

Plackovací práce 2016

Celotáborová hra

král Artuš a jeho pout' za Svatým Grálem

Jaroslav „džarin“ Richtř

TK Boltuka

V roce 2012 jsem dělal poprvé programového vedoucího na našem letním táboře. Spíše než že bych se těšil, jsem se bál, že se vedoucím, ale hlavně dětem, nebude můj program líbit. Proto jsem se rozhodl použít legendu, kterou každý zná, tedy krále Artuše a jeho honbu za Svatým Grálem. Tento příběh mě vždy velmi zajímal a přijde mi, že by ho mělo každé dítě znát. Pokud si dobře pamatuji, tak za mé přítomnosti jsme nikdy téma krále Artuše nehráli. Proto jsem si říkal, že to bude něco nového i pro dlouholeté „mazáky“, kteří jezdí každý rok tak dlouho, jak je starý strom za kuchyní u kterého si každé ráno a večer čistíme zuby. Jelikož každý zná svou verzi krále Artuše a jeho poutě, tak i já znám svou a rozhodl jsem se velkou její část použít a samozřejmě si ji upravit podle potřeb tábora. Jakou tedy já znám verzi? Merlin vyslal Artuše nalézt Svatý Grál. Morgana mu celou cestu znepríjemňovala svými kouzly a proto se Merlin rozhodne vyhledat další družiny, které se na výpravu vydají a zjistí, zda se Artuš dobral cíle a popřípadě mu pomůžou Svatý Grál najít. Hra musí být dostatečně poutavá pro děti všech věkových kategorií a samozřejmě musí mít jasný cíl. Zde to byl cíl nalézt krále Artuše a zjistit, zda dokončil svou výpravu. Celou legendu jsem měl vymyšlenou tak, že výpravy (družinky) každý den naleznou nové informace, které jim pomohou vydat se po stopách Artuše a tím zároveň budou hledat cestu ke Grálu.

První den

Příjezdový den na tábor bývá většinou spíše takovou ukázkou, kde co je, kde kdo bude spát, kde bude jíst, kde se bude s kamarády moci válet při odpoledňáku atd. Večer pak bývá zvykem zahajovací táborák. Já jsem se ale rozhodl hned tuto situaci využít pro svou hru. Nechal jsem děti, aby si chvíli zazpívaly u ohně a já se mezitím začal připravovat. Vzal jsem si plášť, oblékl se do černého oblečení a šel na nedaleký kopec dát na cestu pár svíček. Poté co byl zpěv v plném proudu jsem požádal, aby vedoucí přivedli děti do půli cesty na již zmíněný kopec, kde jsem byl připraven se svou uvítací řečí Merlina.

„Vítejte drazí, jsem velice rád, že jste dorazili v tak hojném počtu a rád bych se vám představil, jsem Merlin“. Již zde bylo možné vidět u starších jedinců, že asi pochopili o čem letošní příběh bude. *„Vybral jsem vás pro pomoc na výpravě krále Artuše za Svatým Grálem, protože k tomuto činu jsou potřeba mladé a silné ruce a hlavně šlechetné srdce“.* Ještě chvíli jsem děti připravoval na jejich poutě, kterou během těch 14 dní podstoupí, a poté jsem je vyzval ke spánku a přípravě na jejich 1. herní den.

Druhý den

Druhý den je vždy ve znamení seznamování a poznávání se mezi sebou. Král Artuš a jeho družina byla známa pod určitým názvem a měla svůj erb. Koneckonců, tak to ve středověku měly všechny družiny, které se vydaly na výpravu. Dopoledním programem dětí bylo vytvořit si poznávací znak – erb, název družiny a vlastní hymnu. Pravidla jsou jednoduchá – žádné pomáhání od vedoucích. Ti si tohle měli užít ještě jako děti. Od vedoucích se u této činnosti vyžaduje akorát kontrola, zda neběhají s noži a podobně. Po uplynutí časového limitu se děti svolají a vyzvou se k předvedení svých výtvorů. Vedoucí zde hodnotí krásu, kreativitu a originalitu.



Obr.č.1: vytváření erbu [1]

Odpoledne je pak na řadě poznávání okolí tábora – hra šátky. V této hře, mají jednotlivé družinky ohraničené území v lese, ve kterém mají ve výšce očí zavěšené šátky. Cílem družinky je ukradnout šátky z cizího území, dostat je na svou ohraničenou část a nebyt přitom chycen (dotyk). Pokud byl někdo chycen, šel do vězení, ze kterého se mohl dostat ven je v případě, že byl chycen někdo přibližně stejně starý. Následuje druhý odpolední program, základní dovednosti, které jsou součástí našeho tábora od nepaměti. Jedná se o dřevařské zkoušky – řezání kulatiny na čas a na přesnost, přepalování provázku ve výšce jednoho metru a uvaření vody. Samozřejmě spolu se založením a udržováním vlastního ohně. Na zapálení ohně mají 3 sirky a vše je pod dozorem vedoucích.



Obr. č.2: základní dovednosti – přepalování provázku [1]

Třetí den

Merlin utíká před Morganou a po cestě se mu roztrousí zpráva. Aby ji ale Morgana nemohla přečíst, zašifroval ji. Morgana se bojí, aby družiny nenašli zprávu dříve než ona, sešle na ně matoucí kouzlo. Zde se skýtá příležitost pro naši oblíbenou hru, kolečko bláznů. Vedoucí jsou rozmístěni po táboře, určí si pořadí to, jak budou posílat jednotlivé děti dále. Na každém stanovišti musí děti udělat nějaký bláznivý úkol (např. vyměnit si ponožky, donést si ešus atp.).

Když se dětem povede dostat se ze spárů kouzel, musí nalézt a rozšifrovat zprávu a najít první část cesty. Následuje druhá hra, kolíkový běh. Děti běží po fáborcích umístěných v lese a po cestě se musí dívat pod nohy a hledat kolíky zatlučené v zemi. Tato hra je na preciznost. Na kolících jsou totiž napsaná jednotlivá písmenka (jsou v klasické mřížkové šifře) roztroušené zprávy, ale kolíky nejdou po pořadí. Na konci musí děti jednotlivá písmenka rozšifrovat a poskládat zprávu opět dohromady.

Vzhledem k tomu, že žádná výprava nemůže vyjít na cestu nevyzbrojená, musí si vytvořit novou zbroj. Zde následuje každoroční batikování triček. Každá družinka má svou barvu a trika se nosí na večerní nástupy.



Obr.č.3: družinka v batikovaných trikách [1]

Čtvrtý den

Družiny potřebují přízeň šlechty, než se na cestu vydají. Ta se, jak je známo, nejlépe získává jejich pobavením. Děti si zde zahrají na dvorní šašky a jejich úkolem je vymyslet a připravit si divadelní scénku. Čím lepší divadelní scénka bude, tím více darů na cestu od šlechty dostanou. Aby to ale nebylo tak jednoduché, musí družinky získat informace, jak šlechtu nejlépe pobavit. Hra, kterou jsem zde použil, je běh pro indicie. Děti musí oběhnut čtyři kontrolní body, kdy na každém z nich je obálka pro každou z družinek. V těchto obálcích jsou ony potřebné informace. Celý běh je na čas. Po obědě je čas na dodělání divadelní scénky na základě získaných informací a následná prezentace, kterou hodnotí vedoucí.

Pátý den

Výpravy jsou na cestě a během jejich putování na ně, bohužel, zaútočí loupežníci a všichni se musí bránit. Zde je hra jasná, šiškovka. Po bitvě jsou někteří zraněni, ale i tak musí pokračovat v cestě. Řekl jsem si, že hra která se sem naprosto perfektně hodí, je handicapový běh. Družinka běží po fáborkách, kde jsou rozmístěna stanoviště, na kterých dostanou úkol. Ten je zde vcelku jasný. Handicap pro jednoho z družinky. Pokud ho dokáže splnit, mohou pokračovat v cestě.



Obr.č.4: handicapový běh [1]

Pronásledovali loupežníky do jejich úkrytu a našli tam svázaného mnicha, který byl v zajetí. Za to že ho rozvázali a osvobodili, rozhodl se naučit je pár kouzel a lékařských dovedností. Program, který následuje, je výbornou variantou když prší (mokrý program). Jedná se o učení dětí se první pomoci, uzlům, šifrák, práci s mapou a buzolou...

Šestý den

Výpravě se dnes poštěstilo a na své pouti chytili divokého koně. Úkol je snadný, osedlat ho. Děti mají za úkol vyrobit nosítka a přenést vybraného člena družinky přes překážky. Celá hra je na čas. Při takovém dobrodružství je také velmi potřebné štěstí. Hra na štěstí je tak více než příhodná. Pravidla jsou velmi jednoduchá, myslím že každý tuto hru velmi dobře zná. Děti hází kostky dokud nepadne určité číslo, tahají z balíčku karet určitou kartu a tak dále. Vzhledem k tomu, že družiny jsou na cestě již dost dlouho, plaví se nějakou dobu po moři a tak jsou rádi když uvidí pevninu. Ale když připlují blíž, zjistí, že dojeli k opuštěnému souostroví. Jejich úkolem je zabrat co nejvíce ostrovů pro sebe. Důvod je jednoduchý – čím více ostrovů, tím více materiálu k jídlu, stavbě a podobně. Pro tento úkol se výborně hodí dětmi oblíbená strategická hra, osidlování kamenů v potoce. Pravidla jsou vcelku jednoduchá. V potoce se vybere pár kamenů, které dostatečně vyčnívají z vody, děti mají na provázku lodičku a na ní žeton. Musí bez držení lodičky i žetonu, dojet ke kamenům, dotknout se lodí kamene a pak teprve mohou přesunout žeton na kámen. Čím více žetonů na kameni mají, tím spíše je ostrov jejich. Ale pozor, je omezený počet žetonů, tudíž strategie je na místě. Když se jim podaří osídlit ostrovy a vybrat z nich vše potřebné, zjistí, že na jednom z ostrovů přeci jen někdo žije. Je to nějaký domorodý kmen, který se však nerad dělí o vše, co na

ostrovech je. Začne družiny tedy vyhánět pryč. Ty se však lehce ztrácí v souostroví a hledají cestu zpět na pevninu. Jaká jiná hra, než orientační běh, se sem hodí lépe. Děti sice běží po fáborkách, ale na rozcestí jim fáborky nepomohou a je jen na nich, kterou cestu zvolí. Pokud však zvolí špatně, musí se vrátit a jít jinudy. Celý běh je na čas.



Obr.č.5: Orientační běh [1]

Sedmý den

Družiny se při své výpravě dostali do města, kde se pořádají rytířské hry. Samozřejmě že žádný správný rytíř neodmítne výzvu se her zúčastnit. Děti tak celé dopoledne mají několik různých her, některé pro jednotlivce, některé pro skupinky. Pro příklad přikládám fotku, na které je vidět klasický rytířský turnaj, shodit protivníka dřevěným kopím z koně.



Obr.č.5: rytířský turnaj [1]

Po hrách ale zjistí, že jim chybí peníze na nákup jídla a všeho potřebného na další cestu. Proto prodají své lodě. Teď ale nemají jak se plavit dál. Zdejší král jim však nabídne pomoc alespoň

tím, že uvolí materiál, pokud si svůj dopravní prostředek sami postaví. Výhodou našeho tábora je ten, že máme v bezprostřední blízkosti potok. Děti tak zapojí svou kreativní stránku a vytváří lodičky, povoleny jsou všechny přírodní materiály. Velikost loďky je předem určena a nesmí být menší. Musí však projít zatěžkávací zkouškou, projet po proudu co nejdříve do cíle a nepotopit se.

Osmý den

Na chvíli se odprošťujeme od celotáborové hry. Každoroční mezitáborové klání je dlouholetou tradicí tábora a nelze jej vynechat. Jeden rok se pořádá u nás, druhý rok u druhého tábora. Vždy je to záležitostí celého dne, ale nikdy to není nijak oddechové.

Devátý den

Pokračujeme v budování z přírodních materiálů. Družiny se sice dostaly na svých nových lodích dále na cestu, avšak na ostrov do míst kam lidská noha snad ještě nikdy nevkročila. Nemají tudíž kde přespat. Jedinou možností je postavit příbytek na přespání. Opět jsou zde povoleny pouze přírodní materiály, ale k dispozici družinky dostanou pár klubek provázků. Při stavění narazí na kousky zprávy, zdá se přímo od Artuše. Než ale ji stihnou posbírat, na ostrov přichází mlha a s ní i podivné hlasy, které se z ní ozývají. To Morgana le Fay a její služebníci zastrašují rytíře. Děti si zahrají hru medúza. Každé dítě má na čele číslo, které žádný vedoucí nesmí vidět. Na předem určeném území se snaží sebrat všechny části zprávy, ale pokud vedoucí řekne jejich číslo, vrací se zpět na začátek.

Rytířům se nakonec povedlo všechny části posbírat, ale zjistili, že zpráva je zašifrovaná pro případ, že by ji našel někdo, komu nebyla určena. Proto na řadu přichází rozšifrovávání všech možných šifer, aby našli další cestu za Svatým Grálem.

Desátý den

Morgana opět přebírá kontrolu nad rytíři a sešle kouzlo, kterým všem dá pocit nepřemožitelnosti. Uspořádají se tudíž hry, ve kterých si rytíři dokazují svou sílu. Děti tudíž dělají disciplíny jako například běh kolem kolíku, hod šiškou na cíl, běh s kanistrem na čas, skok přes švihadlo a podobně. Protože ale Morganino kouzlo není dostatečně silné, aby působilo celý den, rytíře postupně opouští i chuť soupeřit mezi sebou. Nastává čas na znovuvybudování důvěry v družince. Zde přichází na řadu teambuildingové hry, například otáčení plachty tak aby nikdo nešlápl vedle.

Den se pomalu chýlí svému konci a družiny zjišťují, že sice si postavily příbytky, ale že už

nemají ani co jíst. Je potřeba získat potřebné suroviny, ze kterých se dá uvařit něco dobrého. Volím tudíž hru přístavy. Každé dítě má kartičku s napsaným číslem. Dítě běhá od přístavu k přístavu a nesmí se nechat chytit vedoucími. Pokud se mu to podaří, jeho číslo na kartičce se zdvojnásobí. Takto je nutno posbírat co nejvíce bodů. Ty se pak dají na jarmarku směnit za suroviny, ze kterých už zbývá jen si uvařit večeři. Dnes totiž večeře nebude, děti i se svým vedoucím opravdu přespí v jimi vytvořeném příbytku v lese a s jídlem, které si sami uvaří.



Obr.č.6: stavění příbytku na spaní [1]

Jedenáctý den

Celodenní výlet do civilizace je nedílnou součástí každého tábora. Děti se po více než týdnu těší, až utratí kapesné co dostali od rodičů a my jim tuto radost nesmíme vzít. Chodíme s nimi do Kaplice, což je menší městečko. Nemusíme se tolik bát a můžeme dát dětem na nějakou dobu rozchod.

Dvanáctý den

Rytíři se pomalu blíží konci a to se Morganě moc nelíbí. Proto jim cestu ztíží pár úkoly, které mají prověřit vědomosti nabyté z celé výpravy. Tady na děti čeká malý orientační běh. Běží po kartičkách, většinou v táboře nebo jeho blízkém a známém okolí. Na kartičkách jsou napsané otázky a je jen na nich, zda znají správnou odpověď a cesta bude trvat chvilku, nebo pokud vědět nebudou a cesta jim zabere delší čas.

Na konci ale zjistí, že jim stále chybí poslední dvě indicie k nalezení Artuše. Morgana ví, že rytíři se blíží k cíli a všemožně se snaží jim cestu překazit. Tentokrát ale byla opravdu důkladná a dopis od Merlina nechala rotrhat na maličké kousíčky a poházela je po celém lese. Ještě chvilku si děti zaběhají, ale tentokrát to bude velmi rychlé. Děti naběhnou do malého území v lese a v co nejkratším čase se snaží posbírat všechny kousky papírů své barvy. Odpolední program je, bohužel, už ve znamení balení. Avšak namísto smutného hledání a

skládání oblečení, máme zábavnou verzi najít všeho co jsme měli po příjezdu. Děti dostanou 15-20minut na to, aby si na sebe oblékli (tudíž samozřejmě i našli ve stanech) co nejvíce vrstev oblečení. Po skončení časového limitu se děti postupně svlékají a vyhrává ten, kdo zůstane poslední oblečený.



Obr.č.7: oblékačka [1]

Večer pak je na místě závěrečná hra. Dle nasbíraného počtu bodů vybíhají družiny v časových intervalech na určené místo..

Rytíři se dostávají před Merlina, který je posílá po cestě dál. Na té ale narazili na Morgana le Fay, která se vší silou snažila jim zabránit v pokračování v cestě. Tu ale porazili vyčtením kouzla a konečně se dostali před samotného krále Artuše. Ten jim řekne pár vět a předá Svatý Grál i s malým pokladem.

Třináctý den

Tento den je ve znamení spíše než soutěžení, užívání si posledního dne na táboře. Většinou hrajeme týmové hry, děti proti vedoucím. Děti tohle nesmírně baví a my se i snažíme nechat děti vyhrát, jejich radost je k nezaplacení. Po poledním klidu se začíná bourat tábor a večer při táboráku pak je vyhlášení družinek, jednotlivců, výběr cen a darování pamětního diplomu.

Čtrnáctý den

Dnešek je už jen o dobouření tábora, dobalení posledních věcí a následném odjezdu zpět do Prahy.

Citace

[1] Míšař foto. *Rajče idnes* [online]. [cit. 2016-03-06]. Dostupné z:
<http://fotomisar.rajce.idnes.cz/>