

Závěrečná práce

Po stopách Drákuly

2014

Filip „Papoušek“ Matoušek

T. K. Sešlost Kolín

Úvod

Ze začátku bych rád uvedl několik důvodů, proč jsem si vůbec vybral za svoji závěrečnou práci právě celotáborovou hru. Náš oddíl působí v Kolíně, ale mnoho dětí máme spíše v Nové Vsi u Kolína, kde jsou děti spíše sportovněji založené, proto se snažíme všechny hry založit na sportovní aktivitě a doplňujeme znalostní dovednosti. Ze svého pohledu a zároveň i reakcí dětí mohu tvrdit, že největším zážitkem za celý rok je vždy právě tábor, který se koná většinou prvních čtrnáct dní o letních prázdninách u malé vesnice jménem Chedrbí, která se nachází několik kilometrů od města Čáslav.

Dalším důležitým aspektem při mém výběru mi byl právě fakt, že máme v plánu tuto hru letos uvést na táboře, proto je tato práce dobrým startujícím bodem, který následně budeme moct využít během přípravy na tábor, kterou provádíme několik měsíců před táborem, aby vše proběhlo tak, jak má. Tato práce bude sloužit tedy spíše pro vedoucí, kteří by hledali inspiraci na své tábory. Bude zde zároveň uvedeno několik her, které se budou týkat hlavně etapových částí, abyste měli volnou ruku při dosazování oblíbených oddílových her do zbytků dnů.

Nyní už bych však rád přešel k samotnému popisu celotáborové hry a následně k rozdělení etap.

Popis

Prvně bych chtěl říci, že náš oddíl se při tvorbě celotáborové hry nechává inspirovat knihami od nakladatelství Mravenec, což je první možnost naší inspirace. Druhá možnost je většinou nějaká oblíbená kniha, jako je třeba Harry Potter nebo Hobit, což jsou právě dva příklady, které měly největší úspěch. Poslední možností jsou různé televizní pořady, jako je například seriál Kdo přežije, kde je mnoho dobrých nápadů na nějaké hry.

Celotáborová hra jménem Po stopách Drákuľy bude založena na knize od nakladatelství Mravenec – Tajemná Transylvánie a zároveň si vezmeme pár klasických prvků z knihy Drákuľa od irského autora Brama Stokera, který tuto knihu napsal roku 1897 a dostal tím hraběte Drákuľu na trh, díky čemuž jsme se později dočkali na mnoho filmových či seriálových zpracování. Osobně mám rád, když se do již zažitých témat přidávají nové prvky, takže příběh této hry bude trochu upraven, aby děti zaujal a zároveň byly překvapeni a odvezly si z tábora plno krásných zážitků.

Celá hra by měla být dosazena spíše do temnější atmosféry, proto bude vždy večer před etapovým dnem u ohně nebo v tee-pee, kdyby přelo, vyprávěn krátký příběh před tou etapou, která se bude konat buďto večer nebo druhý den. Díky tomu děti budou vědět, že je něco čeká a budou o tom moct přemýšlet. Ohledně toho, jak proběhne vyprávění a kdo se toho ujme, se bude dále mluvit v další části práce.

Na celou hru bude potřeba pár převleků, které budou spíše o různých kabátech, jelikož se budeme pohybovat spíše v Transylvánii. Dalším důležitým vybavením budou samozřejmě různé plastové špičáky, které budete moct využít během různých her pro lepší zážitek dětí. To by se dalo považovat za vše podstatné pro tvorbu příběhu a celkového zážitku. Nyní tedy přejdeme na představení několika důležitých postav.

Postavy

V této části se seznámíme s několika důležitými postavami pro příběh, které jsou přebrány z knižní předlohy a zároveň jsou doplněny o pár dalších vymyšlených postav.

Jonathan Harker – V našem příběhu je to detektiv, který přišel za dětmi s prosbou, aby mu pomohli najít jeho ztracenou ženu **Caroline Harker**, která odjela na Drákulův hrad kvůli tomu, že věřila, že je tam ukrytý poklad. Bude děti doprovázet celým příběhem, protože je to právě on, kdo jim bude u ohně vyprávět příběh před další etapou.

Profesor Van Helsing – Zde je Van Helsing jen jako místní doktor, který se o okolí vůbec nezajímá. Bude tedy spíše jen jako formální postava, ke které se děti dostanou spíše jen přes vyprávění, ale setkají se s ním až na konci příběhu (viz. Příběh níže).

Hrabě Drákula – Drákula bude od začátku hry považován jako ten špatný, kterého se každý bojí, ale nikdo ho ještě nikdy neviděl, protože se bude vyprávět, že se podle všeho rozhodl k delšímu spánku a mezitím nechal po světě pobíhat své pomocníky. Opět důležitá role až u konce příběhu.

Pomocníci Drákuly – Jedná se o ty klasické postavy, které budou účinkovat v etapových hrách, kde jsou potřeba vedoucí, jako ti padouši, kteří chytají děti. Budou označováni bílou pokožkou a špičatými zuby.

Caroline Harker – Žena Jonathana, kterou děti najdou u konce celotáborové hry, a právě ona jim řekne to, že ji věznil profesor Van Helsing stejně tak jako vězní hraběte Drákulu, kvůli tomu, že od něj chce poklad. Proto jim poradí, že existují artefakty, kterými dokáží osvobodit Drákulu a věří, že pokud se jim to podaří, tak se jim hrabě odvděčí krásným darem.

Toto jsou základní postavy, které hrají roli v našem příběhu, o kterém se již dozvíte více v dalších částech, kde už přejdeme k jednotlivým etapovým hrám.

Etapové hry

Etapových her bude dohromady osm, protože bude rozdělení táborových dní tak, že vždy jeden den proběhne etapová hra společně s dalšími hry či vzdělávacími částmi a další den bude etapové volno, což znamená, že bude prostor pro různé týmové aktivity.

Vzdělávacími částmi rozumíme to, že doplníme k dennímu programu to, že vedoucí skupinu po skupině naučí tábornické znalosti, což jsou například – Uzle, zdravotěda, šifry, střelba a další důležité znalosti, díky čemuž si budou moct splnit i klasické bobříky, které v této hře nazveme „Tesáky“.

Týmovými aktivitami rozumíme to, že se jednotlivé družiny mezi sebou budou moct utkat ve vybíjené, softballu a v dalších týmových hrách. Naší klasickou týmovou aktivitou je hra jménem „**Ocáskovaná**“, kdy se proti sobě na vymezeném území velkém jako třeba na fotbal postaví dvě družiny. Každé dítě má za páskem u boku zachycený šátek, který je dlouhý ke kolenům. Zároveň je uprostřed hřiště položený míč, který musí tým položit k protivníkově tyčce, která je vždy za zády toho daného týmu. Pokud hráč drží míč, tak se nesmí hnout, dokud ho někomu nenahraje. Mezitím však děti mohou protivníkům strhnout šátek a tím jim sebrat život a vyřadit je pro tu hru. Hra končí, pokud jeden tým ztratí všechny své šátky nebo položí míč k protivníkově tyči. Vyhrává ten tým, který nasbírá první pět bodů. Doporučujeme sestavit i tým z vedoucích, jelikož děti jsou pak více motivovaní a hra je baví o to víc.

1. etapová hra – Vítejte v Transylvánii

Tato etapová hra proběhne už první večer, kdy se do tábora dostane Jonathan Harker, který svolá všechny děti k sobě. Mělo by to proběhnout, když už se bude stmívat kvůli lepší atmosféře. Jonathan bude mít v ruce lucernu, kterou si bude svítit na děti a bude se na ně chvíli dívat a pak promluví. *„Jsem velice rád, že jste všichni obdrželi mé psaní. Jmenuji se Jonathan Harker a pocházím z Irska. Víím, že jste z dalekých končin a stále nevíte, proč zde vlastně jste, a proto jsem za vámi přišel osobně, abych vám vše vysvětlil. Bohužel jsem musel přijít až po setmění, jelikož přes den hledám svou ztracenou ženu, protože přes noc je to v těchto končinách nebezpečné. Byli jste sem svoláni, abyste mi pomohli najít mou ztracenou ženu Caroline, která se sem vydala hledat poklad hraběte Drákuly.“*

Je pryč už měsíce a stále po ní není vidu ani slechu. Dovolil jsem si vás tedy rozdělit do pár skupin, ve kterých byste měli být schopní porazit místní upíry a najít moji ženu.“ Poté Jonathan vybere týmy. Zároveň každý tým dostane ohořelý pergamen, na kterém bude napsaný název týmu, který asi záleží na vašem uvážení, ale rozhodně bych to nenechával na dětech, protože všichni víme, jakou mají fantazii. Osobně bych zvolil: **Komoárové** – což se v rumunštině píše: comoară a znamená to: **poklad**. Druhý tým by mohl být: **Castelové** – což se v rumunštině píše: castel a znamená to: **hrad**. Posledním názvem by mohlo být: **Sangové** – což se v rumunštině píše: sânge a znamená to: **krev**. Ohledně pravého významu, tak se děti vůbec nemusí dozvědět, co to znamená, jde jen o nějaké to pojmenování. Samozřejmě se mohou týmy pojmenovat jen po barvě jejich družiny, ale to už je na vás. Jako další věc, která bude na pergamentu napsaná, jsou pokyny pro další den, kdy se uskuteční druhá etapa (viz. Další etapa). Poté nakonec Jonathan ještě jednou promluví. *„Nyní jste mými osobními detektivy, tak vám přeji hodně štěstí a doufám, že se brzy znovu shledáme.“* – Jonathan odchází a končí první etapa. Nyní je čas pro vás, abyste se rozhodli, jací vedoucí budou přiřazeni k jakým týmům. My to děláme tak, že rozdělíme děti do družiny a následně utvoříme dvojice z jednoho vedoucího a praktikanta, kteří si následně vylosují tým, o který se budou starat – Jde zde hlavně o kontrolu věcí, stanů a hlídání dětí při hygieně.

2. etapová hra – Stmelení týmů

Jak již název napovídá, půjde o řádné uspořádání jednotlivých týmů/družin. Tato etapa nebude nijak akční jako spíše kreativní, proto bych se nebál jí věnovat během dne více času. Děti dostali minulý večer instrukce v pergamentu, které zní. *„Pro lepší týmovou práci je potřeba, abyste si zvolili vlastního vůdce, pokřik, vlajku a symboly!“* z čehož vyplývá, že je na jednotlivých družinách, aby si zvolili svého vůdce, což je většinou nejrozumnější a nejstarší dítě – zde doporučuji, aby pomohli vedoucí, kteří jsou k jednotlivým týmům přidělení. Na vlajku budou děti potřebovat různé barvy a nějakou látku, kterou si pokreslí. Většinou probíhá konec etapy tak, že se děti shromáždí u svých vlajek a následně předvedou svůj týmový pokřik, ukážou své symboly, které mají většinou nakreslené na tvářích a poté všechny družiny dostanou stejně bodů, protože nemůžeme posuzovat to, jakou měla jaká družina fantazii.

Etapa není nijak náročná, dalo by se říci, že se nejedná přímo o etapu, ale spíše o jakési doplnění, aby se děti v týmech nějak sjednotily.

3. etapová hra – Získání materiálů

Večer před touto etapou se opět zastaví v táboře Jonathan, který buďto u ohně nebo opět s lucernou přečte pokyny pro další etapu. „*Jsem velice rád, že vaše vlajky vlají a ukazují našim nepřátelům, že se jich nebojíme a plánujeme mou ženu zachránit. Včerejší den jsem strávil v nedalekém městě, kde je profesor Van Helsing, který mi nabídl, že vám poskytne nějaké informace a zkušenosti, díky kterým byste mohli mou ženu nalézt rychleji. Ovšem Van Helsing potřebuje nějaké suroviny, díky kterým bude moct pokračovat ve svém výzkumu. Ovšem tyto suroviny lze získat jen od určitých dostavníků, které jezdí na hrad hraběte Drákuly a jeho pomocníci, kteří jsou schopni se pohybovat na denním světle, tyto dostavníky chrání. Proto to nebude jednoduché a vy si musíte dnes v noci dostatečně odpočinout, protože to bude opravdu těžké. Hodně štěstí při ztřežším úkolu.*“ Poté opět beze slov odejde.

Této hře říkáme „**Dostavníky**“ a mezi dětmi je skutečně oblíbená. Vyberete si velké území – nejlépe v lese s různými kopečky, aby to neměly děti tak jednoduché. Na čtyřech místech daleko od sebe vzdálených utvoříte vždy jedno stanoviště, kde bude jeden vedoucí působit jako dostavník. Každý dostavník má u sebe určité množství nějakých surovin. Např.: Dostavník **A** má u sebe zlato, stříbro a uhlík, ale zároveň se u něj dá vykupovat zboží, které prodávají jiné dostavníky. Každá surovina má určitou hmotnost – čím cennější a dražší surovina, tím je těžší. Každé dítě má na kartičce od vedoucího napsáno, kolik hmotnosti může převážet. Může si samozřejmě za vydělané imaginární peníze dokoupit větší váhu. Dítě, které má základní váhu si doběhne na dostavník **A**, kde si koupí jedno zlato a tím je na maximum své možné váhy. Už ví, že zlato může prodat jen u dostavníku **C**, proto automaticky běží k tomuto stanovišti, kde své zlato vymění za imaginární peníze, které mu vedoucí zapíše na druhou kartičku, aby si za to mohl dokoupit větší váhu v táboře, kde se nachází banka. Jenže po lese pobíhají policisté, kteří chytají děti a kontrolují jim jejich kartičky a náklad. Pokud zjistí, že mají více hmotnosti, než mohou mít, tak je pošlou do tábora k bance na distanc, kde si musí počkat 5 – 10 minut. Zároveň po lese běhají i Drákulovi pomocníci, kteří se poznají podle špičatých zubů. Pokud chytí jedno z dětí, tak mu škrtnou všechny peníze a seberou náklad.

Jakmile hra skončí, tak se od dětí vyberou kartičky, kde mají peníze a spočítají se. Poté už je pořadí podle toho, kolik má jaká skupina dohromady peněz. Poté už jen děti čekají do dalšího večera na příchod Jonathana, který jim má předat informace od Van Helsinga.

4. etapová hra – Prověření schopností detektivů

Večer před touto etapou se Jonathan objeví opět v táboře, ale je poněkud smutný. Rozhodne se dětem ihned říct, co se stalo. „*Zdravím vás moji detektivové! Mám pro vás opravdu smutnou zprávu. Mluvil jsem s profesorem Van Helsingem a bohužel vám nehodlá poskytnout informace ohledně mé ženy, protože se bojí, že nejste dostatečně připravený. Proto vám připravil cestu plnou překážek, a pokud si povedete dobře, tak vám následně předá další informace. Za poslední dobu jste dokázali, že jste dostatečně šikovní, takže se vůbec nebojím, že byste to nezvládli! Hodně štěstí.*“

K této etapě je již potřeba, aby děti prošly všemi školícími částmi. Etapa bude probíhat tak, že vždy půjde jedna družina a deset minut po ní vyrazí druhá skupina. Etapa má prověřit to, jak dobře děti poslouchaly během instruktáží/školení. Bude několik stanovišť, na kterých budou muset děti splnit určité úkoly, aby dostaly od hlídajícího vedoucího šifru, která je navede na další stanoviště. Pokud se jim v úkolech nebude dařit, tak jim vedoucí dá šifru, ale zapíše si minusové body.

1. stanoviště: **Šifry** – V táboře dostane tým šifru, kde budou stát informace o poloze dalšího stanoviště.
2. stanoviště: **Rostliny** – Jakmile dorazí k druhému stanovišti, tak dostanou obrázky nějakých rostlin a budou mít za úkol říct, jak se jmenují. Poté dostanou další šifru o dalším stanovišti.
3. stanoviště: **Uzle** – Na tomto stanovišti budou muset uvázat určité uzle, aby získali další šifru.
4. stanoviště: **Ohně** – Zde budou muset rozdělat oheň, pojmenovat určité typy ohňů nebo něco jiného – co vás napadne. Poté dostanou šifru.
5. stanoviště: **Zdravověda** – Na tomto stanovišti budou mít za úkol někoho ošetřit nebo říct jak ošetřit nějakou ránu, aby dostali další šifru.
6. stanoviště: **Střelba** – U nás je to většinou poslední stanoviště, ale záleží na vás, jak dlouhou budete chtít udělat cestu. Zde většinou volíme střelbu do terče a za každou trefu dostávají bonusový bod. Zde dostávají poslední šifru, kde jsou informace o návratu do tábora.

Tým, který nasbírá nejvíce bodů s nejlepším časem, dostává nejvíce bodů do bodování týmů.

5. etapová hra – Klíče

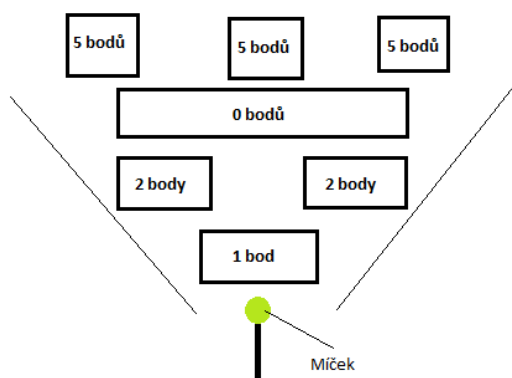
Ve večerním vyprávění nastane změna, jelikož se neobjeví Jonathan, ale někde uprostřed tábora bude ležet jen jeho oblečení s kusem pergamenu. Svolají se děti a nějaké nejstarší nebo vedoucí přečte pergamen. „*Jsem velice rád, že se vám povedlo přesvědčit Van Helsinga, ale přišli na mě Drákulovi pomocníci a je mi jasné, že tohle je mých posledních pár chvil na to, abych vám napsal tato slova. Zřejmě budu uvězněn na hradě hraběte Drákuly, ale sem vede několik klíčů, které jsou v okolí. Označil jsem místa na mapě, abyste věděli kde hledat. Prosím najděte klíče a pomozte mi ven.*

Váš drahý přítel Jonathan Harker“

Tím končí zpráva a u ní už jen leží další pergamen, kde je nakreslená mapa okolí a na ní tři místa (Podle toho, kolik máte družin).

Další den se družiny pošlou třemi směry, aby každá družina začala na jedné překážce. Na každé překážce budou muset splnit určitý úkol, který jim zadá jeden z pomocníků Drákuly. Pokud vždy úkol splní, tak dostanou klíč.

1. překážka: Jedná se o jakousi napodobeninu baseballu. K tomuto nám spíše poslouží obrázek, který přiložím hned sem, kvůli lepší orientaci. Nejlépe bude, když se bude tato překážka nacházet někde na prázdném prostranství, protože se bude odpalovat míček. Zapíchneme metrovou úzkou tyč do země a na její vrchol položíme tenisový míček (Podle výšky dětí). Každé dítě bude mít jednu střelu. Dostane baseballovou pálku a pokusí se odpálit míček do vymezeného hřiště, které je rozdělené na několik částí. Čím menší část, tím více bodů do týmu dostanou. Pokud míček dopadne do pole, které je bodované, tak se týmu přičtou body. Každý střílí jen jednou (Záleží, jak se dohodnete s vedoucími) a děti musí získat určitý počet bodů, aby z této překážky dostaly klíč. Zde je jednoduchý nákres hřiště:



2. překážka: U této překážky jde o to, jaké máte možnosti. První možnost, která se užívá u nás, je to, že jsou natažená lana přes mělký potok a děti mají za úkol jeden po druhém přejít na druhou stranu – samozřejmě s jistěním od vedoucích. Další možnost, kterou většinou doplňujeme k té první je to, že se každé dítě musí v horolezeckém obleku spustit po nataženém lanu ze skály dolů – Toto máme spíše pro radost dětí, protože to máme navázané ze skály směrem dolů ke stromu, kam vedoucí posadí dítě do sedačky a spustí ho dolů, kde už dítě zpomalí a následně zachytí další vedoucí. Poslední možností je, že mezi různé stromy natáhnete lanka, která znamenají pavučina a každé dítě jí musí prolézt, aniž by se dotkly lanka.
3. překážka: Tuto překážku umístíte nejlépe někam do lesa, jelikož vítr je zde velkým nepřítelem. Úkolem dětí pro získání klíče bude to, že musí z nějakého materiálu, který určíte, postavit věž, která bude vysoká, jak vy určíte. Za materiál by bylo nejlépe zvolit různé papírové roličky od toaletního papíru či ubrousků – fantazii se zde meze nekladou.

Jakmile získají všechny klíče, tak do tábora přiběhne Jonathan, kterého nejlépe pokreslete rudou barvou, jako krev a hnědou nebo černou jako špína. *„Utekl jsem! Ale koukám, že už klíče máte. Jenže se bojím, že mě budou pomocníci Dráky hledat a já budu opět potřebovat vaši pomoc. Ted' se musím jít schovat. Řeknu vám více příští den.“* Poté uteče.

6. etapová hra – Bitva

Tuto etapovou hru bych řekl, že budou mít děti nejradši, protože půjde o trochu kontaktní hru. Jonathan přiběhne do tábora s informací: *„Je to tady! Drákula poslal své pomocníky, aby mě našli! Potřebuji vaši pomoc. V okolí se potuluje mnoho jeho pomocníků, které když zneškodníte, tak zmizí a zůstanou po nich jen kouzelné kameny, které nám pomohou zrušit kouzlo na branách hradu, a pomocí vašich klíčů se dostaneme dovnitř a konečně se shledám se svoji ženou!“*

Tato etapová hra bude hodně podobná již zmiňované Ocáskové hře. Každé dítě si připevní svůj šátek, což je jako život. Po lese budou chodit pomocníci Dráky (Vedoucí), kteří budou mít také každý svůj život v podobě šátku. Mohou se potulovat kdekoliv, aby to děti neměli tak jednoduché. Zároveň se mohou potulovat ve skupinkách. Děti mají za úkol pomocníkovi strhnout šátek, čímž ho zabijí a on jim za to dá kámen ve své barvě.

Jakmile budou mít kameny od každého vedoucího, tak se vrací do tábora (Každá družina hraje za sebe, ale pokud to děti napadne, tak se mohou klidně spojit a jít úplně všichni na jednoho vedoucího.), kde čekají, než se vrátí ostatní družiny. Jakmile vedoucího jedna družina zabije, dá jim kámen a znovu si nasadí šátek pro jiné družiny. Pokud však vedoucí strhne šátek nějakému dítěti, tak si ho nechává, dokud se družina nerozhodne ho nechat být. Jakmile vzdají svůj boj, tak dětem, kterým sebral šátek, nakreslí na ruku čárku, se kterou musí celá družina do tábora, aby tam oživily u jiného vedoucího své padlé – pak až mohou zase na boj.

Jakmile skončí hra, tak se vrací Jonathan: *„Jsem tak rád, že vás všechny mám. Co bych bez vás dělal? Ted' máme kouzelné kameny i klíče, tudíž se můžeme vydat do hradu, ale půjdeme tam večer po jedné skupině, aby si nás nikdo nevšiml. Brzy se znovu uvidíme.“*

7. etapová hra – Hrad

Jde spíše o noční hru, kdy si vyberete nějaké místo, které určíte jako jakýsi hrad, kam děti budou muset společně jen s lucernou a pokud budou ve družině i malé děti, tak za doprovodu vedoucího. Vždy půjde v noci jen jedna skupina a až se vrátí, tak vyrazí druhá. Na místě, které určíte jako hrad, na ně bude čekat Caroline, která jim řekne: *„Prolomili jste bránu? Neskutečné! Konečně budu volná. Kdo vás poslal?“* Bude se čekat na nějakou odpověď od dětí, ať se také zapojí. Jakmile odpoví Jonathan, tak opět mluví žena *„On pro mě přijel? To je dobře. Neviděli jste Drákulu? Přišel jsem Van Helsing a oba nás omráčil. Podle mě má Van Helsing s Drákulou něco za lubem. Vraťte se raději do tábora a zaměřte se na profesora.“* Poté je nechá odejít a tím končí noční etapa.

Tato etapa je tak krátká, jelikož je spíše jen taková příběhová a děti mají rádi noční etapy, protože je to takové tajemné, tak se snažíme jim minimálně jednu za tábor poskytnout. Samozřejmě ještě stezka odvahy, což je základ!

8. etapová hra – Osvobození Drákuly

V táboře se najde opět nějaký vzkaz, ve kterém bude stát: *„Pokusili jsme se chytit Van Helsinga, ale utekl a nevíme, kam ukryl hraběte Drákulu. Každopádně dokážete hraběte Drákulu zachránit tím, že seženete kusy z jeho rakve, které se nachází v okolí hradu. Jsou rozdělené do tří barev a potřebujete všechny kousky, takže si každá družina posbírejte svojí barvu. Ovšem brání je kumpáni Van Helsinga, proto se nenechte chytit! Váš drahý přítel Jonathan Harker“*

V okolí, kde minulou noc našly Caroline, rozmístíte několik obarvených kousků dřeva. Každá barva musí mít stejný počet kousků, aby to bylo vůči všem družinám objektivní. V tomto prostoru se budou pohybovat dva nebo tři vedoucí, kteří když se dotknou nějakého dítěte, tak jim dítě musí dát malý bílý papírek, který je jako život s tím, že má každé dítě tři životy a jakmile mu dojdou, tak si musí zpět do tábora pro další. Samozřejmě pokud dítě dává vedoucímu život, tak mají ostatní prostor pro sebrání kusu rakve. Každé dítě však může mít jen jeden kousek, a pokud mají již všichni svůj kousek rakve, tak se musí vrátit do tábora a tam kousky odevzdat dalšímu vedoucímu a znovu se vrátit k hradu posbírat zbytek rakve – proto by bylo dobré, aby bylo více kousků rakve, než je dětí v družině.

Jakmile skončí tato část etapy, tak přichází druhá, kdy se družiny pokusí své barevné kousky dát nějak dohromady (Aby to tvořilo třeba kolečko nebo čtverec – volba je na vás), jakmile to budou všichni mít, tak se ozve nějaká rána a v dálce zahlídnou někoho v černém hábitu, jak mizí v lesích. Zřejmě se budou chtít pokusit za ním běžet, ale to děti zastavte, jelikož půjde o jakýsi kanadský žertík, kdy děti večer půjdou spát pod širák do lesa s vedoucími a jakmile děti usnou, tak jim vedoucí na krk nakreslí dvě červené tečky, aby se jim ráno řeklo, že byli kousnuti Drákulou a tedy se promění další večer v upíry.

Po noci v lese bude v táboře čekat Jonathan s Caroline, aby dětem vše vysvětlili. *„Osvobodili jsme Drákulu a on nám chtěl poděkovat tím, že nás všechny proměnil v upíry! To však znamená, že nyní konečně můžeme vidět ten tajemný Drákulův poklad a zároveň jít večer na bál upírů, kde bude i samotný Drákula a všichni si užijeme trochu legrace.“* Což znamená, že se večer uspořádá společně s hudbou třeba slavnostní oheň nebo diskotéka – volba je na vás. Během toho také Drákula přinese velkou truhlu, kde bude poklad, což budou různé sladkosti, které si budou moct děti ve družinách mezi sebou rozdat. Samozřejmě nesmí chybět ani umělé zuby, které si budou moct děti nasadit, a tím začne bál upírů.

Závěr

Na závěr bych chtěl říct, jak máme rozdělené bodování. Bodování spočívá v tom, že hodnotíme v etapových hrách družiny podle toho jak rychle a jak efektivně plní úkoly a za to dostávají body. Zároveň je zde i bodování jednotlivců, na kterém se podílí hry, které nejsou etapové a slouží jako doplňkové, což jsou různé soutěže, bobříci a další.

Nyní už mi nezbývá nic jiného než zakončit svoji práci poděkováním spisovateli Bramu Stokerovi za napsání takto poutavého díla jménem Drákula a nakladatelství Mravenec, kteří si pěkně pohráli s tímto tématem a napsali knížku Tajemná Transylvánie, kde jsem se nechal trochu inspirovat.

Doufám, že se bude má práce líbit a třeba i někomu pomůže. Hodně štěstí v realizaci!