

ČESKÁ TÁBORNICKÁ UNIE
T. K. SEŠLOST KOLÍN

Celotáborová hra - Indiáni
PLACKOVACÍ PRÁCE

Autor práce: Jan Tománek

2014

Obsah

1	Úvod:	3
2	Vlastní celotáborová hra	4
2.1	Etapové hry	4
2.1.1	První etapa: slavnostní oheň a úvod do celotáborové hry	4
2.1.2	Druhá etapa: seznámení v družině a získání prvního kusu mapy	5
2.1.3	Třetí etapa: získání druhého kusu mapy	6
2.1.4	Čtvrtá etapa: lovci - třetí kus mapy	6
2.1.5	Pátá etapa: Noční cesta za šamanem	7
2.1.6	Šestá etapa: čtvrtý kus mapy – zvědové	8
2.1.7	Sedmá etapa: pátý kus mapy – hádanky	8
2.1.8	Osmá etapa: Ukradené mapy	9
2.1.9	Devátá etapa: Šestý kus mapy – duchové vydávají své tajemství	10
2.1.10	Desátá etapa: Poslední mapa kus mapy	10
2.1.11	Závěrečná etapa	12
3	Závěr:	13

1 Úvod:

Na úvod bych chtěl trochu představit, jak náš oddíl funguje ohledně vedení tábora. Jelikož víme, že je tábor největším zážitkem pro děti z oddílu, tak se snažíme, co nejlépe provést přípravy, aby byl každý náš tábor bez chybičky. Většinou rozhodneme o tom, jaké téma bude tábor mít, už na začátku nového roku. Následně se pár měsíců před prázdninami začínáme sházet a dáváme vše dohromady, při čemž si zároveň rozdělíme úkoly, aby si každý připravil to, co má a zároveň na to měl dostatek času.

Další přípravou je již samotný příběh, kterým se necháváme většinou inspirovat z malých knižních sbírek od nakladatelství Mravenec. Pokud potřebujeme pomoci více, tak se inspirováme nějakou originální knihou či nějakým filmem. Téma, které jsem si vybral pro tuto práci je tak známé, že jsme mohli využít různých filmů, jako je třeba Vinnetou. Tímhle jsem tedy dostatečně napověděl, že se jedná o Indiány.

Tuto celotáborovou hru jsem si vybral právě kvůli tomu, že jsme ji využili na minulém táboře a sklidila opravdu velký úspěch mezi dětmi, proto bych se s ní rád podělil, aby ji mohl někdo jiný použít jako inspiraci.

Tímto bych chtěl také navrhnout několik malých detailů, které by bylo vhodné využít, aby se tím celý dojem hry ještě zlepšil a děti si to užily mnohem více. Prvním důležitým detailem jsou kostýmy. Rodičům jsme před táborem oznámili, že by bylo vhodné, aby svým dětem vytvořili nějaké indiánské převleky, které na sebe děti braly, vždy když šly na nějakou etapovou hru. Zároveň i vedoucí utvořili několik kostýmů, kterými jsme děti přivítali u prvního slavnostního ohně.

Druhým detailem jsou nové přezdívky pro vedoucí a následně i pro děti. Rozhodli jsme se, že vedoucí přijmou nové indiánské přezdívky, které by vystihly jejich staré. Na příklad Papoušek byl **Velký opeřenec** a Ještěr, tedy já byl **Malý slizoun**.

Toto je k úvodu vše a pokročíme dále.

2 Vlastní celotáborová hra

Cílem této celotáborové hry je získat všechny části mapy a nalézt tak drahocenný poklad, který si indiáni vezmou s sebou do rezervace.

Rozdělení družin:

Zelení – *kmen Čejenuů* (vlk)

Modří – *kmen Irokézů* (medvěd)

Žlutí – *kmen Siuxů* (bizon)

Červení – *kmen Čerokiů* (sup)

2.1 Etapové hry

Níže jsou popsány jednotlivé etapy celotáborové hry.

2.1.1 První etapa: slavnostní oheň a úvod do celotáborové hry

První etapa začíná první večer po příjezdu dětí, večer u slavnostního táborového ohně, kde se všichni účastníci sejdou v indiánských kostýmech. Vedoucí již sedí u ohně, děti si také mlčky posedají okolo ohně. Vstane náčelník Navahů a promluví k dětem:

„Bratři a sestry, povím vám legendu. Je tak stará, jako lidstvo samo. Před mnoha a mnoha generacemi v čase, kdy orli létali výš než slunce a bizoni byli větší než hora, žil na zemi jen jeden lidský kmen. Kmen, jehož otec byl sám Veliký Manitou. Žil daleko odtud, na severu. Jednoho dne pokryl zemi sníh a led. Všechna zvířata utekla, stromy a rostliny přestaly růst. Lidé museli odejít také. Přišli ke stříbrným řekám plným ryb a k hustým lesům s množstvím zvěře. Našli stáda bizonů tak velká, že je ani nešlo spočítat. Tady se usadili a tady počali nové generace.

Svá moudra a vědění o počátku věků se rozhodli uchovat pro budoucnost. Zaznamenali vše, co věděli, a na dobrém místě to ukryli. Přidali také dary matky přírody, které v té době uctívali, jako byly vzácné kovy a drahokamy.

Čas běžel. Z jednoho kmene povstalo mnoho dalších, osidlovali celou zemi. Po generacích se už lišili jazykem, oblečením i rituály, ale všechny uctívali Velikého Manitou a všechny si předávali legendu o uschovaném pokladu a lidech, co přišli ze severu. Každý kmen také uchovával část mapy s cestou k pokladu. Pokud by tedy někdo chtěl poklad najít a získat, musel by svolat zástupce všech kmenů a se všemi se v míru dohodnout. Nikdo se však o to nepokusil, lidé byli moudří a poselství uchovávali pro budoucnost.

Pak přišel bílý muž. A tak jako kdysi sníh a led i on zabral celou zemi, zničil, co mohl, vyhubil stáda bizonů. A zas musí lidé, kteří přišli ze severu, opustit svou zemi a odejít na nová území. Tak jako předci odešli před sněhem, my odejdeme před bílým mužem.

Půjdeme tedy. Přijmeme rezervace, které nám bledá tvář určila. Přijmeme i jméno, které nám bledá tvář vymyslela – Indiáni. Podřídíme se. Ale své dědictví tu nenecháme! Poklad vyzvedneme a odvezeme, nesmí bledé tváři padnout do rukou! Do rezervace odjíždíme za 14 dní. Za tu dobu musíme všechny kusy mapy a poklad najít.

Při pátrání spojí své síly, odvahu i moudrost čtyři kmeny: Čerokiové, Irokézové, Siouxové a Čejenové. Kmen Navahů, ze kterého pocházím já, byl po staletí strážcem pokladu i mapy a vím tedy, které kmeny mají jednotlivé díly mapy. Tvoříme spojení kmenů ze všech oblastí země a máme tak šanci uspět. Vaši náčelníci dali své slovo a dýmkou míru stvrdili, že toto spojenectví nezradí.

Ať Veliký Manitou vede naše kroky a svého cíle dosáhneme. Howgh.“

Poté si náčelníci jednotlivých družin rozdělí děti do čtyř kmenů. Každý náčelní vstane, zabodne do země kopí v barvě kmene a vyjmenuje jednotlivé indiány svého kmene. Poté si všichni dají dýmku míru a v tichosti se odeberou spát.

2.1.2 Druhá etapa: seznámení v družině a získání prvního kusu mapy

Nejprve se jednotlivé kmeny shromáždí a společně vymyslí pro svůj kmen bojový pokřik, který charakterizuje jejich družinu, dále specifické pomalování obličeje. Také dostanou kus látky a vytvoří si vlastní kmenový štít, který bude jejich znakem.

Legenda:

Je to již mnoho let, co bojovníci kmene Hurónů odešli do věčných lovišť. Část mapy ke vzácnému pokladu ovšem zůstala ukryta zde.

Tito indiáni byli skvělými keramiky, na hliněné džbány zaznamenávali vše, co bylo pro ně důležité. Vydejte se do míst, kde dříve žili a hledejte střepy této vzácné keramiky s vodítkem k nalezení mapy. Mějte se však na pozoru, tyto střepy hlídají duchové zesnulých indiánů.

Úkolem dětí je nalézt střepy vzácné keramiky, v táboře dostanou jednotlivé kmeny zašifrovanou zprávu, kam se mají vydat. Pro každý kmen je vymezená oblast, přibližně ve stejné vzdálenosti od tábora. Střepy jsou poházené na velkém území, některé části jsou lépe dosažitelné, některé hůře. V oblasti naleziště pobíhá duch zemřelého indiána a střeží keramiku. Pokud někoho chytí, udělá mu čárku na ruku a tento lovec musí zpět do tábora na distanc. Jakmile někdo najde střep, běží s ním do tábora. Každý lovec může nést jen jeden kousek. Pokud je lovec chycen se střepem v ruce, musí ho položit na zem a jít opět na distanc. Až všechny střepy najdou, v táboře se je pokusí dát dohromady nebo slepit. Na

džbánu, případně květináči je vodítko, kde se nachází další kousek mapy. Vyhrává kmen, který je nejrychlejší, složí keramiku, získá vodítko a nejde mapu jako první. Tuto část mapy si kmen střeží u sebe.

2.1.3 Třetí etapa: získání druhého kusu mapy

Během nástupu na odpolední zaměstnání přijde do tábora indián z kmene Lakotů a předá dětem důležitou zprávu:

Zvídavý orel nám donesl zprávu, že začínáte shromažďovat starou mapu k bájnému pokladu. Kus mapy, který náleží našemu kmenu, vám dáme výměnou za zlato, které ulehčí našemu nuznému životu. Běžte tam, kde teče zlatonosný potok. My jsme kmen starců, nemůžeme věčně ohýbat záda a postávat ve studené vodě. Vydejte se c nejrychleji pro zlato. Máte na to jen omezený čas, neboť potok si nárokují ryšaví zběhové a ti se co nevidět vrátí z lovu. Ti z vás, kteří donesou nejvíce zlata, si vyslouží naši mapu.

Cílem této etapy je získat co nejvíce zlata. Každý kmen dostane zašifrovanou zprávu, kde se nachází zlatonosný potok. Volíme jednodušší šifru, pouze zpřeházená slova, nebo něco podobného, neboť všechny děti ještě neabsolvovaly instruktáž o šifrách. Každý kmen navíc dostane stejně dlouhý kus lana, kterým si zaberou část potoka, kde budou rýžovat zlato. Kmeny se vydají ke zlatonosnému potoku. Kdo tam dorazí dříve, má výhodu, vyberou si část potoka, která vypadá jako nejvíce „zlatonosná“. Jednotlivé kmeny sbírají zlato. Po určité době, cca po půl hodině, se z lesa ozve děsný křik – vracejí se zběhové, co si nárokují potok. Kmeny opouští místo a vracejí se do tábora. Tam na ně čeká indián z kmene Lakotů a předá mapu tomu kmenu, který mu za ní dá více zlata.

2.1.4 Čtvrtá etapa: lovci - třetí kus mapy

Po svačině se na vlajkokládě objeví zapíchnutý šíp se vzkazem.

Legenda:

Na zemi je mnoho zvířat, každý indián by měl mít vlastnosti a schopnosti dobrého lovce. My, kmen Mezkalerů, jsme výborní lovci. Když nám dokážete, že stejně udatní lovci jako my, prokážeme vám úctu a s ní i část mapy, kterou náš kmen celé roky ochraňuje.

Tato etapa se hraje jako oblíbená hra Safari. Hra probíhá na velkém území v lese a je na ní potřeba velké množství barevných lístečků, každá barva je jeden druh zvířete. Na začátku jsou lístečky rozházeny po lese.

- Děti = lovci: běhají po lese a sbírají lístečky, musí mít však koupenou licenci. Tuto licenci dostanou na začátku hry v bance. Licenci si můžou koupit na 15 nebo 30 minut v bance na dluh. Platnost licence jim může zkontrolovat strážce rezervace kdykoliv během hry. Lovci prchají před pytláky, pokud je pytlák zasáhne hadrovým míčkem, musí mu lovec odevzdat své lístečky. Nasbíraná zvířátka nosí lovci opět do banky, kde se jim zapisují body. Lovci si musí dávat pozor na čas své licence, nesmějí ale mít u sebe hodinky, ty jsou pouze v tábořišti.
- Pytláci: jako pytláci se určí 2 hráči z každého kmene. Každý pytlák dostane 3 hadrové míčky. Taky běhají po lese, sbírají zvířátka, ale nekupují si licenci a současně pronásledují lovce. Pokud trefí lovce míčkem, berou si od něj jeho lístečky. Pytláci musí prchat před strážci rezervace.
- Strážci: vedoucí a praktikanti. Pohybují se po rezervaci, kontrolují licence lovců a chytají pytláky. Má-li lovec licenci v pořádku, pokračuje ve hře. Pokud je licence prošla, nebo si ji lovec vůbec nekoupil, tak jsou mu sebrány veškeré lístečky a lovec musí na 10 minut do vězení. Když strážce chytí pytláka, tak mu také sebere lístečky a pošle ho do vězení. Strážci chodí do banky, kde vezmou lístečky a opět je rozhazují po rezervaci.

Je to hra na jednotlivce, ale tentokrát se na konci hry sečtou body za celý kmen. Kmen, který má v součtu nejvíce bodů, získává další část mapy.

2.1.5 Pátá etapa: Noční cesta za šamanem

Legenda:

Kirky Pethow je kmet starý jako svět sám. Již prožil mnoho zim a jeho oči viděli vše možné i nemožné. Stařec žije mnoho let osamocen, pouze se svými myšlenkami. Kdysi to byl slavný válečník, avšak stáří ho již velmi postihlo. Je pomatený, ale ve světlých chvílích jeho moudrost převládne a stařec si na ledacos vzpomene. I on byl strážcem mapy a mohl by vám být nápomocen.

Tato etapa je noční. Po večerce vedoucí vše připraví, poté se vzbudí jedna družina a té se předá legenda. Děti dostanou petrolejku a vydají se na určené místo. Starý indián bude sedět u ohně, kmen k němu přijde, osloví ho a zeptá se na mapu. Starý indián bude chvílku mlčet, potáhne si z dýmky a začne lehce zmateně vyprávět o pokladu a mapě. Důležité je, aby zdůraznil indicie pro nalezení mapy – čas a místo. Děti se s touto informací vrací do tábora a druhý den si už jen dojdou vyzvednout mapu. Získá ji ten kmen, který ji jednoduše dříve najde.

2.1.6 Šestá etapa: čtvrtý kus mapy – zvědové

Legenda:

My, kmen Ponků, jsme velmi dobří zvědové. Doslechli jsme se, že hledáte části mapy, kde se nachází velký poklad. I náš kmen jeden kus vlastní. Rada starších rozhodla, že pokud prokážete, že i vy patříte mezi skvělé zvědy, tento kus získáte. Ten nejlepší kmen ať se pak s první hvězdou odebere za Velkou hráz.

Každá družina vyšle zvěda do jiné družiny. Potom vyrazí do terénu a mají půl hodiny na to, aby bloudili okolním lesem. Během toho se snaží zmást zvěda, kterého mají v družině. Po půl hodině vybudují mohylu (z kamení, klacků) a do ní umístí vlaječku s barvou svého kmenu. Během této doby kreslí zvěd mapu k vlaječce. Kmeny se vrátí do tábora a zvědové beze slov předají svému kmenu mapu. Zvědové zůstávají v táboře a ostatní vyrazí s mapou a hledají vlaječku své barvy.

Kmen, který se vrátí se svou vlajkou, má nárok na kus mapy od Ponků.

2.1.7 Sedmá etapa: pátý kus mapy – hádanky

Legenda:

Vítr k nám dovál zprávu o vaší statečnosti a odhodlanosti při skládání prastaré mapy. Náš kmen Šošonů se vyznačuje chytrostí a bystrostí svých bojovníků. Jsme známi svými záhadnými hádankami, rébusy a jsme opravdovými mistry ve svém oboru. Pokud se nám vyrovnáte a prokážete, že chytrost je vaše přednost a bystrost váš přítel, odevzdáme vám část mapy, kterou léta střeží náš kmen.

Jednotlivé kmeny dostanou mapu, na které budou vyznačená stanoviště, kde budou viset hádanky. Jejich úkolem je najít všechna stanoviště a vyřešit hádanky. Správné odpovědi si zapíší, jakmile obejdou všechna stanoviště vrátí se do tábora. Tam na ně budou čekat indiáni z kmene Šošonů, včele s náčelníkem. Tomu předloží odpovědi a až se sejdou všechny kmeny, dostanou poslední hádanku. Kmeny mají určitý čas na promyšlení. Poté postupně přistoupí jednotlivé kmeny a sdělí náčelníkovi svou odpověď. Šošoni se poradí a řeknou, kdo je opravdovým mistrem a kdo si zaslouží mapu. Pokud budou některé družiny nerozhodně, dostanou doplňující hádanku.

Příklady hádanek:

- V týpí sedí dva členové kmene Apačů. Jeden je velký a druhý malý. Malý je syn velkého, ale velký není otec malého.
Jak je to možné?*(Velký člen kmene Apačů je totiž indiánka - je to maminka malého)*
- Pokud v závodě předběhnete indiána na druhém místě, na kolikátém místě budete?
(Na druhém)
- Indiánka s indiánem mají šest malých indiánů, každý indián má jednu sestru. Kolik členů má indiánská rodina? (9 - otec, matka, šest synů a jedna dcera)
- Má to oči jako kočka, má to ocas jako kočka, mňouká to jako kočka, a není to kočka.
(kocour)
- Každé ráno vesele tahá spáče z postele. Za tu službu nevděčníci hned ho klepnou po palici. *(budík)*
- Patří ti to, ale tvoji přátelé to používají víc než ty. Co je to? *(tvé jméno)*
- Některé měsíce mají 31 dnů. Kolik jich má 28 dnů?
(Všechny měsíce mají 28 dní)
- Když se indián narodí má černé tělo, černé ruky, černé nohy, černou hlavu a jaké má zuby? *(žádné)*
- Tři indiáni se potápějí v řece, ale když vylezou z vody, jenom dva mají mokré vlasy.
Jak je to možné? *(Třetí muž je holohlavý)*
- Které zvíře pije nejdražší nápoj na světě? *(Blecha, komár klíště)*
- Mám otce i matku a přece nejsem syn. *(Dcera)*
- Mihla se, už tu není, Zvědavá mašlička na kameni. *(Had)*
- Když šel tam, do hlavy ho tloukli. Když šel ven, za krk ho tahali. *(Hřebík)*

2.1.8 Osmá etapa: Ukradené mapy

Den začne tím, že se dětem řekne, aby si své mapy vzaly třeba do jídelny, kde by se je měly pokusit dát dohromady, aby zjistily, kde je cíl. Jenže ve chvíli kdy vytáhnou mapy, tak přiběhne zlý indián, který mapy ukradne. Ideální je, když za indiánem vyběhnou dva vedoucí a několikrát po něm vystřelí ze vzduchovky, která je samozřejmě prázdná. Poslouží to efektu.

Indián, který ukradl mapy, za sebou nechává stopy krve, kterou jsme vytvořili pomocí červené tempery a kapali jsme ji na zem. Následně se vypustí družina po družině s minimálně desetiminutovým rozptylem, aby se po cestě nepotkaly. Cesta by měla být maximálně kilometr dlouhá, na jejímž konci naleznou ležícího indiána, který je celý od krve a zažívá

posledních pár chvil před svou smrtí. Mapy už by neměl mít u sebe, takže je po cestě někam schová, aby ho děti nakonec nezkoušely prohledat.

Před svou smrtí jim však řekne: „*Nechtěl jsem, aby to takhle dopadlo. Jen nechci narušit přírodní zákony tím, že budete chodit po této říši a budete hledat prastarý poklad. Bohužel se musím odebrat do věčných lovišť a vy si pro svou mapu musíte přijít do říše mrtvých.*“ Následně umírá a děti se vrací zpět do tábora.

2.1.9 Devátá etapa: Šestý kus mapy – duchové vydávají své tajemství

Legenda:

Houkání sovy jest předzvěstí noci duchů. U brány na vás bude čekat strážce, který má moc otevřít bránu do říše mrtvých. Bloudící duše zemřelých samota tíží, stesk a smutek duchy nutí neustále hledat to, co se jim ztratilo. Potěšte jejich mysl, budete-li mít odvahu a oslovíte je, duchové vám pomohou. Sám velký Manitův bílém hábitu je vám nápomocen. Od něho vám budou vaše mapy vydány.

Legenda se dětem přečte v jídelně po večeři. Kmeny dostanou šifru, ze které se dozví, kde se nachází brána do říše zemřelých. Vydají se tam, strážce brány jim předá další šifru s pokyny a vpustí je do vymezeného prostoru říše. Zde se pohybují duchové, kteří jsou rozdělení do tří kategorií.

- Duchové válečníků: mají baterky a pohybují se volným krokem po celém území, je jich celkem 5
- Duchové šamanů: mají lucernu a také se pohybují libovolně v prostoru, jsou 3
- Manitů: je v bílém obleku, má louč a sedí na vymezeném místě

Úkolem je získat d Manitůa mapu, ovšem Manitů vydá mapy, pouze pokud má kmen podpisy od všech šamanů a ti zase vyžadují podpisy od všech duchů válečníků. Válečníci mají různé požadavky, Šamani ani Manitů úkoly nedávají.

Úkoly od duchů válečníku by měli být přizpůsobené tomu, že etapa probíhá v noci v lese. Manitů předá kmenům zpět jejich mapy.

2.1.10 Desátá etapa: Poslední mapa kus mapy

Legenda:

Již jste prokázali mnoho statečnosti, odvahy a odhodlání při plnění úkolů a máte ve svých rukou velkou část mapy k prastarému pokladu. Zbývá už jen poslední díl skládačky a

místo, kde je ukryto to nejcennější, bude známo i vám. Dokažte, že jste opravdu hodni posledního kusu mapy. Vyhledejte naše nejlepší bojovnice a splňte jejich úkoly.

Děti již absolvovaly všechny instruktáže (šifry, ohně, rostliny, zdravotědu, uzle, střelbu) a nyní musí dokázat, že bedlivě poslouchali a vše se naučily. Po přečtení dostanou všechny kmeny šifru, kam se mají vydat, aby mohly splnit první úkol. V lese je 7 stanovišť a na každém jeden vedoucí se svým úkolem. Kmeny vybíhají podle toho, jak rychle vyluští šifru. Po splnění úkolu na stanovišti dostanou vždy šifru s dalším stanovištěm. Pokud se někde kmeny potkají a musí čekat, zapíše se jim čas čekací doby, který se jim na konci odečte. Ve výsledku se počítá rychlost a také správně splněné úkoly.

Jednotlivé úkoly na stanovištích:

- *Jsem Panthalon, dcera náčelníka. Můj děd byl v boji s nepřátelským kmenem zraněn. Má zlomenou ruku, ošetřete ho s pomocí přírodních materiálů, nebo materiálu, co máte u sebe.* Hodnotí se správnost a rychlost ošetření.
- *Jsem lesní duch stromů, Watokpana. Vítr mi pomíchal stromy a je teď nevím, který je který.* Zde je 10 listů a 10 názvů rostlin, za každou správnou dvojici dostanou 1 bod.
- *Jmenuji se Bystrý orel a jsem válečník. Mám velmi dobrý zrak. Jak máš přesný zrak ty? Zde se střílí z luku a vzduchovky.*
- *Jsem pán zvířat, Šaginapi. Mám mnoho podob a je na Vás abyste je rozeznali s co nejmenšího počtu indicií. Například:*
 mám 4 nohy / jím rostliny / mám hnědou srst a parohy / potravu mám v krmelci / má choť se jmenuje laň
 jsem lovec / uznávám svého vůdce / mám šedou srst / žiji ve smečce / vyji na měsíc
 Indicie se jim budou říkat postupně, za každou indicí si můžou tipnout jedno zvíře
- *Jmenuji se Moudrá sova a jsem matka kmene Bineši. Mé vědomosti sahají až k počátkům lidstva. Nyní si vyzkouším, zda jste hodni mé přízně. Pod kůží budou různé indiánské předměty – korále, pochodeň, šíp, pytlíček, peří, hůlky apod.)*
- *Jsem Bystrá liška. Chodím lovit v noci, proto potřebuji dobrý sluch a dobrou mušku. Může se mi někdo z Vás vyrovnat? Vedoucí zaváže dětem oči a někam odejde a pak na něj zavolá a dítě mu hodí hadrovým míčkem. Hází vždy 3 z kmene, boduje se přesnost.*

- *Říkají mi Mrštná lasička. Dokážu se protáhnout co nejmenším otvorem, aniž bych o něco zavadila.* Mezi stromy bude pavučina, celá družina se postupně po jednotlivcích musí dostat na druhou stranu, aniž by se dotkla lana.

Nejlepší družina dostane poslední část mapy, tu část, na které je zanesen poklad. Tato etapa proběhne odpoledne. Všechny kmeny musí dát mapy dohromady, aby dostali jednu ucelenou mapu a zjistili tak, kde se poklad nachází. Dětem se vysvětlí, že se musí na cestu posílit. Kmeny se vydají na závěrečnou etapu až po večeři, postupně podle pořadí v bodování.

2.1.11 Závěrečná etapa

Poslední etapa je určena spíše jako jakési vyvrcholení veškeré hry, jelikož se děti konečně shledají se starým náčelníkem. Několik dní předem pár vedoucích musí najít nějaké vhodné místo, kde by mohlo dojít ke krátké scénce, kdy se děti shledají s náčelníkem. Vybrali jsme starou jeskyni na vrcholu kopce, která byla od tábora vzdálená několik kilometrů.

Pro lepší atmosféru je vhodné započít etapu ve chvíli, kdy už se začíná stmívat, přičemž se vyše první družina za doprovodu vedoucího nebo dvou, kteří budou mít baterky a společně s dětmi dojdou až k jeskyni, která bude slabě ozářena několika pochodněmi, u kterých bude stát muž v masce, který zde bude účinkovat jako strážce náčelníka, který si děti prohlédne a následně je pustí k náčelníkovi. V jeskyni by mělo být pár velkých svíček a hodně zlatých a stříbrných kamenů, mezi kterými bude sedět náčelník – zvolili jsme muže, který na táboře nijak neúčinkoval, a proto ho děti neznaly a díky tomu byl vytvořený větší zážitek. Náčelník pověde krátký monolog: *„Ach, konečně jste se ke mně dostali, že? Je mi jasné, pro co tu jste a zároveň vím, že určitě přijde ještě několik skupin. Vše jsem dokázal vyčíst ze starých kostí a kamenů! Slyšel jsem o vašem putování před několika dny a věřil jsem, že dokážete ujít tak dlouhou a nebezpečnou cestu až sem, proto vím, že si zasloužíte odměnu. Nyní je však indiánský poklad ještě schován, ale pokud se živý vrátíte zpět do tábora, tak tam jistě druhý den naleznete to, po čem tak moc toužíte!“* Následně náčelník sklopí hlavu a do jeskyně vejde strážce, který dětem řekne, že je čas odejít, protože se blíží duchové lesa.

Po návratu do tábora se děti ubírají ke spánku a druhý den je v táboře čeká poklad, který si rozeberou.

3 Závěr:

Závěrem bych chtěl říci, že je dobré do tábora zakomponovat hodně slavnostních ohňů, jelikož to krásně naladí a zapadne do děje. Dětem jsme vždy před ohněm řekli, že se u ohně bude konat nějaká událost, kvůli které by bylo vhodné si něco připravit. Jednou jsme se tedy dočkali nějakého indiánského tance v podání dětí nebo několika krátkých scének, které nás všechny rozesmály.

Dále bych chtěl tímto krátce poděkovat nakladatelství Mravenec, že stále poskytují své krátké sbírky her, které každý rok využíváme jako inspiraci. Dalším důležitým prvkem byla klasika jménem Vinnitou, díky čemuž jsme se následně dozvěděli, že si děti po táboře pustily tento film, což nás velice potěšilo. Díky tomu se dostávám k poslední části závěru.

Touto celotáborovou hrou jsme chtěli dokázat dětem to, že i staré klasiky a zároveň i historie jsou zajímavé a stojí za to, aby si o nich něco zjistili. Chtěli jsme, aby se vrátily trochu do našich dětských let, kdy nás bavilo hrát si na indiány, a nebyly časy, jaké jsou teď, kdy koukají na seriály v televizích a nic jiného. To se nám naštěstí povedlo a jsme rádi, že se naše děti začaly zajímat o historii.

Doufám, že vám tato práce trochu inspiruje k vlastní táborové hře a přeji vám hodně štěstí v její realizaci.