

KATEŘINA PÁCHOVÁ

KACHNA

KOLT o.s.

ČASOVÁ SMYČKA

2013

## ČASOVÁ SMYČKA

Naše tábory jsou poněkud odlišné a originální vůči ostatním táborům, které nabízejí jiné organizace. Vlastně se lišíme i v rámci jednotlivých běhů naší vlastní organizace KOLT. Lidé druhého běhu vždy rádi vymýšleli náročné výpravné celotáborové hry, kde se objevovalo mnoho mýtických, historických, ale i obyčejných postav. Hlavní postavy her, které většinou byly známy i jmenovitě musí děti hrou provázet, mluvit s nimi a ukazovat jim cestu.

Základním problémem kvůli kterému vlastně časová smyčka vůbec vznikla bylo to, že děti vedoucí znají a poznali by je ať už fyzicky nebo podle hlasu v době kdy potřebujeme, aby se jich buď báli, představuje-li vedoucí Zlo, nebo aby je následovali, má-li být Dobro.

Abychom zabránili různým nevhodným žertům ze strany dětí a nervozitě ze strany vedoucích, oblékli jsme vše do hávu časové smyčky

Časová smyčka je jev, který na našich táborech zná každé dítě. Je to důmyslný systém, jak zároveň můžeme rozvíjet dětskou fantazii a užít si herně tábor my, vedoucí a praktikanti. O tom, jak funguje a proč si myslím, že je to vůbec největší poklad našich táborů bude tato práce, jenž je určena všem, kteří hledají nové způsoby, jak osvěžit své tábory. Co tedy je ona časová smyčka? Je to smyčka v čase skrz kterou k nám na tábor přichází různé postavy, které nás provázejí na našich cestách – celotáborových hrách. Časová smyčka se projevuje tím, že postava, která skrz ní projde do našeho světa si přivlastní tělo někoho z vedoucích nebo praktikantů. Takovýto vedoucí usne a probudí se v honosných šatech jako někdo úplně jiný – nemá kontrolu nad vlastním tělem, ovládá ho postava přicházející ze smyčky. Tato postava se následně shledává s dětmi na určitém místě podle herního plánu a předává jim informaci, se kterou děti mohou pokračovat dále ve své náročné cestě. Většinou informace nejsou zadarmo, postava děti zkusí různými úkoly, některé z nich představím později. Když postava vykoná, co přišla vykonat navrací se smyčkou zpět do svého paralelního světa a vedoucí opět nabývají vládu nad svým tělem, ovšem má to háček – vedoucí si nikdy nepamatuje, co se stalo. Pamatuje si pouze, že se mu náhle chtělo spát a tak si zdímnul. Po jeho návratu do tábora se tak na něj sesypává dav dětí, které mu horečnatě vypráví, co jako která postava udělal. Ve vzácných případech se stává, že smyčka pohltí i naše děti, ale protože jsou to děti tak po nich nemůžeme chtít, aby se tvářili, že si nic nepamatují a zároveň je musíme do smyčky řádně uvést. Předem vybrané dítě je posláno za nějakým úkolem kus od tábora, jedná-li se o dítě mladší doprovází ho třeba vedoucí, který je také uveden do smyčky. Dítě cestou za svou povinností potkává postavu, většinou se snažíme aby postavu děti předem znali jako hodnou a neměli se proč jí obávat. Postava dítě pozdraví a sdělí mu, že

časová smyčka si ho žádá a ukáže mu oděv, do kterého se má dítě převléci. Oblečení je podle složitosti oblékání rozloženo na zemi nebo úhledně složeno v nějakém balíčku. Poté, co se dítě převleče mu postava sděluje podstatu jeho úkolu a vydává se s ním na předem domluvené místo, kam se později vydá celý tábor. Dítěti je důkladně vysvětleno, že časová smyčka udělá výjimku vzhledem k jeho věku a ono bude schopné si vše pamatovat, ale že je svázáno slibem mlčení, tedy že má zákaz promluvit v době, kdy se na místě budou nacházet jeho kamarádi z tábora. Mluvení obstarává postava v časové smyčce, která dítě doprovází. Po skončení úkolu se dítě navrácí s postavou na místo, kde bylo vzato do časové smyčky a je mu navrácen jeho vlastní oděv. Většinou se snažíme děti mírně chválit za jejich poslušnost nemluvit a vůbec vydržet tlak časové smyčky. Univerzální věty zní: „Časová smyčka tě nyní propouští, oblékni si svůj šat a vrať se ke své družině. Svůj úkol si splnil dobře, a proto si smíš pamatovat. Nyní jdi.“ Dané dítě se vrací do tábora a vypráví nám, co se mu ve smyčce přihodilo. Potřebujeme-li, aby dětská postava mluvila nebo předala určité poselství, vybíráme si děti starší, které na princip smyčky už nevěří, ale hrají s námi. Dítě uvádíme stejným způsobem, jen mu zdůrazňujeme, že je důležité, aby svým přátelům sdělil to či ono. Díky časové smyčce naše tábory nabývají zcela jiné dimenze. Nedělíme tábor na celotáborovku a program po oddílech nebo společný program, vymýšlíme úkoly a indície tak, aby nás samy vedly a aby to vypadalo, že s tím nemáme nic společného. Menší děti mají možnost věřit, že se před jejich očima odehrává skutečný příběh a starší se většinou zapojí tak, že máme pocit, že věří taky a opravdu bojují proti zlu a bezpráví.

Skrz časovou smyčku jsme se dostali do mnoha různých příběhů, mnohokrát na poslední chvíli odvrátili katastrofy v podobě vítězství Zla a často jsme dopomohli k udržení rovnováhy světa. Princip smyčky se dá využít na jakékoliv téma hry. Měli jsme hry, kdy jsme hledali v reálném čase dávno ztracené poklady: Golem 1998, Cesta za pokladem 2009. Nebo jsme alternovali reálnou historii: Rožmberkové 2002, Templáři 2010, Templáři II 2011. Také jsme oživilí klasický western s Kalverou v roce 2001. Naším neoblíbenějším žánrem zůstává fantasy, které je vůbec nejrozmanitější a můžeme si vymyslet opravdu co chceme: Ve jménu času za prince! 2003, Cesta krystalu moci 2004, Hvězdy neboli Za Sever! 2005, Brána světů 2006, Labyrint 2007, Keltové 2008, Sluneční císař 2012 a v přípravě je Moudrost věků 2013.

Naše příběhy se snažíme vymýšlet tak, aby byly zajímavé a občas i naučné, příběh loňského léta – Sluneční císař - nebyl po dlouhé době čistě černobílý, chtěli jsme ukázat, že i Dobro může šlápnout vedle. Jednalo se o to, že rovnováhu střežili čtyři nejmocnější mágové světa – Taraxat, původně strážce čisté energie, později známý jako Temný mág, Nivela, velekněžka

Luny, Salix, říční král, a Querkus, lesní princ. Jejich vládcem byl Sluneční císař, který dbal na to, aby vše bylo tak jak má. Když zemřel, Taraxat se začal ucházet o jeho pozici, ale ostatní se ve jménu dobra rozhodli lhát a tvrdit, že Císař žije. Do tohoto příběhu jsme byli vtaženi my a museli jsme se vypořádat se Zlem, které vlastně mělo celou dobu pravdu, ale jeho skutky byly špatné a Dobrem, které lhalo ve jménu vyššího dobra a zachování rovnováhy, ale litovalo svého činu a snažilo se jej napravit (celý příběh je v příloze). Děti se museli mnohokrát za tábor zabývat otázkou, co je důležitější – slepá pravda nebo mírná lež.

Kromě základního příběhu na děti čekají i doprovodné úkoly. Při jejich vymyšlení se snažíme, aby děti museli zapojit nové znalosti získané na táboře, často např. musí rozdělávat ohně. V roce 2011 museli rozdělávat tři ohně podle postav živelů, které jim úkol zadaly. Jedna skupinka vařila na vodě (použili vyrobený vor), jedna ve vzduchu (na převráceném stromě vyrobili z hlíny základnu, na které pak byli schopni udělat oheň bez poničení stromu), poslední vařili na zemi. Mezi další úkoly patřilo vykopání a následné maskování nory pro jezevčí mláďata, předání zprávy v noci přes rokli pomocí světel (baterky a morseovka), vyvážení živlu Vzduchu (fyzické postavy) živlem vody a země (děti vyrobili vlastní váhu, na jednu stranu umístili kalfasy s vodou a hlínou a na druhé vyvažovaly postavu Vzduchu), pečení chleba pro slovanského boha Velese, získávání zapečetěné láhve s další indicií ze dna tůňky a mnohé jiné. Mimo fyzické úkoly musí děti ještě luštit šifry, které jim pomáhají pokračovat v cestě. Jednou z náročnějších šifer byla například loňská skládací kostka. Použili jsme dřevěný hlavolam skládací kostky, na jejíž jednotlivé strany jsme vypálili klasickou mřížkovou šifru. Aby to nebylo tak jednoduché, šifra se stáčela z prostředka každého čtverce směrem ven jako had, středy byly označeny tečkou jako nápověda. Výsledná šifra byla veršovaná a poukazovala na další místo ve hře. Asi vůbec nejzajímavější „šifrou“ byl vyrobený itinerář křížové cesty, po které děti šly za postavou opata Jeronýma. Na opáleném balíkovém papíru byla postupně popsána cesta od kříže ke kříži. Naším úkolem pak bylo vyrobit oněch čtrnáct dřevěných masivních křížů a rozesadit je v okolí tábora ve Velké Lečici – dodnes tam některé ještě stojí.

Kouzlo časové smyčky spočívá hlavně v tom, že si nehrají jenom děti, ale i my vedoucí. Behem hry se ztotožňujeme se svými postavami, ať už hrajeme za Zlo nebo se pohybujeme na straně Dobra. Tak jako děti mají možnost uvěřit ve skutečný silný příběh, jehož součástí se stávají na dobu třech týdnů, my máme možnost vplout do tohoto příběhu s nimi, nejsme pouze organizátory zábavy na táboře, nejsme ti, co za vším stojí a dohlíží na to, aby to klapalo. Jsme ti, koho časová smyčka vtahuje do děje více, než by jakákoliv obyčejná

etapová celotáborová hra mohla. Přesné načasování některých pyrotechnických kousků nám pomáhá podtrhnout atmosféru nadpřirozena či magie, podle toho jak právě potřebujeme a děti mají možnost opravdu věřit, že rudý dým vyvolal zlý čaroděj nebo že žlutě zbarvený potok je důsledkem elfích slz prolitých nad ztrátou posvátných lesů. Pomůže-li nám k tomu ještě příroda, jsme ohromeni i my – v roce 2006 byl naším největším nepřítelem Pán Bouře a v době poslední bitvy, kdy vyvolával dešť a blesky, začalo skutečně pršet.

## PŘÍLOHY

Takto jsme měli připravené některé koncepty pro celotáborovou hru na rok 2012, jak s oblibou říkáme „hra se stále vyvíjí“, a proto se některé části konceptů ve výsledku pozměnily.

### PŘÍLOHA 1 – ZÁKLADNÍ PŘÍBĚH PŘÍKLAD (2012)

Takto jsme si navrhli příběh na rok 2012, kde jsme zhruba i odhadli postup pro děti. Tento příběh máme vyvěšený ve stanu pouze pro vedoucí. Hodí se i jako vodítko pro externisty – naše přátele, kteří nám občas pomáhají hrát.

#### PŘÍBĚH O SLUNEČNÍM CÍSAŘI

Náš svět byl vždy klidný a mírumilovný pod vládou našeho Císaře Slunce, který udržoval rovnováhu mezi silami dobra a zla, života a smrti...protiklady se vyvažovaly. Lidé žili v míru a hojnosti a mágové, učňové Císařovi a jeho stoupenců pomáhali tento mír zachovávat a rozvíjet. Čtyři nejvěrnější a nejmocnější mágové, nejvyšší služebníci Císaře, střežili tajemnou stezku, kterou chránili i sami před sebou, jelikož stezka měla na svém konci ukrývat zdroj Císařovy moci. Aby Císař zabránil pokušení dobrých mágů dal každému z nich střežit pouze část cesty. Život plynul stále dál až do doby než jeden ze čtyř Císařových mágů začal chodit po světě rozhlašující, že Císař zemřel. Lidé byli zmatení, a proto se obrátil na zbývající tři nejvěrnější mágy Císaře. Mocný Querkus, spravedlivý Salix a moudrá Nivela se rozhodli chránit rovnováhu světa lži a tak lidem řekli, že Císař nezemřel. Tři proti jednomu zvítězili a lidé začali Taraxatovi říkat Temný mág, jelikož Taraxat se odmítal vzdát pravdy a hrozil třem ostatním mágům, že sám projde Sluneční stezku a stane se novým Císařem a tak všem dokáže, že měl pravdu. Taraxat ve své slepé cestě za odplatou pustošil zemi a lidé se ho začali bát. Mnohokrát Querkus, Salix a Nivela přemýšleli o správnosti svého jednání a mnohokrát litovali Taraxatova vzdoru, ale pokaždé se shodli, že jediný způsob, jak uchránit rovnováhu světa, je předstírat, že Císař stále žije, než najdou nového Císaře, který převezme těžké břímě svého předchůdce.

Staletí plynula a tři mágové stáli proti rostoucí síle Temného mága. Nemohli-li sami najít nového Císaře, museli požádat o pomoc jiné a tak se stalo, že narazili na zkušené poutníky časem a ti se pod jejich zástavami vydali na nebezpečnou cestu Slunce.

Přestože věkem mladí rozvážně vyslechli poutníci Nivelin příběh i příběh Storgala, mága hromu, a jeho bratra Imariho, mága blesku. Po návštěvě u kronikáře se poutníci rozhodli přidat k Nivele a jejím druhům. Nevěděli ale kde začít dokud náhodou nenarazili na císařského vojáka a lesního prince Querkuse. Voják jim pověděl, aby hledali Lišku a Querkus jim poradil, kde ho hledat. Ukázalo se, že Liška střežil začátek Sluneční cesty a poslal poutníky dál. Ti na své trnité a zapeklité cestě plnili mnoho úkolů a potkávali zajímavé postavy jako Salixovu chráněnku Pramen, Nivelinu Hvězdu a také samotnou Smrt, která se ukázala být víc než nápomocná, jelikož jen s její pomocí poutníci odhalili pravou identitu jejich přítele kronikáře Octaviana, který ve skutečnosti byl slavný generál, který přestal sloužit po jedné neblahé bitvě. Přemluvili kronikáře, aby naposledy oblékl zbroj a bojoval za ně se Strážcem Slunečního žezla – pramenu moci Císařovy. Octavian bohužel padl a pro jeho duši si přišla Smrt. Poutníci byli velmi zkroušeni tímto neúspěchem, ale přesto se zkusili postavit Taraxotovi v poslední bitvě vedeni Querkusem a Salixem. Když už to vypadalo, že prohrají, uslyšeli zvláštní hudbu a spatřili dvě postavy, jak kráčí na bitevní pole. Jim známá bíle oděná Nivela kráčela vedle muže tak vznešeně oděného, že přecházel zrak, jeho tvář zakrývala zlatá maska ve tvaru Slunce. O totožnosti muže neměli poutníci žádné pochyby, i Taraxat se nevěřicně zahleděl muži do tváře a jeho pochybnosti byly ty tam. Když muž promluvil na jeho hlase bylo poutníkům cosi známého, ale až poté co sundal ze tváře masku, poznali, že je to Octavian. Ten všem pověděl o konci Sluneční stezky, o tom jak následoval Smrt přes věčnost, aby se znovu zrodil jako nový Císař. Taraxat uznal nového Císaře a s ním i jeho služebníci a tak byla rovnováha opět nastolena a poutníci zase dokázali, že dobro vždy zvítězí... =D

## PŘÍLOHA 2 – OCTAVIANOVI KRONIKY (2012)

Děti dostávaly od kronikáře spisy, díky kterým byly schopné pochopit jednání hlavních postav, chtěli jsme postavy udělat poněkud komplexnější. Spisy byly rozdělené podle nadpisů.

### LETOPISY ANEB O POSTAVÁCH

#### **O Slunečním císaři**

Náš svět byl vždy klidný a mírumilovný pod vládou našeho Císaře Slunce, který udržoval rovnováhu mezi silami dobra a zla, života a smrti...protiklady se vyvažovaly. Lidé žili v míru

a hojnosti a mágové, učňové Císařovi a jeho stoupenců pomáhali tento mír zachovávat a rozvíjet. Čtyři nejvěrnější a nejmocnější mágové, nejvyšší služebníci Císaře, střežili tajemnou stezku, kterou chránili i sami před sebou, jelikož stezka měla na svém konci ukrývat zdroj Císařovy moci. Aby Císař zabránil pokušení dobrých mágů, dal každému z nich střežit pouze část cesty. Život plynul stále dál až do doby než jeden ze čtyř Císařových mágů začal chodit po světě rozhlašuje, že pro Císaře si přišla Smrt. Lidé byli zmatení, a proto se obrátil na zbývající tři nejvěrnější mágy Císaře. Mocný Querkus, spravedlivý Salix a moudrá Nivelá svorně tvrdili, že si pro Císaře Smrt nepřišla. Tři proti jednomu zvítězili a lidé začali Taraxatovi říkat Temný mág, jelikož Taraxat si stál za svým tvrzením a oznámil třem ostatním mágům, že sám projde Sluneční stezku a stane se novým Císařem a tak dokáže, že se nemýlí. Taraxat opustil své místo mezi strážci rovnováhy a vydal za svým cílem, dokázat, že má pravdu. Zaslepen vidinou svého vítězství, Taraxat přestal brát ohled na rovnováhu a své okolí. Za sebou nechával spálenou zem a postupně se stával v očích lidí postrachem a skutečným temným mágem. A tak se rozpoutala válka mezi Taraxatem a světem rovnováhy. Dvě zneprátelené strany, dvě rozdílné pravdy a spor, který snad nikdy neskončí...

### **Querkus, Lesní princ**

Lesní princ není strážcem rovnováhy nijak dlouho. Na lesní trůn dosedl po smrti svého otce, pro něhož si přišla Smrt poté, co se z něj Temný mág snažil vymámit část Sluneční stezky. Hrdinný král se nevzdal a než Temnému mágovi podlehl, předal střežené tajemství svému synovi Querkusovi, lesnímu princovi. Tak se Taraxatovi část stezky Slunce získat nepodařilo, avšak přesto jeho hrůzný čin už nešlo zvrátit.

Lesní princ se s náhlým odchodem svého otce nikdy nesmířil. Neustále věřil v jeho návrat, a proto nikdy nepřejal otcův titul krále. Za svůj jediný cíl si určil dopadnout Taraxata a přivést svého otce zpět. Jakýmkoliv způsobem. Ostatní členové rady však jeho horlivost nesdíleli. Princova touha po pomstě byla velická, přesto si byl vědom toho, jaké následky by mělo kdyby se vydal za odplatou a opustil své místo v radě. Na Taraxatův čin ale nikdy nezapomněl.

(Každý den se chodí pomodlit do

Lesní svatyně, kterou střeží duch jeho otce, posledního Lesního krále.)

### **Lesní svatyně**

Nejposvátnější místo Lesní dominie je svatyně Lesních králů. Vždy poslední zesnulý král Lesní dominie ve svatyni zanechává svého ducha, který je zde rádcem novému králi a



zhoubou jakémukoliv narušiteli klidu tohoto tajemného místa. Svatyně ukrývá mnohá tajemství a mnohé poklady, ale na její posvátnou půdu se odváží vstoupit jen málokdo.

### **Salix, Říční král**

Salix vždy patřil k nejmoudřejším členům Sluneční rady. Nikdy nestavěl své osobní cíle před rovnováhu a jeho moudrost mnohokrát zachránila radu před ukvapeným rozhodnutím. O to víc ho rmoutily události, které se začaly dít po Taraxatově odchodu. Častokrát se snažil Taraxatovi domluvit, nikdy však neuspěl. Nadějí se vzdal poté, co si vinou Taraxata přisla Smrt pro Lesního krále, Salixova blízkého přítele.

Salix si nikdy neodpustil, že se nepokusil zabránit smrti Lesního krále. Byl si ale jist, že jeho úlohou vždy bylo starat se o Říční domínii a neplést se do sporů ostatních jinak než moudrou radou. Dominie Říčního krále je poklidná a jejím obyvatelům nic neschází. Přesto je však Salixova mysl zastřena temnotou Taraxatových činů. Nic by si nepřál víc než aby byla rovnováha znovu nastolena.

### **Rusalky a živá voda**

Rusalky jsou jedny z mnoha obyvatelů Říční domínie. Jsou od přírody spíše zákeřnější, rády svádějí poutníky na zcestí. Ale jejich nejdůležitějším úkolem, kterým je pověřil sám Říční král je strážení vzácné živé vody, nápoje se silnými magickými schopnostmi. Co je světu známo ještě žádný smrtelník neprošel jejich zkouškou a nápoj nezískal.

### **Nivela, Velekněžka Luny**

Nivela měla mezi členy rady ojedinělou moc, měsíční kámen, který vlastnila, jí umožňoval vidět budoucnost. Tak mohla předvídat každý Taraxatův čin, ještě než byl vykonán. Tato moc ale vyžadovala svou daň. Spojení s měsíčním kamenem N ivelu vysilovalo a během dne kdy nebyla posílena svitem Luny nebyla schopna téměř žádných kouzel.

S tímto omezením se Nivela nedokázala smířit, začala přerušovat své spojení s měsíčním kamenem a nechávala ho nestřežený. Když se to dozvěděl Taraxat rozhodl se jejího konání využít ve svůj prospěch. Když byla Nivela od kamene odloučena, vyslal své dva pomocníky mága hromu Storgala a mága blesku Imariho, aby měsíční kámen ukradli. Umístil ho pak ve své domínii a kolem něj rozprostřel mocnou kletbu, Pole smrti. Jeho lest nezůstala bez odezvy. Statečný generál císařské armády se nabídl, že spolu se svými vojáky pole smrti překoná a měsíční kámen získá zpět. Od svého rozhodnutí nesustoupil ani přes varování

Sluneční rady – která tvrdila, že Polem smrti ještě nikdo nikdy neprošel a že by své vojáky pouze vedl do náručí Smrti. Generál i přesto pro měsíční kámen tajně vytáhl. Varovná slova Sluneční rady se bohužel vyplnila, Pole smrti celé vojsko pohltilo, jediný kdo unikl Smrti byl vzpurný generál – ze svého štěstí se ale neradoval. Neposlušný generál byl Sluneční radou potrestán. Jeho věčným údělem byla kletba nesmrtelnosti. Na věčné časy si měl uvědomovat co způsobil a bezmocně sledovat, jak mrtvá těla jeho vojáků bez duše stráží Pole smrti, které je připravilo o jejich životy.

### PŘÍLOHA 3 – FOTOGRAFIE (2012)



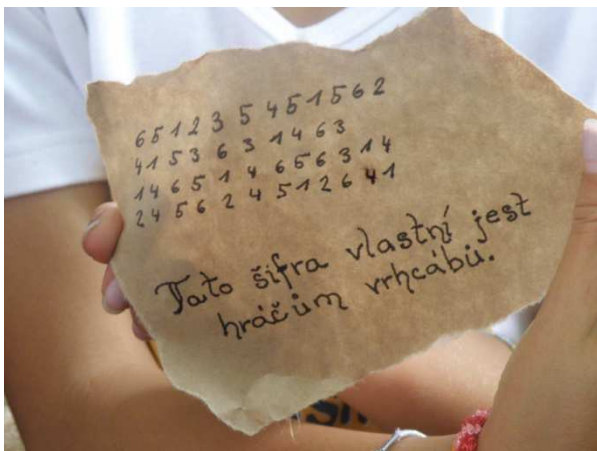
Sluneční císař



Smrtka



Querkus, lesní princ



Jedna ze šifer pro děti



Octavian nám předává své spisy

-