

Celotáborová hra Osídlování Skotska

Práce je určena jako inspirace k celotáborovým hrám – nabízím k ní různé obměny a samozřejmě z ní lze využít i jednotlivé dílčí hry.

Sára Sichingerová
T.O. Spartakovci

Úvod

Tuto hru jsme použili na letním táboře v roce 2012. Původní koncepcí je sice osidlování Skotska, ale volba prostředí je na vás – nás zaujala Skotská kultura, protože je pro děti málo známá, na rozdíl od našich předchozích témat, jako byly například Indiáni, antika nebo rytířský středověk. Skotsko nám nabídlo širokou inspiraci, ať už v kostýmech (tradiční kilty) nebo jako doplnění motivace (například setkání s Lochnesskou). Do her jsme zapojili skotská přísloví a pokusili jsme se napodobit i historické skotské hry (podobně drastické, jako měli například Mayové).

Motivace

Během celého tábora bylo cílem dvou družinek osídlit co největší území zatím neobydleného Skotska. K tomu sloužila předem připravená mapa. Za body získané ve hrách si družinky kupovaly políčka území (6 bodů za políčko, všechna stejně velká), na tomto území pak stavěly osady. Ke stavbě museli kupovat stavební materiál – slámu (3 body), hlínu (4 body), dřevo (5 bodů) a kámen (6 bodů). Stavěné osady navíc ovlivňovaly cenu dalšího materiálu – postaví-li družinka například osadu v horách, má každý další kámen o bod levnější, když postaví osadu v lese, má levnější dřevo.

Tento způsob bodování jsme zvolili proto, že je zábavnější soupeřit, když hráči vidí postup ostatních, tedy body nejsou jen čísla, ale opravdu něco znamenají.

Průběh tábora

Příjezdový den obvykle věnujeme zabydlování a jednoduchým hrám – hned druhý den jsme ale začali s úvodem do celotáborové hry. Měli jsme na táboře hodně dětí, které ještě na tábořišti nebyly, proto jsme jako úvodní hru zvolili orientační běh širokým okolím, aby se nám poté v lese nikdo neztratil. Na konci stezky každý získal kilt v barvě své družinky. Tím jsme trochu objasnili motivaci a zároveň rozdělili děti do skotských rodů.

Pak dostaly děti za úkol vymyslet název svého rodu, který měl nějak souviset se Skotskem samotným, z čehož vznikli O'Lochness a MacDudáci.

Další den jsme pak vysvětlili smysl našeho putování a způsob budování osad. Vzhledem k věku dětí na táboře bylo třeba i názorné ukázky, než všichni pochopili, jak to vlastně funguje. A začali jsme se samotným soupeřením – každý den jsme se přesouvali na mapě a každému prostředí věnovali jednu tematickou hru

1. Prostedí: Pobřeží

Hned po doplutí do Skotska bylo potřeba změřit síly – využili jsme toto prostředí ke hře s vodou. Pokud by vám nesvítilo sluníčko, doporučuji počkat na teplejší den.

Pomůcky: injekční stříkačka pro každého hráče, jeden kotlík s vodou pro každou družinku, dva různě barevné krepové papíry a drátek (množství opět odpovídající počtu hráčů)

Příprava: z drátku je potřeba vymodelovat jakýsi terč pro zásahy ostatních – nejprve drát obtočíte kolem hlavy, potom na něm nad čelem vymodelujete kosočtverec s délkou strany asi 10 centimetrů. Do kosočtverce pak pomocí izolepy vlepíte krepový papír (vystříhnete

trochu větší čtverec, okraje přehnete přes drátek a přilepíte). Vznikne vám tak čelenka s políčkem vyplněným krepákem, které slouží jako terč – po několikátém zásahu vodou už je totiž papír tak promočený, že se sám protrhne, což vás nekompromisně označí jako mrtvého. Průběh hry: Na hru stačí malé území, protože stříkačky nemají moc velký dostřel. Do území se umístí dva kotlíky, ideálně trochu dál od sebe. Hráči si pak u svého kotlíku naplní stříkačku a snaží se zasáhnout protihráče do jejich terčů. Kdo přijde o krepák, je vyřazen, a hraje se na posledního přeživšího.

2. Prostředí: Jezero

Naše putování pokračovalo k jezeru Loch Ness, kde jsme se setkali s nejnámější skotskou příšerou. Samotné hře předcházelo skupinové kreslení Lochnessek, dále si o ní můžete třeba přečíst nějaké novinové články a podobně.

Pomůcky na hru: velké množství kolíčků na prádlo, provázky a různě velké kusy kartonu, šišky/hadráky/cokoli ke střílení

Příprava: mezi stromy v přiměřeně velkém území napněte provázek tak vysoko, kam jen dosáhnete. Na ten pak kolíčky připevněte trojúhelníky z kartonu (velké podle střeleckých schopností dětí z vaší družiny). Tyto trojúhelníky představují zuby Lochnessky, které je samozřejmě potřeba vylámat, protože jsou její jedinou zbraní.

Hra: hráči se snaží co nejrychleji sestřílet co nejvíc zubů – každá družinka je sbírá dohromady, počítá se konečný výsledek. V území se pohybují také škůdci – vedoucí, když se jimi hráči nechají plácnout, musí se jít někam oživit.

Z počátku se nejspíš setkáte s reakcemi že „to nejde“, sestřelit karton pověšený na kolíčku, ale samozřejmě to není problém, jen je potřeba se přesně trefit.

3. Prostředí: Bažina

V bažinách je, jak známo, třeba jít po přesně vyznačené cestě, jinak se zajisté ztratíte a utopíte. Naši dobrodruzi se této rady nedrželi a nejen že se ztratili v močálu, poztráceli také členy své družinky. Je tedy potřeba, aby se našli a dostali se z bažiny co nejdříve ven.

Pomůcky: provázek

Příprava hry: natáhněte provázek mezi stromy v lese a vytvořte z něj co nejrozvětvenější bludiště

Hra: každá družinka soutěží zvlášť, hra je na čas. Zavažte všem hráčům oči a náhodně je rozmístěte v bludišti. Za celou hru nesmějí promluvit, což je potřeba kontrolovat. Hráči se musí ce nejrychleji najít se všemi ostatními ze svého klanu a najít společně konec bludiště.

4. Prostředí: Les

V rámci našeho putování jsme les využili jako loviště – bylo třeba si obstarat potravu.

Pomůcky: velké obdélníky kartonu, obyčejný papír, provázky, fixy a tenisáky nebo nějaké tvrdší míčky, popřípadě šišky

Příprava: na kartony nakreslete jednoduchý obrázek nějakého zvířete – buď opravdového, nebo zapojte faktazii a vytvořte si vlasatní lovnou zvěř. Potom do něj vyříznete dvě, tři nebo

čtyři kruhové díry, velké tak, aby jimi šla prohodit vaše munice. Tyto otvory pak podlepte tenkým papírem, který ve prostředřed naříznete ve tvaru křížku – díky tomu se papír po zásahu protrhne. Pak do rohu těchto kartonů připevněte provázky a napněte kartony pevně mezi stromy. Kousek od zvířat vymezte provázkem čáru, ze které se smí střílet, aby hráči nechodili příliš blízko.

Hra: Družinky běhají lesem a hledají zvířata. Když nějaké najdou, seřadí se na čáru a každý jednou vystřelí. Potom musí jít lovit jiné zvíře, než se opět vrátí k předchozímu – mezitím je tedy můžou předběhnout protihráči. Když družinka protrhne poslední otvor, je kořist automaticky jejich, a nezáleží na tom, kdo protrhl ty předchozí. Je tedy potřeba si i plánovat, kdy na kterou zvěř střílet, a snažit se předpokládat, co udělá protihráč.

5. Prostředí: Louka

Bylo třeba vymezit území i na skotských pláních. Tady jsme zvolili ke změřením síly souboj v opylování květů (berte prosím v potaz, že jsme měli na táboře vážně malé děti).

Pomůcky: barevné papíry, brčka

Příprava: vystříhejte z barevných papírů spoustu malých květů, ty pak rozmístěte do území.

Brčka nastříhejte cca na třetiny, každou pro jednoho hráče.

Hra: úkol hráčů je velmi jednoduchý - za pomoci vlastních úst a brčka přenášet květy. Květ ale na brčku drží jenom po chvíli, kdy se brčkem nadechujete, proto je potřeba hrát v malém území, jinak by nikdo nikdy žádnou květinu neodnesl. Mimo území navíc hráči ještě třídili květiny podle barev. Vítězí samozřejmě družinka s větším počtem květů.

Další prostředí

Prostředí jsme měli celkem devět – pobřeží, jezero, řeku, bažinu, hory, zříceninu, louky, pole a les. Ke každému jsme měli motivační hru, ale uvádím jen ty nezajímavější, ostatní byly většinou jen obměny těch neznámějších bojů o vlajku, sbírání kartiček atd. V rámci putování na zříceninu jsme si zahráli noční bojovku, na jejímž konci jsme vystavěli miniaturu Stonehenge. Při cestě přes hory jsme zase připravili lanovou dráhu, kterou hráči zdolávali na čas.

Další hry:

(jednoduché hry na odreagování a doplnění motivace, jsou sice typicky skotské, ale není problém je aplikovat na jakoukoli jinou kulturu)

Skotská moudra – hra, kde se děti seznámí s řadou skotských přísloví. Navíc je v podstatě jednoduchá a odpočinková, tedy potřebná na každém táboře. V území kousek dál od tábora se rozmístí kartičky, na kterých je vždy číslo a přísloví. Úkol hráčů je jednoduchý, naučit se vždy jedno přísloví, dojít do tábora, kde ho přeřikají vedoucím, a je-li to správně, jdou pro další. Byli i takoví, kteří se učili přísloví víc najednou, aby neměli moc běhání, to ale rozhodně není v silách každého. Bonusové body na konci hry se daly získat díky jedné naší vymyšlené

moudrosti, kterou jsme na kartičky napsali („Každý Skot pije jak Dán, ale pouze když je zván.“) – děti měly uhodnout, které z přísloví je vymyšlené. Překvapivě málo z nich se skutečně trefilo. Další zajímavou aktivitou po této hře bylo, když děti zkoušely vysvětlovat význam těchto přísloví.

Skotská přísloví:

Nežeň se pro peníze! Můžeš si je vypůjčit levněji.

Pověste zloděje, dokud je mladý. Nebude krást, až bude stár.

Spánek je jako zlato. Čím déle spíš, tím více po spaní bažíš.

Bohatí se učí penězům, chudí knihám.

Kdo má ruku ve lví tlamě, musí ji vytáhnout, jak nejlépe umí.

Kdo má velký nos, myslí si, že o něm každý mluví.

Každý jinak pláče pro nebožku - jeden moc a druhý ani trošku.

Přiveďte krávu do haly a ona poběží do chléva.

Budte šťastní ve svém životě, pak budete dlouhou dobu mrtví.

Skotská olympiáda – našli jsme si klasické skotské hry (k přípravě jakékoli kulturně-historické hry doporučuji Děsivé dějiny, najdete tam tolik zajímavostí, že nebudete vědět, co si vybrat dřív) a vybrali jen jedinou, která nezahrnovala mrtvá zvířata. Spočívala v podstatě v házení kládou, ale vyžadovala speciální techniku: hráč uchopí kládu za spodek do obou rukou, takže je kláda svisle dolů, pak si dřepne a kládu vymrští nad hlavu – v tu chvíli musí hráč opustit místo ze kterého házel, a rozhodčí počítá, kolikrát se kláda ve vzduchu otočí. Snažíme se tedy házet tak, aby kláda co nejméně rotovala.

Shrnutí tábora

Netradiční motivace nakonec dopadla velmi dobře, protože se nám ji podařilo vytvořit tak jednoduchou, že jí porozuměly i nejmenší děti, ale zároveň nebyla nudná. Soutěž v budování osad za družinkové body byl celou dobu velmi vyrovnaný, nakonec zvítězili MacDudáci. Jako pamětní listy z tábora jsme použili zmenšené kopie mapy, na které jsme stavěli, každému také zůstal jeho táborový kilt, který vůbec není problém používat jako sukni (alespoň u dívčí části oddílu). A hlavně se každý tak trochu sblížil se skotskou kulturou, což nebylo úplně očekávané, ale rozhodně zajímavé.