

Plackování 2013

-

seminární práce na téma

CTH Hvězda

V lednu 2013 vypracovala Monika Váňová, T. K. Průzkumník

1 Úvod

Jako vedoucí v tábornickém oddíle bych ráda uspořádala celotáborovou hru na vlastní téma. Dlouho jsem vymýšlela téma, které by bylo originální. Inspirovala mě fantasy pohádka, kterou mám velmi ráda – Hvězdný prach. Vypráví o spadlé hvězdě, kterou tvůrci pohádky zosobnili do dívky. Dívčino srdce udělá kohokoli, kdo ho sní nesmrtelným. Proto ho chtějí zlé čarodějnice.

Děti budou muset samozřejmě hvězdu chránit, dostat ji do bezpečí a zničit černou magii.

Náš tábor trvá 3 týdny. Běžně se ho zúčastňuje kolem 40 dětí. Ty rozdělujeme do 4 skupin, které mezi sebou soutěží.

2 Vzhled tábořiště, uvedení dětí po příjezdu do děje

Děti po příjezdu do tábořiště spatří pouze to, jak všichni obyvatelé tábořiště truchlí. Jsou oděni v černé barvě, z oken visí černé vlajky. S nikým moc nemluví. Vedoucí budou mít pohádkové kostýmy – kromě tohoto smutečného i jiný, sváteční.

2.1 Postava hlavního vedoucího tábora

Čaroděj, který bojuje na straně dobra. Bojoval spolu s bratrem, ale ten byl bohužel zničen černou magií. A za něj město velmi truchlí. Černá magie je zosobněná jeho dvěma sourozenci – bratrem a sestrou. Černá magie se snaží zničit tu dobrou a naopak. A protože černá magie sílí kvůli zničení bratra na straně dobra, potřebuje náš hlavní vedoucí tábora pomoc. Proto si zavolal pomocníky ze severu, ze západu, z jihu a z východu. Ti nejlepší získají království po jeho zlém bratrovi. Černá magie určitě nefunguje v zemi, které se říká Za zdí. Třeba tam by nám mohli pomoci, nejdříve ji ale budeme muset najít.

Po obědě bude svolán nástup, kde budou děti čarodějem přivítány a uvedeny do děje. Poprosí je, aby mu pomohli, a oni budou souhlasit. Zároveň je poprosí, aby se večer představily – budou si muset vyrobit erb, znak a vymyslet příběh, kterým svou družinu představí.

Toto bude tedy první hodnocená etapa, která je už klasicky pro všechny plným počtem bodů na úvod.

3 Etapy

Části CTH, kdy budou děti soutěžit o první místo – tedy o království po zlém bratrovi. Tam bude vládnout princ či princezna z dané družiny v dobru a míru. Etap je +- 10. Ohodnocené jsou 4 – 1 bodem, podle úspěšnosti či neúspěšnosti.

3.1 Etapa č. 1 – představení družin

Viz výše v bodě 2.1

Příprava – erby ze sololitu, papíry, pastelky či jiné barvy

Hodnocení – všichni po 4 bodech.

3.2 Etapa č. 2 – nalezení hvězdy

Ráno budou děti vzbuzeny už v 7 hodin. Vzbudí je rozhořčený hlavní vedoucí tábora spolu s ostatními vedoucími hlasitým binkáním na kolejnicích. Svolá nástup, a celou dobu bude opakovat, že to mu ještě tak scházelo. Na nástupu se děti doví, že v noci spadly z noční oblohy hvězdy a vysvětlí jim, jakou moc hvězda má. Že její „srdce“ dokáže udělat kohokoli nesmrtelným a že by to byl pád dobra. Je proto nanejvýš nutné, aby všechny hvězdy byly nalezeny dříve jimi než černými silami. Další pokyny – čaroděj neví, jak hvězda vypadá, jak velká bude atd. Ať se tedy děti připraví, že budou muset hvězdu případně vzít do rukou či jinak.

Hvězda samozřejmě padala z velké dálky, bude v bezvědomí.

Samozřejmě nebude hvězda nijak daleko, aby si děti stihly ráno uklidit, nasnídat a normálně fungovat ve svém zaměstnání.

Příprava – děti budou používat cokoli v táboře na přenesení hvězdy.

Hodnocení – Čas návratu i s hvězdou zpět do tábořiště, nejúspěšnější získá 4 body.

3.3 Etapa č. 3 – spřátelení se s hvězdou

Hvězda se probudila z bezvědomí a je nanejvýš nutné ji přesvědčit, že s nimi je v bezpečí a s černou magií rozhodně ne.

Každá hvězda bude mít pro svou družinu připravenou přednášku o svém předchozím bydlišti (čili o noční obloze), čímž se dětem představí. Jmenovat se budou podle známých hvězd.

Děti poté dostanou test (kvíz) a ten budou muset vyplnit co nejsprávněji podle toho, co dříve slyšely od hvězdy.

Čas – 1. odpoledne, na 2. odpoledne klasická lesní hra.

Příprava – test, přednáška pro hvězdy

Hodnocení – součet bodů z testu všech členů družiny, nejvyšší počet vítězů, ta družina získá 4 body.

3.4 Etapa č. 4 – ochrana z nebes

Piráťům pohybujícím se na vzducholodích je nutné za ochranu a upozorněním před nebezpečím něco dát. A protože neradi přistávají na zemi, budou muset děti blíže k nim.

A co mají piráti nejraději? Přeci peníze. Od čaroděje bude muset každá družina peníze zaslouženě získat. A jak? Hledáním drahých kovů, které pak od nich čaroděj velmi rád koupí.

V lese budou rozházeny lístečky s oceněnými drahými kameny – některý bude za 1 zlatý, jiný třeba za 10 zlatých. Ty dražší budou stráženy strážcem (vedoucím – který bude mít přes hlavu šátek), ty levnější budou v lese rozházeny. Děti půjdou do lesa a pokud budou chtít drahý kámen od strážce, budou muset zodpovědět základnou otázku či hádanku. Pokud ji dítě nebude hned vědět, půjde odpověď najít do tábořiště k vědmě. Každá družina bude mít nárok na zodpovězení 5 otázek od vědmy. Jinak musí odpovědi vědět a nebo musí sbírat ty levnější kameny ze země. V lese mohou být pouze 3 děti, jedno dítě může být u vědmy. Ostatní čekají až na ně přijde řada a nabírají síly. Každé dítě může mít u sebe jeden drahý kov a ten, který sebere už nesmí za žádný jiný vyměnit. Ani se nesmí ptát strážců na otázky.

Družina, která bude mít kameny v nejvyšší hodnotě, vyhraje.

Příprava – otázky, papírky s drahými kameny, šátky pro strážce, seznam otázek a odpovědí pro vědmu

Hodnocení – nejvyšší hodnota drahých kamenů vynese družině 4 body.

3.5 Etapa č. 5 – předání peněz pirátům

Pokračování etapy předchozí, ale nemusí následovat v 1 den, ideální bude, pokud se povede ji dát hned na další den.

V lese si připravíme vysokou lanovou překážku (samozřejmě od někoho pověřeného papírem o schopnosti stavění vysokých lanových překážek). Nahoru vyleze jeden ze družiny (koho si družina vybere. Protože bude velmi vysoko, zbytek družiny na zemi bude mít zavázané oči. Ten, co bude nahoře je bude muset navigovat k tomu, aby mu správně měšec hodili a on ho mohl nahoře nechat pirátům.

Příprava – lanová překážka (lana a vše potřebné), sedáky, prsní úvazky, lezecké potřeby, helmy, látkové měšce, stopky

Hodnocení – družiny, která to zvládne nejrychleji získá 4 body.

3.6 Etapa č. 7 – příjezd zlé čarodějnice

Zlá čarodějnice, sestra hostitele, se odvážíla přiblížit se do blízkosti našeho království. Dověděla se o hvězdách, zjistila, že je máme my a držíme nad nimi ochrannou ruku. Samozřejmě je chce získat. Tábořiště navštívila samozřejmě v noci.

Vedoucí budou budit postupně družiny. Nejdříve se vydá první po stopách koně – po stopách svítících v noci. Na konci se budou muset schovat, protože uslyší zlou čarodějnici předávat informace svému zlému bratrovi. Družina si vyslechne rozhovor, který si bude muset samozřejmě zapamatovat. A vrátí se do tábořiště.

Ráno sdělí čaroději, co vyslechli. Zlá čarodějnice otrávila vodu. Je nutné najít lektvar, kterým se dá vše do pořádku. Tady už čarodějova kouzla nestačí. Dostanou hlavolam – vytvořený ze sololitu. Budou muset složit obrázek posouváním jednotlivých částí hlavolamu. Tam, kde zbude volné místo bude nakreslené místo, kde se nachází lektvar. Družina tam bude muset co nejrychleji doběhnout a vrátit se. Na místě je ale čeká háček – lahvička je v rybníce. Jeden ze družiny tam bude muset doplavat. (pokud nebude počasí vhodné pro koupání, bude lahvička na místě a bude možné ji získat bez plavání.)

Příprava – lahvička s víčkem, hlavolam ze sololitu, kresby míst kolem tábořiště.

Hodnocení – 4 body získá družina, která složí hlavolam a vrátí se s lektvarem nejrychleji.

3.7 Etapa č. 8 – cizí návštěvník

Čaroděj viděl nahoře v lese slepce. Je možné, že ví o existenci země Za zdí a přišel jim poradit, jen neví, jak se k nim přes ochranu království dostat? Každá družina se vydá hledat

ho do lesa. Každá se vydá jiným směrem. Hned v lese najdou dopis psaný nějakým tajným písmem. Čaroděj jim dá písmo na rozluštění.

Milé království. Celý náš svět sužuje bída. Pátral jsem po zemi Za zdí a vím, kde se nachází. Řeknu to Vaším vedoucím – sejdem se ve 4 hodiny odpoledne na skále. Prosím, buďte tam včas, černokněžníci by mohli mé dobré úmysly prokouknout.

Toť zpráva, kterou našla každá družina hned na kraji lesa.

Hodnocení – družina, která první přinese správně vyluštěný dopis získá 4 body.

Příprava – tajné písmo 4x, dopisy 4x.

3.8 Etapa č. 8 – černý den

Čarodějnice a zlý čaroděj obarvili veškeré jídlo a pití na černo. Je nutné najít v lese jejich tašku a z ní získat protikouzlo. Tašku hlídají slepé posluhovačky. Ten z družiny, kdo je obelstí, dostane se k tašce a zase přes ně zpět, vyhrál a jeho družina tím pádem také.

3.9 Na dvoudenním výletě družina spolu s hvězdou musí najít zemi Za zdí a v ní návod, jak zničit černou magii.

Každá družina musí dojít do nějaké civilizace a tam získá dopis (ten jim tam vedoucí někde podstrčí). V něm bude stát, že pouze hvězda může zničit černou magii a to tak, že bude štěstím celá zářit.

V táboře se od čaroděje dovědí, že to možná znamená, aby se hvězda zamilovala a vdala. Je tedy nutné najít ženichy. Nejbližší království se 4 bratry je opředeno kouzlem ochrany – labyrinthem.

3.10 Příprava - dopisy

3.11 Etapa č. 9 – ženichové

Družina musí tedy překonat labyrint – tajnou cestu ve čtvercové síti, kterou vytvoříme.

Družina, která ji překoná nejrychleji – vítězí.

Příprava – čtvercová síť

Ze zkušenosti našeho oddílu – návrh na CTH v podobě, jakou já jsem zde nyní uvedla, konzultujeme s ostatními vedoucími od února do začátku tábora a dotvoří se tím kompletní celotáborová hra. Tu organizuje jeden člověk, ale nic není na inspiraci od ostatních, proto to tak děláme a zatím vždy úspěšně. Naše CTH jsou každý rok velmi povedené.

I já počítám s tím, že toto je hrubý návrh, díky kterému se CTH promění v konečnou verzi za pomoci kamarádů vedoucích na jednotlivých setkáních.

Letošní rok se u nás v oddíle ujmul CTH někdo jiný s velmi zajímavým tématem a já bych ráda tento můj proměnila v konečný třeba za rok.