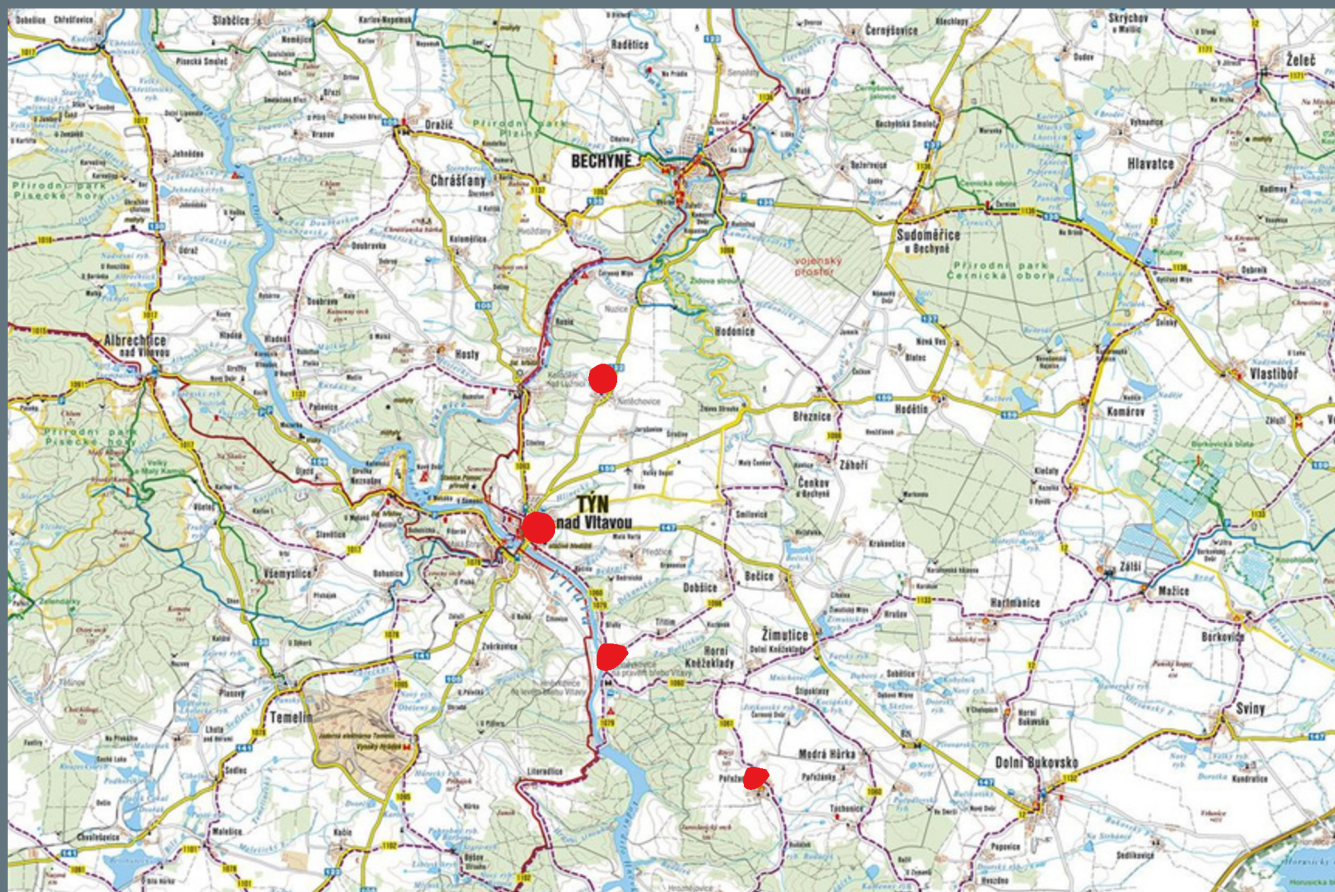
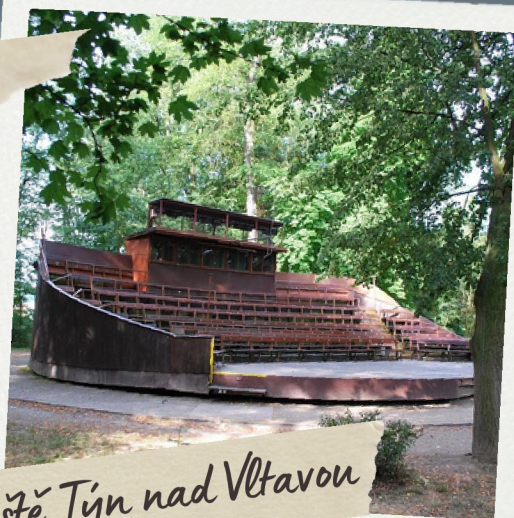
Jihočeské zemědělské muzeum Netěchovice



Muzeum vozidel a staré zemědělské techniky Pořežany



Otáčivé hlediště Tyn nad Vltavou



SVĚT FANTAZIE A NADPŘIROZENÝCH BYTOSTÍ

V Domě dětí a mládeže v Týně nad Vltavou mohou děti navštěvovat více než 70 různých kroužků. Patří mezi ně i kroužek Jeskyně a draci vedený panem Jiřím Skaličkou.

Jeskyně a draci (JaD) je celosvětově oblíbená stolní hra. O co v ní jde?

Jedná se o stolní hru, kde se hráč vtělí do své postavy. Ve světě se tento typ stolních her nazývá RPG (Role-Playing Game). Hry fungují na principu přebírání rolí fiktivních postav a žití jejich životů ve smyšlených světech. Hra vznikla v Americe a pod názvem Dungeons and Dragons u nás je známé spíš Dračí doupe. Hrajeme určitý příběh, který připravil pán jeskyně nebo průvodce hrou (v našem případě já, jako vedoucí). Hráči mohou na vytvořený příběh pružně reagovat v rolích svých fiktivních postav.

Jaký počet hráčů je ideální a pro jakou věkovou skupinu?

Teoreticky se dá hrát i jeden na jednoho, tedy jeden hráč a jeden průvodce. Ideální množina je ale kolem čtyř hráčů. Záleží vždycky na tom, jak náročný příběh se připraví. Plnohodnotně hrát mohou děti tak od 10 let, hra se může přizpůsobit i pro osmileté, pro šestileté jde připravit pohádka, ale musí se pak trochu upravit poměrně složitá pravidla.

Hry je nutné vymyslet, nebo se dají použít vzory?

Většinou se hraje tzv. kampaň. Ta probíhá v rámci deseti nebo patnácti sezení, každé z nich trvá dvě hodiny, ideální jsou čtyři hodiny. Kampaň má jeden velký příběh, v rámci kterého družina hraje své role, které si vymyslí. Dají se ale hrát i jednorázové hry neboli one shot. Hráli jsme třeba i se stavebnicí lego a navázali pak předpřipravenou kampaní Ztracený důl Fendelveru.

Jak náročné je hru připravit?

Dají se využít příběhy z knihy, většinou si ale sestavují příběh podle pravidel sám. Příprava na každé sezení trvá tak hodinu. Příběh je jen takový rámeček, členové družiny mají volnost a jak se vše rozvine je jen na jejich představivosti a kreativitě. Někdy také sháním různé kulisy a postavičky, některé si tisknu i sám na 3D tiskárně.

Jak se vám daří udržet pozornost dětí?

Důležitá je technika tzv. spotlight (v překladu reflektor). Pán jeskyně dává každému hráči stejný prostor a když vidí, že některý hráč nedává pozor, nebo se nudí, tak převede pozornost na něj.

Co vás děti na hře baví nejvíce?

Adámek: Baví mě, že můžeme mezi sebou spolupracovat. Například, když jsem ve hře skoro umřel, to bylo minulý týden, tak mi členové družiny pomohli.

Štěpík: Baví mě bojovat.

Jonáš: Líbí se mi vymýšlet strategii.

Ve hře používáte různá kouzla a zbraně. Chtěli byste něco ze hry převést do reálného života?

Jonáš: Mezi oblíbená kouzla patří hromová vlna, která může někoho srazit na zem, nebo léčivé slovo, povídání a přátelství se zvířaty, "dobruvka" – ta vám dá jídlo, zapletení – zamotá nohy a utíkající padne, hadí uštknutí a mnoho dalších. Nevím, jestli bych to tady využil, možná jo.

Adámek: Středověk, kde se hra odehrává, mi připadá hodně nebezpečný. Určitě bych tady nechtěl ty nepřátele.

Jakou roli máš ve hře?

Adámek: Já jsem tulák a pobuda, svoji postavu mám rád, ale v realitě bych jí být nechtěl. Je dobrý, že se můžu stát někým, co není vůbec ve skutečném světě možné.

Jonáš: Já jsem zloděj. Moje postava má minulost, na kterou bych nechtěl nikdy ani pomyslet.

Jiří Korbek, kroužek Redaktor a reportér



Kam zmizel Eliáš Glock?

V některém ze starých domů na Horním Brašově se nedávno našel vzkaz v lahvi. Ležel prý pod ztrouchnivělou podlahou. Písmo kostrbaté, lahev špinavá a páchnoucí...

Kdo četl knihu Karla Dewettera „Neuvěřitelná dobrodružství Davida Damiána“, už možná začíná tušit a vybavují se mu odstavce z knihy o městě Vltavíně (Týně nad Vltavou):

„Dům Eliáše Glocka byl nejstarší a nejzchátralejší v městečku. Stál ve špinavém koutě nejužší uličky, zastrčen mezi ostatní domy, jako by se stále schovával. Byl tak zčernalý, jako by ho byl protáhl komínem, a ve zdech měl tolik trhlin, puklin a jizev, jako by se byl zúčastnil bitvy u Waterloo, ač se ze svého místa po tři sta let nehnul. Jeho špičatá prejzová střecha, zarostlá zeleným mechem, měla děr jako řešeto; uražený komín se podobal vykotlanému zubu a z dřevěného okapu visely chumáčce trávy. Ani jedno okno nebylo zaskleno. Eliáš Glock si nikdy nebral nájemníky a celý dům obýval sám. Budte si však jisti, že by je nedostal, ani kdyby každému připlácel dukát denně. Všeobecně se věřilo, že v domě straší. Rovněž jeho šerý, plísňí páchnoucí krámek kdekdo rychle mýjel. Vypravovalo se, že pomocí zlých mocí našel ohromný poklad.“

Karel Dewetter byl spisovatel dobrodružné literatury pro mládež s fantasijskými prvky, který prožil dětství na konci 19. století v domku na Zámeckém nádvoří v Týně nad Vltavou.

Hlavní hrdinové knihy skutečně cestovali v láhvi, a dokonce celé město Vltavín se dostalo díky kouzlům až na ostrov uprostřed oceánu. Proč vltavotýnská umělkyně Petra Herotová vytvořila loni v říjnu mural „Díra do světa Davida Damiána“ na zeď bývalé hasičárny na Zámeckém nádvoří? Zeď proráží moře – a voda se rozlévá až na chodník. Plavovou v ní rybičky i mořská pana. Mural je prý připomínkou, že kultura si vždycky najde cestu ven. Nenašel si ale tudy cestu ven také Eliáš Glock a další hrdinové? Neprošli náhodou právě touto dírou do světa fantazie?

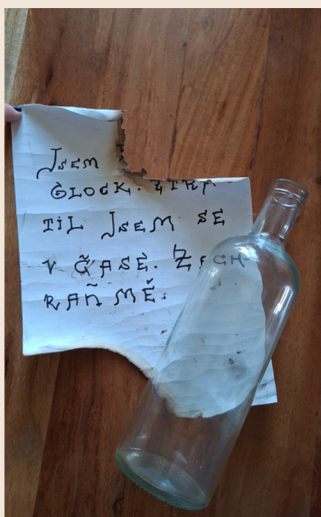


Foto Markéta Pražanová

A co si o tom myslí redaktoři Adam, Jindra, Jirka a Ondra?

David Damián a Eliáš Glock se zmenšili a znovu, stejně jako v knize, i nyní po všech útrapách konečně dopluli na ostrov uprostřed oceánu. Je jim vedro k zalknutí. Uvidí opuštěný hrad, v němž zahlédnou starou čarodějnici. Ta tady bloudí po staletí v temných chodbách. Proč? Hlídá lektvar létání. Ten by se našim hrdinům náramně hodil, aby se mohli pohybovat prostorem a časem a dolétnout zpět do Vltavínu. Lektvar je uložený v malé lahvičce a uzamčený v truhle ve sklepení.

Jediná možnost, jak lektvar získat, je zabít čarodějnici. Stačí ji otrávit. Ale jak? Jedem. David musí chytit nebezpečného fialového hada, který žije na ostrově. Je jediný svého druhu na světě a je prudce jedovatý. David se pokusí o hadí zpěv – s vystrčeným jazykem – a vyláká hada za úplňku ze skal. Glock už číhá za kamenem a nepozorovaně se k hadovi přiblíží a uřízne mu hlavu nožkem. Teď už jen dát jed čarodějnici do pití a mohou odletět zpět do Vltavínu. Nebo do Týna nad Vltavou?



Foto archiv MěÚ Týn nad Vltavou

VYBRANÉ AKCE MĚDDM

Kromě zajišťování činnosti všech kroužků v řádných termínech probíhala celá řada dalších doprovodných programů, z nichž vybíráme:



Foto archiv DDM Týn nad Vltavou

- 17.-18. 4. Přespávačka v Žimuticích - Dancing Aerobik, Sportovky, Šikulky z Žimutic
- Od dubna do května - Pohyb do školek – zábavný pohybový program pro mateřské školy v Týně nad Vltavou
- 21. 4. Den Země - soutěžní dopoledne s ekologickou a přírodovědnou tematikou pro žáky 6. tříd a primy gymnázia
- 25. 4. Sedmá výprava Turistáku
- 30. 4. Pálení čarodějnic - akce pro děti a jejich doprovod pořádaná ve spolupráci s MCKV
- 9. 5. Vltavotýnský střep
- 9. 5. Den matek - vystoupení kroužků Tanečky Kopretina a Mažoretky příprava na Baráčnické rychtě
- 22.-23. 5. Osmá výprava Turistáku s přespáním mimo Týn
- 29.-31. 5. Týnské čhave na festivalu Khamoro
- 29.-30. 5. Přespávačka kroužku Moderní a sportovní gymnastiky



TVOŘENÍ



Kdybych...

DOPLŇTE, CO BYSTE DĚLALI:

Kdybych se ocitl sám/a na opuštěném ostrově, tak bych.....
(*Si co nejrychleji postavil úkryt a zajistil pitnou vodu.*)

Kdybych byl/a mořeplavcem, tak bych.....
(*Objevil nový kontinent.*)

Kdybych měl/a řádu peněz, tak bych.....
(*Si koupil, co bych chtěl.*)

Kdybych uměl/a hrát na všechny hudební nástroje, tak bych.....
(*Založil kapelu.*)

Kdybych byl/a mým rodičem, tak bych.....
(*Se zbláznil.*)

Kdybych žil/a 500 let, tak bych.....
(*Nasbíral co nejvíce mincí a potom je prodal.*)

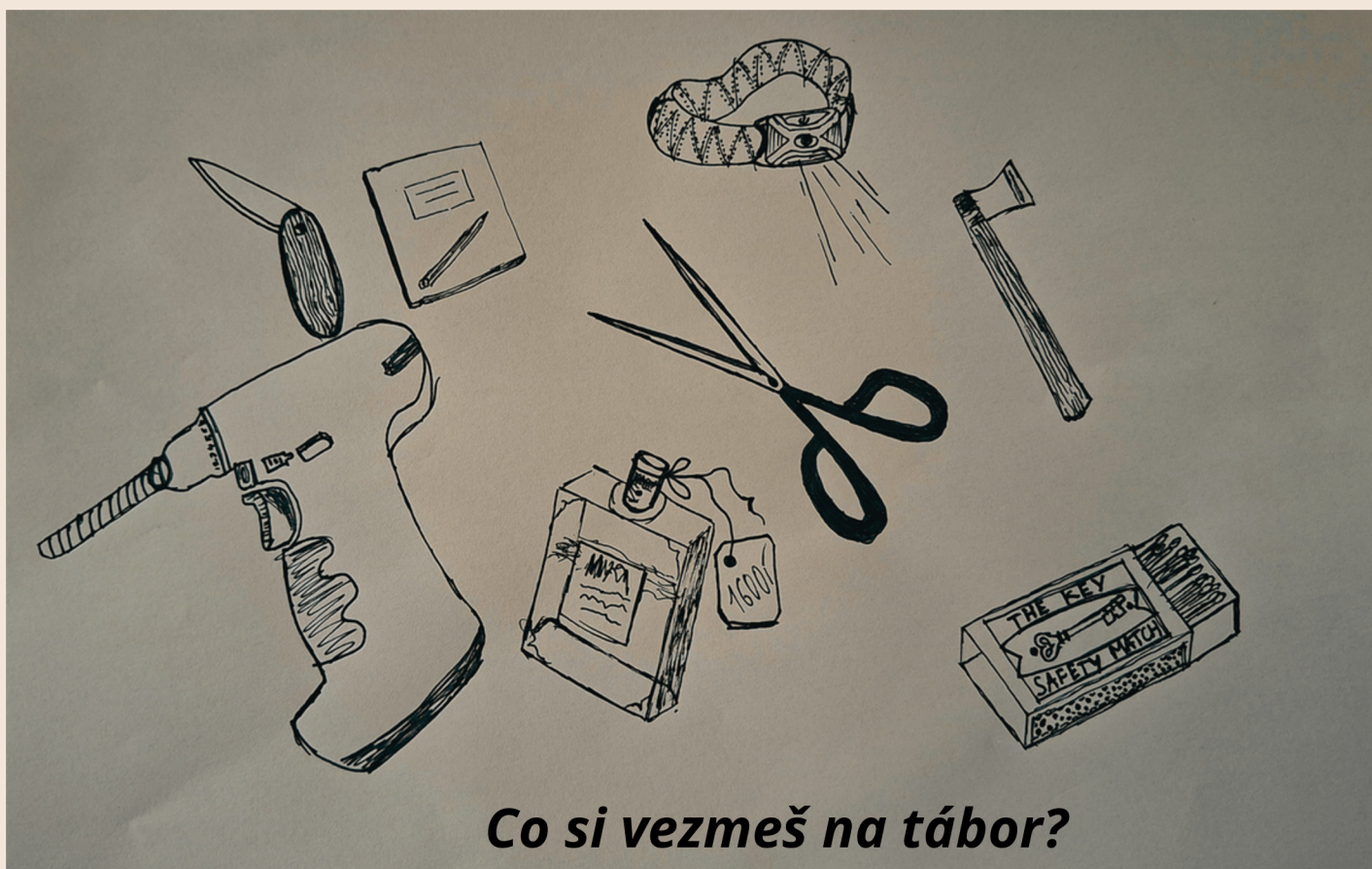
Kdybych si mohl/a vybrat, kde chci žít, tak bych.....
(*Měl vilu a v ní činčilu.*)

Kdybych si mohl/a vybrat, jaké chci povolání, tak bych.....
(*Byl komentátor.*)

Kdybych byl/a prezident, tak bych.....
(*Byl velevážený a uctíváný.*)

Kdybych mohl mít 2 roky prázdnin, tak bych.....
(*Byl rád.*)

Návrhy odpovědí připravili kluci z kroužku Redaktor a reportér.



Co si vezmeš na tábor?