



ČESKÁ TÁBORNICKÁ UNIE

T. K. OREGON KOLÍN



Závěrečná práce

## Návod na celotáborovou hru Piráti

2013

Autor: Miroslav „Miroň“ Reichl

## Úvod:

Tento dokument popisuje realizaci mé první celotáborové hry. Táborovou hru jsem chtěl pojmout trochu jinak než klasickým způsobem, kdy na sebe jednotlivé etapy navazují. Již na předchozích táborech jsem se totiž setkal s problémem, kdy se musely některé etapy kvůli počasí odkládat. Na konci tábora se poté muselo s etapami pospíchat nebo dokonce některé vynechat, abychom stihli celotáborovku dokončit. Abych se vyhnul těmto problémům, měla tato naše nová celotáborová hra jen pevný dějový začátek a konec. V průběhu tábora se podle počasí hrály nejrůznější hry upravené tak, aby jejich cíl odpovídal tématu celotáborové hry. Průběh tábora tedy záležel především na dětech (jejich únavě) a na počasí, co nám dovolí. Pro tábor byly vymyšleny v dostatečném množství hry jak do mokra, tak do sucha. Popis celotáborové hry i s legendou je popsán níže.

Tuto práci jsem sepsal proto, abych se podělil s ostatními s tímto jiným typem celotáborové hry. Tato práce může sloužit jako návod pro toho, kdo by chtěl tuto hru realizovat nebo jako inspirace pro další oddíly.

## Téma celotáborové hry

Při hledání tématu celotáborové hry jsem se nechal inspirovat v té době probíhajícími filmy o hroživých pirátech z Karibiku. Kdo by nechtěl být pirátem, jen tak si plout na lodi, nic moc nedělat a sem tam přepadnout nějakou tu obchodní loď a nakrást si spousty peněz. Proto jsem zvolil téma piráti a doufal, že se to bude dětem líbit. Zbývalo už jen vymyslet, jakým způsobem se děti budou plavit na lodích po moři a jaký bude jejich hlavní cíl. Princip jízdy lodí jsem převzal ze známé stolní hry „Lovci pokladů“. Plavba po moři probíhala tedy takto:

Družiny v průběhu dne sehrály několik pirátských her. Za každou hru dostaly družiny body (vítězná družina dostala nejvíce bodů) a na večerním nástupu tyto body proměňovaly za tahy na námořní mapě. Každý tah probíhal tak, že si družina vybrala svého zástupce. Tento zástupce vylosoval z pytlíku kartičku, která se vložila na mapu ve směru plavby lodě. Celá loď (družina) se poté posunula na vylosovanou kartičku. Na každé kartičce byly zobrazeny různé symboly. Loď se tedy dále řídila symbolem na kartičce, na které právě stála. Pokud loď mohla plout (nezakázala jí to kartička) a měla ještě další tah (body z her), vylosovala si další kartičku a plula dál. Symboly na kartičkách jsou zobrazeny a popsány v *příloze A*. Tímto způsobem loď pluje po vyznačené trase. Trasa vede z pirátského přístavu Tortugy přes

několik ostrovů až k velké vojenské pevnosti, která je plná zlata. Úkolem a hlavním cílem všech pirátů je získat co nejvíce zlatáček. Zlatáčky se dají získat za výhry v jednotlivých hrách v průběhu dne nebo také při cestě lodí po mapě, či je mohou družiny získat za dobrovolné úkoly. Nejvíce zlata je však ukryto ve vojenské pevnosti, kterou je potřeba dobýt. Na konci tábora zvítězí ta družina, která bude mít nejvíce zlata.

## **Popis celotáborové hry:**

Děti se před táborem dozvědí, že tábor bude s pirátskou tematikou a dostanou za úkol vyrobit nebo si jinak obstarat pirátský oblek. Oblek není jen pro vytvoření atmosféry, ale děti v něm budou hrát i některé hry. První večer po tom, co děti přijedou a ubytují se, za nimi přijde starý pirát. Tento pirát dětem sdělí, že se ocitli v Tortuze, jediném pirátském přístavu široko daleko. A pokud se chtějí stát pravými piráty, budou muset složit pirátské zkoušky. Dále dětem řekne, že mají štěstí, protože nejbližší pirátské zkoušky začínají hned tento večer a pokračují zítra ráno. Po vykonání všech zkoušek získají hodnost piráta a budou se moci vydat na svou plavbu po moři.

Pirátské zkoušky neboli různé fyzické a vědomostní testy tu máme proto, abychom si udělali představu o dětech, které na tábor přijely. Ne všechny děti k nám docházejí během roku na schůzky nebo výpravy, a tak některé děti příliš neznáme. Po těchto zkouškách tak máme představu o schopnostech dětí a můžeme z nich sestavit stejně silné a vyrovnané družiny, které spolu následně budou soutěžit.

### Pirátské zkoušky:

První zkouška probíhala ještě tentýž večer a byla to klasická stezka odvahy. Děti měly za úkol projít samostatně bez baterky cestu označenou svíčkami, na konci cesty se podepsat na přiložený papír a vrátit se zpět do tábora. Druhý den poté pirátské zkoušky pokračovaly. Aby se celé zkoušení zrychlilo, byly děti rozděleny do malých skupin a po těchto skupinkách obcházely mezi starými zkušenými piráty, kteří je zkoušeli a hodnotili, jak úkoly splnily. Zkoušky byly vybrány tak, aby všechny ukazovaly vlastnosti důležité pro pirátský život. Pirát se nesmí ničeho bát, a proto tu byla už řečená stezka odvahy. Dalšími důležitými vlastnostmi piráta jsou umění plavat (nutno uplavat 100 metrů), střelba z pistole (ze vzduchovky na 10 metrů), běh o život (uběhnout co nejdál, než je vedoucí chytí), hledání pokladu z mapy

(ve slepé mapě okolí tábora nalézt označený bod), lezení do „ráhnoví lodě“ (vylézt na horolezeckou stěnu) a v neposlední řadě také chytrost (vyluštění nejrůznějších hádanek). Po vykonání všech zkoušek byly dětem, jak slíbil starý pirát, rozdány pirátské hodnosti. Nejnižší hodností je „*Mladý pirát*“, vyšší hodností je „*Plachtař*“, vyšší jak Plachtař je „*Lodivod*“, nad ním je „*Korzár*“ a nejvyšší hodnost před kapitánem je „*Zástupce kapitána*“.

Večer se v Tortuze koná menší slavnost, na které děti oslavují své nově dosažené hodnosti. K táborovému ohni za nimi přijdou kapitáni pirátských lodí. Tito kapitáni si chtějí vybrat novou posádku. A je samozřejmostí, že si budou vybírat podle hodností. A tak se stane, že se na každou loď dostanou dva mladí piráti, dva plachtaři, jeden lodivod, jeden korzár a jeden zástupce kapitána. Takto složené družiny mají za úkol vymyslet si název a namalovat vlajku.

#### *Zajištění zásob na vyplutí:*

Ještě předtím, než se nově sestavené posádky pirátských lodí mohly vydat na moře a plout pod svou vlajkou, bylo potřeba nashromáždit (podle pirátských zásad nakrást), zásoby jídla, pití, střelného prachu a hlavně rumu. Každá družina dostala seznam minimálních zásob, které potřebují k tomu, aby mohly vyplout a časový limit pro jejich získání. Zásoby byly nakresleny na papírcích, které byly rozházeny ve vymezeném území. Toto území hlídali strážci. Pokud strážce chytil piráta s nakradenými zásobami, chycený pirát musel zásoby odevzdat a jít na pět minut do vězení. Po odpykání trestu mohl pirát zase začít shánět zásoby. Pokud po uplynutí časového limitu na sehnání zásob některá družina neměla zásoby podle seznamu, mohla se pokusit o domluvu s jinou družinou a vyměnit si nakradené zásoby. Jakmile loď získala dostatek zásob, mohla se vydat na svou plavbu.

#### *Samotná plavba a sbírání zlaťáků:*

Princip plutí pirátských lodí po mapě je popsán výše. Družiny v průběhu tábora mezi sebou hrají různé hry a získané body vyměňují za pohyby své lodě. Lodě pluly kolem několika ostrovů a jejich cílem byl ostrov, na kterém byla vojenská pevnost plná zlata. Na všech ostrovech byla možnost získat nějaké zlaťáky. Když některá družina dorazila k ostrovu, jako první se mohla pokusit splnit daný úkol pro onen ostrov. Pokud úkol splnila, dostala zlaťáky, které byly na tomto ostrově k dispozici, pokud ale nesplnila, mohla se o stejný úkol pokusit posádka lodi, která připlula jako druhá, třetí, atd. Úkoly pro ostrovy byly

vymyšleny tak, že pokud jedna družina plnila úkol, tak ostatní družiny hrály proti ní nebo jí nějak škodily. Takto mohou svou aktivitou ostatní družiny znemožnit získání zlat'áků nejrychlejší družině. Pro příklad na ostrově Děsů byl úkol uchránit drahocenné perly před domorodci. Domorodci neboli ostatní družiny se snaží projít po cestě k nalezišti perel a zpět aniž by je ochraňují (hrající družina) trefily papírovou koulí. Ke konci tábora musely všechny pirátské lodě doplout až k pevnosti, protože jenom společnými silami mohou pevnost dobýt a kořist si poté rozdělit. Pokud nějaká loď doplula k pevnosti dříve, mohla prodávat své tahy ostatním lodím.

#### *Cesta za starým pirátem a nákup lektvaru nesmrtnosti:*

Večer poté, co všechny lodě dopluly k ostrovu, na kterém leží pevnost, se na potoku protékajícím táborem objevila lahev se vzkazem od starého piráta. Pirát nabízel, že dětem prodá lektvar nezranitelnosti, který by se jim mohl hodit na zítřejší dobývání pevnosti. Pokud mají zájem, ať přijdou o půlnoci na místo označené na přiložené mapě. Děti tedy k pirátovi dorazily, ten jim vysvětlil, že za 5 zlat'áků jim prodá lektvar, který po vypití způsobí, že po dobu jedné hodiny budou nezranitelné. Děti si lektvar koupily a šly se připravovat na dobývání pevnosti.

#### *Dobývání pevnosti:*

První co bylo potřeba udělat, bylo pevnost nalézt a zmapovat její okolí. Děti věděly, že tu někde je a že ji mají dobýt, ale nevěděly, kde se nachází a jak přesně vypadá. Po té, co byla pevnost nalezená a bylo zmapované její okolí, kapitáni vymysleli jak ji nejlépe a nejrychleji dobýt. Piráti se rozmístili, vypili lektvar nezranitelnosti a šli do boje. Po chvíli dobývání pevnost padla a piráti tak mohli slavit velké vítězství.

#### *Velká oslava vítězství:*

Po dobytí pevnosti a spravedlivém rozdělení kořisti mezi všechny piráty, byla v Tortuze uspořádána velká oslava. Piráti si mohli za své poctivě nakradené zlat'áky koupit sladkosti, nejrůznější pití atd. Piráti si své zlat'áky také mohli rozmnožit třeba v kartách, ruletě či různých sázkách. Celá oslava se protáhla až do večera, kdy se u táborového ohně rozdaly diplomy a ceny na památku tohoto tábora.

## **Doplňkový program**

### Noční hlídky:

I piráti si musí v noci hlídat své tábořiště. A protože se piráti do hlídání sami příliš nehrnou, rozhodoval o tom, kdo bude hlídat, los. Děti byly rozděleny podle věku na dvě skupiny. Na každém večerním nástupu se losovali „jedinci“, kteří budou tu noc hlídat. Vylosovali se vždy 4 z každé družiny a ti měli danou noc hodinovou hlídku. Los měl samozřejmě svá omezení. První bylo, že nikdo nesměl hlídat dvakrát po sobě a druhé omezení bylo, že hlídat může maximálně 4x za tábor.

### Mezidružinový pohár:

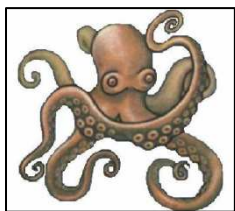
V průběhu tábora byl vyhlášen turnaj o nejlepší pirátskou družinu. Všechny družiny se spolu utkají systémem každý s každým v jedné hře. Byly vybrány tři hry. Fotbal, vybíjená a lakros. O tom v jaké hře se soupeřící družiny utkají, rozhodoval los. Pohár získá ta družina, která bude mít nejvíce vítězství.

## **Závěr**

Doufám, že takto pojatá celotáborové hra, kde nejsou pevně stanovené etapy, může být inspirací i pro jiné vedoucí, kteří vymýšlejí táborové hry. Záměrně v tomto návodu neuvádím seznam mezidružinových her, protože každý oddíl má svoje hry, které jsou zažité a určitě se dají předělat na pirátskou tematiku. Chtěl bych ještě podotknout, že dětem se tato táborová hra líbila. Pokud by chtěl někdo vidět fotky, tak jsou k nalezení na adrese: [www.oregon.cx](http://www.oregon.cx).

## Příloha A

Ukázka a popis vlastností kartiček na plutí po moři



### **Chobotnice**

Tato kartička uvězní loď na zbytek tahů dne, kdy byla tažena.



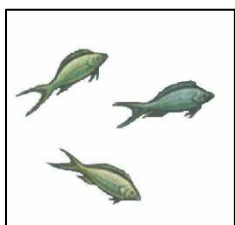
### **Příznivý vítr**

Loď chytlá příznivý vítr a může plout o jedno políčko navíc.



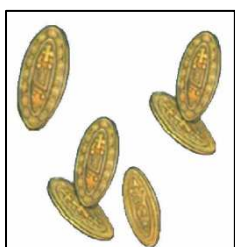
### **Bouře**

Loď vplula do bouře a musí se na jeden tah zastavit.



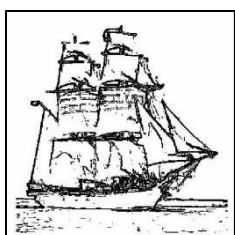
### **Volné moře**

Neutrální kartička



### **Mince**

Loď získá tolik stříbrných mincí, kolik jich je na kartičce.



### **Obchodní loď**

Potkali jste obchodní loď, kterou jste vyloupili. Získáte 20 stříbrných mincí.