

Pevnost Boyard
2013
Marek Cimpl
T. K. Arnika Kolín

Pevnost Boyard

Úvod

Náš oddíl pořádá letní tábory v posledních letech u malé obce za Uhlířskými Janovicemi a zdejší krajina je přímo dělaná pro řadu celotáborových her. Snažíme se neopakovat táborové hry, abychom děti nepřipravili o zážitek z poznávání nového a napínavého. Pochopitelně by se dalo namítnout, že ve výsledku se určité opakování her nedá vyloučit, ale v tomto případě se musí vyjít z předpokladu pro koho jsou hry chystány. Cílem je tedy snaha o to, aby dítě během svého pobytu v oddíle, nebo dokud z něj nebude praktikant, či vedoucí, zažilo každou celotáborovou hru pouze jedenkrát, a to z důvodu autenticity prožitku.

Popis

Výslednou celotáborovou hru vybíráme většinou z několika návrhů. Ty většinou vycházejí z více zdrojů. V krátkosti uvedu tři inspirační varianty. V prvním případě to mohou být knihy táborových her z nakladatelství Mravenec, ve druhém dobrodružné či historické knihy např. Hobit a v minulém roce to byl soutěžní pořad Pevnost Boyard.

A bude to právě Pevnost Boyard, kterou se jako variantu hry na tábor, pokusím v této práci přiblížit. Nejprve si neodpustím trochu historických reálií, které se jistě budou hodit, pokud máte v oddíle zvědavé děti, jenž by mohlo zajímat, co vlastně je pevnost Boyard. Pevnost Boyard se nachází mezi ostrovy Île-d'Aix a Île d'Oléron v úžině Pertuis d'Antioche u západního pobřeží Francie. Zbudována byla mezi lety 1801 – 1857. Stavba byla zahájena za Napoleona I. , ale dokončena byla až vlády Ludvíka Filipa.

1

Vlastní soutěžní pořad nejspíš většina z vás zná, ale pro připomenutí sem napíšu krátký popis pořadu a pak již konečně přejdu k vlastnímu popisu táborové podoby hry. Soutěžní tým musí plněním úkolů, případně správnou odpovědí na hádanku otce Fury získat potřebný počet klíčů k otevření pokladnice. Poté co tyto klíče získají, snaží se získat i indicie, které jim

¹ http://cs.wikipedia.org/wiki/Pevnost_Boyard

pomohou k vyluštění hesla, aby mohli získat peníze pána pevnosti. To je k přiblížení hry vše, a teď už ke hře samotné.

Postavy a příprava

Hra by měla mít dvě fáze. V první se družstva snaží získat klíče od pokladnice a ve druhé dostávají za splněné úkoly indicie, které jim mají pomoci rozluštit heslo, aby si mohla odnést z pokladnice odměnu. Vlastní přípravu na hru doporučuji začít již určitou dobu před táborem.

Atmosféru táborové hry dokreslují také postavy, které na dětské účastníky působí během celého pobytu. Nejdůležitější postavou je pán pevnosti – doporučuji vyjít z názvu pevnosti a stejně jako v britské verzi pořadu ho pojmenovat – Boyard. Jeho přístup k dětem by měl být povýšený, místy až krutý. Neměl by se bát mluvit i ostřeji, ale samozřejmě ne sprostě. Oblečen by měl být v černých kraťasech či kalhotách, košili s černou vestou a černém klobouku. Měl by družinám při nástupech zadávat úkoly, ale zároveň by se jeho představitel měl ihned poté odejít převléknout do civilního oblečení a účastnit se shromáždění i osobně, aby zvláště u mladších dětí působil dojmem dvou osob. Druhou postavou je otec Fura, starý a moudrý muž, který se v průběhu tábora nevyskytuje tak často, ale přesto je důležitý, protože dětem zadává hádanky. Jeho představitel by měl být vyšší postavy, což působí majestátně, oblečen v bílém hábitu s bílými vlasy a vousy. Jeho způsob mluvy by měl být spisovný, místy až knižně historický. Další postavy jsou Pačes a Paklíč. Jsou to průvodci dětí při úkolech, mohou být menšího vzrůstu a jsou oblečeni do námořnických triček. A v neposlední řadě je zde postava průvodkyně, můžeme ji nazývat Pamela, která také provází soutěžící a snaží se je fanděním podporovat při plnění úkolů.

Nyní napíši, co je potřeba si připravit, aby hra měla skutečnou atmosféru Pevnosti Boyard. V televizním pořadu si soutěžící nosí z pokladnice peníze, ale to v případě tábora není zrovna vhodné. Náš oddíl se rozhodl, že nejvhodněji budou roli peněz suplovat víčka od PET lahví, které jsme i za pomoci dětí, jenž ovšem netušily z jakého důvodu je sbírají, začali hromadit již dva měsíce před táborem. V místě samotného tábora je vhodné vyrobit dvě zásadní věci, které budou přítomny u většiny her. Jedná se o bránu, která se při každém úkolu otvírá a zavírá, a také přesýpací hodiny, které odsypávají písek a po určitém množství otočení hodin, se výše

zmíněná brána začne uzavírat. Vlastní výroba „brány“ není nijak těžká, v podstatě se jedná o obdélníkový rám, vyplněný prkny a zakrytý větvemi. Co je o trochu složitější, je vlastní ukotvení brány a zajištění jejího zvedání. V tomto případě bránu postavíme mezi dva blízké stromy a pomocí lanového systému ji připravíme k manipulaci. Druhou věcí jsou tedy přesýpací hodiny. Jejich výroba spočívá ve spojení dvou pětilitrových barelů, z nichž jeden je do určité výšky naplněn pískem, pomocí izolepy a následného umístění těchto hodin do dřevěné konstrukce, která usnadňuje otáčení hodin. Z vlastní zkušenosti mohu říct, že doba přesypu písku na jedno otočení těchto hodin, je přibližně 15 minut.

Před úplným začátkem hry také je vhodné namalovat plán, kam budou lepeny klíče a poté indicie, které družiny získávají. Dobrým motivem je podoba pevnosti, ale co bude na vašem plánu, to nechám na vaší fantazii.

Případné další nezbytnosti k zdárnému průběhu tábora uvedu v následné části práce, ve které se budu věnovat jednotlivým etapám hry.

Vlastní průběh hry

To že budu popisovat hru po jednotlivých dnech, dělám z důvodu přehlednosti pro sebe i pro vás, nikoli jako jednotnou osnovu. I mnou zmiňované hry samozřejmě můžete změnit, podle vašich potřeb, nebo klimatických podmínek. Celou hru rozdělím do dvou fází, které budou vycházet z předpokladu, že tábor bude na 14 dní. První týden je určen na sbírání klíčů od pokladnice, kterých je potřeba sedm. Her bude samozřejmě více, aby ve výsledku děti určený počet získaly. V druhé fázi, tedy v druhém týdnu, se děti snaží o získání indicí, které je dovedou k heslu od Boyardova pokladu. Je vhodné mít taková hesla, aby se k nim dalo vymyslet alespoň 5 – 6 indicí, ale o tom později.

První fáze - den první

První hrací den je ve znamení příjezdu dětí do pevnosti (na tábor). Pokud máte tu možnost, neberte děti ihned do prostoru tábořiště, ale shromážděte je na nějakém prostoru v okolí tábora, kde je pro ně připravena první hra. Tato hra spočívá ve sběru věcí, které jsou oceněny různou bodovou hodnotou. Vedoucí dětem brání ve sběru pomocí hadrových koulí, kterými je trefují. Po skončení hry sdělí jeden z vedoucích dětem, že se nachází na francouzském pobřeží a čeká je cesta po moři, kvůli které si

předtím shromažďovaly proviant. Dalším úkolem pro ně bude vyřezání loďky, aby mohly moře překonat. Zde závisí na zručnosti dětí, buď úkol zvládnou samy, nebo jim můžete pomoci. Následovat bude přesun k moři (rybník, potok), kde děti pomocí klacků dostřkají své loďky na druhý konec (jde – li o rybník), nebo do určité vzdálenosti (potok). Zde je již na čase oznámit dětem že jsou na pevnosti Boyard, ale zatím jim neříkejte nic bližšího. Po chvíli cesty k tábořišti jim do cesty vstoupí otec Fura, který je na pevnosti přivítá a zadá jim hádanku, aby viděl, jestli jsou hodni poměřit své síly v úkolech pána pevnosti Boyard. Zároveň rozdělí děti do skupin a přiřadí k nim vedoucí. Na tábořišti na děti bude čekat pan Boyard, zlý vlastník pevnosti. Ten si s nimi nebere žádné servítky, a nepřliš uctivým způsobem jim sdělí, že jestli chtějí jeho poklad, musí postupně plnit zadané úkoly, ale on sám je přesvědčen, že se jim to dozajista nepodaří. A aby to nebylo vše, hned jim udělí první tři úkoly: Vymyšlení názvu družiny, pokřik a nakreslení družinové vlajky. (materiál: plátno z prostěradla, tempery, tyč na vlajku a jehla s nití na přišíití vlajky k tyči)

Den druhý

Na odpoledním nástupu dojde ke kontrole splnění úkolů, které byly dětem zadány předchozí den. Na tomto nástupu také Boyard dovolí dětem, aby si prohlédly jeho pevnost, ale v žádném případě nesmějí vstupovat do jeho obrazárny. A z tohoto zákazu vychází první hra o klíč. Ve vymezeném prostoru v lese jsou umístěny kartičky s čísly 1, 2, 3 (obrazy). Děti utvoří dvojice a pro trénink spolupráce jim navíc svážeme nohy, poté sbírají kartičky. Tým s největším součtem bodů na kartičkách obdrží dva klíče, druhé družstvo jeden a poslední nic. (materiál: kartičky s čísly, šátky na svázání nohou, přesýpací hodiny)

Den třetí

V televizní soutěži byla řada úkolů, kdy se účastníci nesměli dotknout země, jinak by jejich snaha byla neúspěšná. Na tomto základě je založena i další hra. Hru zadává sám Boyard, a zároveň se je u celého snažení dětí splnit úkol osobně přítomen. Nutno dodat, že družiny nepovzbuzuje, ale naopak je rozptyluje neustálým přesvědčováním, že úkol nesplní. Na regulérnost úkolu dohlíží jeho pomocníci Pačes a Paklíč a podporu dětem dodává Boyardova asistentka Pamela. A v čem vlastně hra

spočívá? Vedoucí si připraví takový počet kuláčů ze dřeva, aby jejich počet byl o jeden větší, než je počet dětí ve družině. Jejich úkolem je přesouvat volný kuláč z konce řady na začátek. Jednotliví členové poté postoupí o jedno místo na prázdný kuláč, čímž zůstane opět jeden neobsazený na konci řady. Tímto způsobem musí dospět až do cíle určené trati. Žádný z členů se při tom nesmí dotknout chodidlem země, jinak se družina vrací na začátek trasy. Po skončení hry jsou družstva odměněna klíči od pokladnice. (materiál: dřevěné kuláče)

Den čtvrtý

Zásobování pevnosti pitnou vodou a potravinami není lehké v žádné době. Na děti budou tento den čekat hned tři hry. Úvodní dvě hry uvede vedoucí představující pána pevnosti. První hra zajistí dětem svačinu, neboť na nízké lanové překážce budou zavěšena jablka. Děti si je za asistence vedoucích z lana sundají, tedy nic složitého. Druhou zkouškou je opatření pitné vody. To supluje jednoduchá hra s názvem fekál. Děti nosí v ústech pitnou vodu z velkého hrnce do připravených lahví. Družina, která láhev naplní nejdříve, vítězí. Třetí a poslední hrou „zásobovacího dne“ je lov zvěře, kterou si Boyard chová na své pevnosti. Úkol tentokrát pochopitelně nezadává Boyard, ale jeho asistentka Pamela, která chce družinám pomoci, aby se najedly, když je pán pevnosti drží zkrátka. Děti loví (hledají v lese) zvěř, ale pouze některá je vhodná k jídlu (kartičky se zvěří jsou kladně, ale i záporně bodově ohodnoceny). V plnění úkolu jim brání vedoucí, v rolích služebníků zlého Boyarda. (materiál: lana na překážky, provázky na zavěšení jablek, jablka, hrnce pitné vody, 5 l láhve, kartičky se zvířaty, tabulka s bodovým ohodnocením zvířat)

Den pátý

Poslední den sběru klíčů se nese ve znamení inspirace televizním pořadem, kdy se při řadě úkolů soutěžící často umazali. Na jednotlivé družiny čekají postupně tři úkoly. Při prvním úkolu mají děti zavázané oči a po hmatu hledají v kbelících naplněných obsahem nepříjemným na dotek klíč. Druhý úkol je založen na tom, že na provaz jsou zavěšeny kbelíky naplněné kapalinou, případně sypkým materiálem a ty musí otočit, aby našli klíč. Oba tyto úkoly jsou časově omezené a pokud některé z dětí neprojde včas bránou, čeká ho trest na druhý den. Poslední úkol je souboj dětí

s bahňákem, při kterém ho musí položit na lopatky. (materiál: kbelíky – obsah nechávám čistě na Vás, provazy na zavěšení kbelíků)

Fáze druhá

Po získání všech sedmi klíčů čeká na děti druhá část hry a to získávání indicií k heslu od pokladnice. Nejprve k nim promluví otec Fura, řekne jim co je dále čeká a nechá je vylosovat číslo, které znamená heslo, které budou později nuceni uhodnout. Doporučit mohu hesla: srdce (láska, krev, perník, zvon, komora, pumpa, Poděbrady), taška (cesta, škola, igelit, papír, střecha, nákup), oko (páv, punčocha, polévka, pytlák, bůh, tornádo, panenka, Kyklop), list (papír, pila, těsto, čaj, kniha, dřevo, narození, rostlina, 11) atd.

Den první

Hra pro tento den je velice snadná, vysvětlíte dětem, resp. Boyard vysvětlí, že do jeho pevnosti přivezli vzácné kokosy a v žádném případě si nepřeje, aby se jich někdo dotýkal. A teď ke hře samotné. Na louce jsou rozmístěny tři prázdné kruhy a jeden centrální, kde jsou kokosy umístěny. Odtud nosí děti kokosy do svých prázdných a stráže (vedoucí) jim v tom brání. Družstvo, které zvítězí obdrží indicii, případně vítěz 2 a druhý 1.

Den druhý

Hra se nedá nijak jednoznačně uvést, ale kopíruje jeden úkol z vlastní soutěže, jmenovitě nakloněnou stěnu. Nejprve jak tuto aktivitu přichystat. Není to nic těžkého. Na svahu natáhneme dlouhý igelit, případně spojíme i více rolí. Igelit následně namočíme a natřeme mýdlem, aby řádně klouzal. Úkolem pro děti je v časovém limitu zdolat tuto stěnu a vysloužit si indicii. Po skončení hry je skluzavka skvělou zábavou pro všechny členy tábora. (vlastní zkušenost)

Den třetí

Boyard dovolí dětem vyrazit do okolí jeho pevnosti. Na určitých místech v okolí tábora budou usazeni vedoucí, kteří zadají dětem hádanku, na kterou když odpoví mohou pokrčovat v cestě. Pokud neodpoví správně, mohou jednoho ze své řady „obětovat“, pak pokračují dál, ale tento již nesmí odpovídat. Poté co dorazí do tábora, jsou jim podle jejich úspěšnosti rozděleny indicie.

Den čtvrtý

V poslední den určený k zisku indicí čeká opět na děti kratší výlet do okolí tábora. V prostoru tábora bude uschováno několik plánů cesty, po které se mají následně vydat. Po absolvování této cesty se dostanou až k určenému cíli, kde je čeká hra, při které musejí v lese odhalit věci, které tam nepatří. Když to splní, obdrží dvě hrací karty, na jedné jsou čísla a na druhé vysvětlení toho, které číslo zastupuje jaké písmeno. Po převedení čísel na písmena jim vyjde změť písmen, ve které odhalí dvě závěrečné indicie.

Závěrečná fáze hry

Když děti získají všechny indicie, pustí se do luštění hesla. Na základě získaných nápověd by to pro ně nemělo být nic těžkého. Když mají heslo, sdělí ho Boyardovi a ten dá příkaz k otevření pokladnice, aby se ukázalo, jestli je jejich řešení správně. Poté se začnou sypat zlatáky (víčka) a děti je nosí do tábora, dokud se nezavře brána.

To je popis celé táborové hry, při které Vám a vašim svěřencům v oddílech přeji příjemnou zábavu.