

---

# Příprava táborové hry „Hobit“

---

Oddíl: T. K. Káňata

---

Miroslav „Bobřík“ Španihel

---

## Úvod

Práce je zaměřená na členy oddílů, kteří připravují nebo se podílí na přípravě táborové hry a jsou v tom nováčci, anebo jen hledají jiný náhled. Má posloužit jako inspirace nebo drobný návod, jak postupovat při přípravě celotáborové hry, nad čím se zamyslet, nebo popřípadě na co si dát pozor. Tuto práci píše z pozice čerstvého náčelníka oddílu, tudíž hlavní dozor nad přípravou celé hry mám poprvé, proto prosím omluvte drobné nedostatky, které u Vás na táboře mohou nastat i z důvodu toho, že náš tábor se má teprve uskutečnit a nemám zatím zpětnou vazbu, jak celý tábor dopadne.

Kapitoly práce se pokusím rozdělit dle nejdůležitějších částí postupu při tvorbě hry a také je členit postupně, jak by měly následovat po sobě. Rád bych předem upozornil, že na tábor očekáváme cca 15 dětí, pro tento počet je také hra připravována, proto by práce pro Vás měla být spíše inspirativní.

Moje práce vychází z mých doposud získaných zkušeností, jak z účasti, tak pomoci při tvorbě předchozích táborových her našeho oddílu. Cílem hry je, aby byla zábavná, poutavá, jednoduchá a trochu i naučná. Chtěl bych do ní zapojit prvky LARPU, boje s LARPOvémi zbraněmi a hadráky (hadry sešité do koulí o průměru cca tenisáku). Doufám, že Vám moje práce v budoucnu pomůže vytvořit skvělou hru, na kterou budou děti rádi vzpomínat.

## Námět hry

Od nového školního roku náš oddíl nabral spoustu nových členů, všechny v rozmezí 8-10 let. To je při výběru téma celkem důležitý prvek, protože je potřeba vybrat něco jednoduššího, aby i ti mladší stíhali vnímat děj, který okolo nich probíhá, a samozřejmě je i bavil. Pro tento účel skvěle poslouží právě nějaké pohádkové téma, což Hobit od J. R. R. Tolkiena (samozřejmě dle knižní předlohy) je. Je to téma, které většina mladších zná i díky filmu, takže alespoň by mohli trochu tušit, o co jde, když jim hru představíte. Další výhodou je, že téma bylo již mnohokrát zpracováno, tudíž je internet plný jiné inspirace. Což hlavně pro mne je výhodou, protože jak už jsem výše zmínil, je to pro mne první hra, kterou řídím. Navíc jako zpestření se dají využít různé malby, mapy a i runy, kterých je například knížka plná, což může hře dát skvělý náboj a pomoci přiblížit děj k účastníkům. A naopak se dá hra trochu komplikovat hlavně pro starší děti, protože je jasné, že ty už jednoduchost tolik

neocení a potřebují hru jak se říká okořenit. Jen je zapotřebí dát pozor, abychom si tím příliš nepřidělávali práci a neochudili tím základní děj nebo ho rušili. Na to je třeba dobré využít ostatní vedoucí nebo mladší praktikanty, či jak je u Vás v oddíle nazýváte. Abych uvedl příklad, třeba minulý rok na táboře při hře na motivy počítačové hry „Fallout“ děti dostávaly možnost se v průběhu tábora přidávat k jednotlivým frakcím (gangům), které ve hře figurovaly a plnit pro ně „sólo“ úkoly, vše samozřejmě potají, aby nikdo neodhalil, ke komu patří. Na konci při závěrečném táboráku se pak jednotlivé záškodnické delikty odhalily, což vyvolalo řadu překvapených a našťvaných výrazů, vše samozřejmě v dobrém. Rád bych dodal, že tak se dělo i mezi vedoucími, protože ti zastávali role velvyslanců jednotlivých frakcí, proto také každé úkolování probíhalo při maximálním utajení. Samozřejmě ani nemusím zdůrazňovat, že to mělo u všech velký úspěch. Jistou podobu chystám i na letošní rok, protože v oddíle máme i nadále děti trochu starší, které to rozhodně ocení.

Při tvorbě se rozhodně neváhejte inspirovat u ostatních oddílů, které podobné téma již hrály a dokážou Vám říci, co fungovalo a co naopak ne. Další inspirací je rozhodně kniha, výhodou je, že se rozhodně nemusíte řídit přesně dějem, ale spíše použít její úryvky. Což mě vede k další věci, která se u nás celkem chytla v jedné hře a to hrané scénky především vedoucími, chcete-li trochu uvést děj nebo představit následující dění (hry, atd.) a potažmo pobavit děti ☺.

### **Předtáborová příprava**

A konečně se dostáváme k tvorbě hry samotné. Doporučuji začít co nejdříve, i když se to nezdá, na přípravu čeká hodně věcí, my začali už v lednu. Nejlepší je začít vůbec tím, že si sežene lidi, kteří budou ochotni Vám s tím vůbec pomoci, obeznámit je s tématem a nechat je se nad tím trochu zamyslet. Podle mě nejlepší volbou pro komunikaci je se někde sejít, například v klubovně, restaurační zařízení nedoporučuji, končí to špatně. Samozřejmě variant je víc, existuje spousta komunikačních kanálů a sdílených dokumentů. Osobně dávám přednost té schůzce, bývá to rychlejší. Když už se tedy sejdete, je dobré se domluvit na základní kostře celé hry, tzn. co budou děti představovat, jak chcete hru pojmout jestli jako LARP, kde bude každý hrát svou roli sám za sebe, nebo jako tomu dávám přednost já, že budou děti rozděleni do skupinek a jejich postup bude záležet taky na jejich spolupráci.

Dalším důležitým stavebním kamenem je, jelikož se jedná o táborovou hru, stanovit si priority, co za ten tábor chcete stihnout, například výprava na svítání, nebo jiný vícedenní výlet, rukodíly, či jiné podobné aktivity atd., jsou to totiž věci, které hodně ovlivní harmonogram tábora, zvláště pokud máte tábor například čtrnáctidenní, tam už jsou dva dny docela poznat. Další věcí, kterou je dobré připravovat déle dopředu, jsou kostýmy a další kulisy. Nejsou to věci důležité, ale spíše dost vhodné, odehrát se to dá samozřejmě i bez nich, ale ušetří Vám spoustu vysvětlování, o co vlastně jde a i to pak lépe vypadá, k tomu se pak vrátím v další kapitole.

Doporučuji si poradů rozdělit na více schůzek, i protože se v mezičase může spousta dalších nápadů urodit, ale také uvidíte vývoj a jakým směrem se to uchyluje a dá se to tak lépe řídit. Myslím, že takový ideální počet mohou být tak tři porady a nějaké průběžné domlouvání mezi tím. Po rozhodnutí priorit a základní kostry se můžete vrhnout na jednotlivé etapy hry, to například na druhé poradě. K tomu dobře poslouží kniha, která je dobře dělená do jednotlivých kapitol, z kterých se dá vycházet. Vybírejte nejprve kapitoly, o kterých víte, že jste schopni zrealizovat. Etap je dobré mít připraveno trochu více a vyčlenit si některé, které bude možno vynechat, aniž by to nějak uškodilo. A to hlavně z důvodu, když zjistíte, že je to málo, nebo naopak moc a to třeba i z důvodu nepřízně počasí.

No a konečně finále, poslední porada, doladění detailů a shrnutí přípravy. Důležité je rozdělit si jednotlivé úlohy ve hře, například kdo se bude starat o bodování, přípravu her, doplňkový program spojený se hrou atd.

Další věc, která rozhodně stojí za zmínku, je výběr her. Je dobré, aby každá etapa byla zastoupena jinou hrou, a to ještě aby se typy her trochu lišily. Tím myslím aby po sobě nenásledovalo třeba pět čistě běhacích her, pak už je to nuda. Dalším prvkem dobrého výběru hry je to, že hraní hry bude alespoň přibližně připomínat podstatu etapy (stačí přibližně). Pro pochopení: například sběr zlata nebude symbolizovat „luštění šifry,“ ale třeba „sběr předmětů v lese na čas“. Jednotlivé hry není potřeba složitě vymýšlet, existuje spousta literatury, která je plná různých her, nebo internetové stránky.

V našem oddíle je už celkem zvykem pořádat takzvanou „předtáborovou herní výpravu.“ O co jde? Jde vlastně o normální vícedenní víkendovou výpravu, která se liší pouze tím, že se na ní zahajuje táborová hra. A k čemu je to vlastně je? Když pomínu, že to slouží

jako dobrá motivace jet na tábor, tak se zde dá uvést hra a dát jí nějaký začátek a ušetříte si tím i čas na táboře. A je to vlastně také dobré odbočení od stereotypu běžných vícedenních výprav. U nás to mimo jiné slouží i jako most mezi celoroční a táborovou hrou, které jsou na stejné téma a navazují na sebe. A samozřejmě hry na ní se týkají vybranému tématu táborové hry.

### **V čem je tábor vlastně Hobit?**

Chcete-li pořádat nějakou hru na vybrané téma, je rozhodně nutné (jako jednu z mnoha věcí) navodit atmosféru. Když pominu hry, je potřeba u přípravy před táborem nezapomenout na jednotlivé detaily jako například diplomky s motivem Hobita, to je rozhodně věcí, která s atmosférou pomůže. Další věcí je třeba mapa, ať kreslená nebo tištěná, jelikož se vlastně jedná o putování, rozhodně pomůže, když děti uvidí nějaký postup, kde vlastně byly. Dají se sem zde doplnit i nějaké informace o daném místě, nebo co se tam stalo atd. Věc, kterou chystám například u nás, je osobní deník, který bude mít každý. Deník bude obsahovat krom jiného hlavně výčet zkušeností, které doposud získali, tak i vlepené lístečky, které budou znázorňovat schopnosti, či vylepšení, které ovládají. Jednat se bude především o počet životů, schopnost léčení životů, množství hadráků, s kterým půjdou do boje, nebo možnost používat chladnou zbraň. Zkušenosti se budou rovnat počtu bodů, které získají jako skupinka, pro vysvětlení děti budou rozděleni přibližně do tří skupinek po pěti a to na dobu celého tábora, v tomto rozdělení se budou účastnit táborových služeb a herních etap, upřesnění v další kapitole. Aby jste rozuměli, proč jsme se rozhodli zkušenosti a body spojit zrovna takto, tak hlavně proto, že kdyby byli hodnoceni jako jednotlivci, tak by hrozilo riziko, že mezi prvním a posledním bude příliš velká propast, což snad při alespoň trochu dobrém rozdělení skupinek nebude. A také budou trochu nuceni jako skupinka více makat. Abych se vrátil trochu k tématu té atmosféry, dalším prvkem jsou například kostýmy. Samozřejmě nejsou nutné nějak parádně propracované kostýmy, ale aby alespoň bylo trochu rozeznatelné, koho daná osoba představuje. V tomto směru pomohou třeba barvy na obličej, nebo potravinářské barvivo a stará pytlovina a máte krásně udělaného skřeta, nebo třeba nabarvené a přešité staré prostěradlo, z kterého uděláte čarodějův plášť. Jsou k mání také různé obchody, které se specializují výrobou LARPových kostýmů, ale to jestli se jedná pouze

o jednu táborovou hru, je zbytečná investice. Mimochodem se dají najít i návody na podomácku vyrobené kostýmy.

Na dále už použijí jen souhrn nápadů, spíš pro inspiraci, jak zvednou atmosféru tábora, jedná se vcelku jen o detaily, ať už je to pojmenování různých mimoherních aktivit nějak tematicky, jako třeba jiný doplňkový program (ať už her, rukodílů či výletu do okolí). Další možnost je výzdoba tábořiště či pojmenování orientačních bodů okolo tábora opět nějak tematicky, nebo samozřejmě i v samotném tábořišti. Ve zkratce, rozhodně se nemusíte bát naplno zapojit Vaší fantazii.

## **Skupinky**

Zde bych Vás hned na začátku rád upozornil, že tato kapitola nemusí u Vás být použitelná, berte to prosím tedy spíš opravdu, jako jiný nadhled. Nejdřív začnu tím, jak to chodí u nás, to Vám snad pomůže si rozmyslet, jestli Vám to k něčemu je. K nám na tábor jezdí přibližně 15 dětí, ve věku od 9-14 let. Rozdělujeme je tedy na tři co nejvíce vyrovnané skupinky (kluci a holky dohromady, jinak je to u nás nemožné). Samozřejmě je nemožné skupinky utvořit spravedlivě stejně silné, ale je dobré se o to alespoň pokusit, děti se totiž spolu v rámci skupinek podílejí nejen na činnosti v jednotlivých etapách, ale spolu také mají plnit úkoly týkající se denních služeb na táboře, kdy se podílejí hlavně na chodu kuchyně. Další výhodou rozdělení je snažší svolávání, kdy snáze poznáte, jestli Vám někdo chybí. A pak také při rozdělení na ostatní program, kdy potřebujete jen menší skupinku dětí a lépe se pak reguluje střídání při těchto aktivitách, jako je například výukový program nebo rukodíly, kdy se nemůžete věnovat příliš velké skupině. I proto je důležité se nad tím vším při rozdělování zamyslet a zda Vám to vůbec k něčemu je. My se snažíme je rozdělit tak, aby v každé skupince bylo vždy nějaké starší dítě cca 14 let a aby se ve skupince nesetkávali sourozenci, to totiž může dělat docela neplechu. Poté se ke skupince přidělí jeden praktikant, ten je pak má na starosti a velí jim třeba při službě nebo se stará aby na etapu vyrazili všichni a tak podobně.

## **Bodování**

Další kapitola jen pro získání dalšího nadhledu. U nás je zvykem bodovat děti jednotlivě, prakticky za jakoukoli činnost, za kterou bodovat jde, ať už je to úklid, úspěšnost v etapách, ranní morseovka, kronika atd. Podle toho se pak určuje vítěz celotáborového bodování a dostávají odměnu. Je to dobrá motivace, pakliže bodování visí někde dostupně v tábořišti a děti si pak mohou porovnávat svůj postup a úspěšnost, a také vidí, že být aktivní se vyplácí.

Letos nás čeká menší přídavek, jak jsem psal v minulé kapitole, děti budou navíc bodovány za úspěch jejich družinek, což jim bude přidávat zkušenosti potřebné pro získání různých vylepšení, schopností a životů pro boj. Pro zajímavost dole umísťuji tabulku, ve které uvidíte úroveň, body pro ní potřebné a výhody, které za to budou moci získat a vždy si vybrat ze tří variant. Aby to nebylo jen bezmyšlenkovité vybírání, na poslední úroveň budou zapotřebí mít vybrané jen určité varianty, které je nasměrují k poslední volbě.

## **Tábor**

Konečně snad všechny přípravy dokončeny, materiály shromážděny a jede se na tábor. Bohužel ani tady veškerá práce nekončí, teď začíná ta hektičtější část. Hru je nutno neustále hlídat, jestli neuhýbá směrem kterým nechceme, a jestli se stíhá. Myslím, že drobným zásahům a úpravám se nevyhne žádná hra, protože až samotný průběh ukáže veškeré nedostatky, na papíře to vždy vypadá bezchybně. Není dobré do hry dělat zas moc velké zásahy, nedělá to dobrotu a nebývá to příliš platné, většinou se to akorát zhorší, s tím se moc poradit nedá. Záleží tady spíš na citu a daných okolnostech. Vyplatí se mít v záloze nějaké nouzové plány, jak už jsem psal dříve, do hry nám může ledacos zasáhnout, nejčastěji nepřízeň počasí, tomu se prostě vyhnout nedá.

## **Závěr**

Na závěr bych jen rád zdůraznil, že příprava táborové hry by měla být i pro Vás jako organizátory zábavou, hlavně i proto, že tím trávíte svůj volný čas. Vybírejte proto téma s rozvahou, aby i Vy jste s toho měli co největší požitek a mohly jste tak pro děti na léto připravit skvělou zábavu.



Základ	5 bodů	8 bodů	12 bodů	17 bodů	23 bodů
2 hadráky + 3 životy	1 život	1 život	1 hadrác	1 život	Štít Dlouhá zbraň Oživení
	1 léčení	1 léčení	1 krátká zbraň	1 léčení	