

Příprava celotáborové hry

Josef Růžička/Růža
T.O. Zlatý List Dobříš
2016

Úvod

Při činnosti v nějaké organizaci jako Skaut, Junák, nebo právě ČTU, které jsou zaměřeny na práci s dětmi a mládeží, se může člen vedení oddílu podílet na mnoha činnostech. Během roku se pořádají výpravy, musí se zajišťovat administrativa a nakupovat oddílové vybavení. Potom nadejde čas tábora a opět někdo musí zajišťovat dopravu a zásobování, zdravotní péči a obsáhlý program. Většina oddílů (alespoň které znám) praktikuje na táboře kromě jednorázových zábavných her také hru celotáborovou, která pomáhá dětem vžít se do nějaké role a posílit si tak zážitek z celého tábora. Je však důležité takovou hru umět připravit a zorganizovat tak aby nějakým způsobem zapůsobila. Rád bych tedy touto prací pomohl dalším začínajícím vedoucím kteří se do této činnosti vložili a jsou na počátku trochu v rozpacích. Byl bych rád kdyby má práce byla pochopena spíše jako soubor mých zkušeností a postřehů, než předepsaných pravidel. Snad tedy poslouží alespoň jako inspirace.



Organizace přípravy

Než začnete vymýšlet téma pro vaší novou celotáborovou hru, je lepší se nejprve práci zorganizovat tak, aby byla co nejeftivnější a také aby vás samotné spíše bavila, než aby jste jí brali jen jako povinnost, za kterou ještě ani nejste placeni. Pokud se na to díváte takhle, radši tuhle činnost přenechte někomu jinému, jelikož je předem jasné že s takovýmto přístupem neodvedete kvalitní práci. Připravujte hru, jako by byla pro vás.

Pokud splňujete první podmínku, a sice že pro vás příprava hry není jen zbytečnou prací navíc, můžete začít přemýšlet o ostatních věcech. Je rozhodně lepší když se vás do této činnosti pustí více pospolu, ale samozřejmě se nic nesmí přehánět. Názory, jako že by všichni měli dělat všechno jsou mi cizí a Když se na realizaci hry podílí celé vedení, dopadne to ve většině případů tak že ji buď stejně připravuje jeden člověk, kterého to baví a ostatní jen přikyvuají, nebo se činnost rozdělí rovnoměrně a je větší riziko toho že hra bude nesouvislá kusovitá. Dle mého názoru je nejlepší, když vedení přenechá přípravu dvou až třem zájemcům, dohodnou se na podmínkách a ti je pak seznámí s hotovou prací a přerozdělí další úkoly. Výhody spočívají ve snadnější komunikaci, rychlejší domluvě a kvalitnější souhře. Navíc se zbytek vedoucích může věnovat jiné důležité činnosti, která je zase bližší jim.

Poté co máte tým, je také důležité kolik máte času. Nejlepší je začít pracovat v co nejbližší době po předchozím táboře, aby jste měli ještě čerstvé vzpomínky pocity na koncept a věděli jestli se líbil, co by se mohlo vylepšit, na co více zaměřit a co třeba úplně zrušit.

Také by jste se měli domluvit na postupu. Určit si jestli vymyslíte nejprve téma a celý průběh a potom tomu přizpůsobit jednotlivé etapy, nebo jinak. Osobně preferuji ten první způsob, je takový logičtější. Pokud ale někdo chce vzít staré osvědčené hry a přidat k nim nějakou spojitost až nakonec, je to jeho volba.

Teď už je čas začít se scházet, házet nápady jeden přes druhý a počkat co z toho vyleze. Hlavní fáze přípravy můžeme rozdělit do několika bodů:

- Téma
- Příběh (může být, ale také nemusí)
- Jednotlivé etapové hry
- Doplnky a zpestření

Výběr tématu

Vhodných témat pro celotáborovou hru je rozhodně nepřeberné množství. Náš oddíl, jako ryze chlapecký, se zaměřuje spíše na různé historické události, sci-fi či fantasy příběhy nebo klasické hry na rytíře. Co vše je však při výběru vhodného tématu zohlednit? Předně jsou tu názory těch, kterých se program bude týkat nejvíce. Děti. Nemusí být špatně pravidelně dávat dětem krátké dotazníky, třeba na konci tábora, kde by mohly sami zhodnotit jak se jim hra líbila, co je jim nelíbilo a napsaly pár témat která by třeba chtěli. Našemu oddílu se dotazník zatím osvědčil, i když z něj vždy nemusíte čerpat. Není na škodu si jen tak popovídat s pár kluky a oni vám sami řeknou co mají rádi, jaké knihy čtou, jaké filmy mají nejradši a na co by si rádi zahráli. A proč jim tu radost neudělat, pokud jde o použitelné téma?

Dále je nutné zohlednit věkové rozhraní. Je jasné že pro patnáctileté jedince je nutno připravit něco jiného než pro osmileté. Musí se proto zvolit nějaký kompromis. Mladší děti se dokáží daleko lépe ztotožnit s příběhem a svou rolí díky jejich fantazii už při pouhém vyprávění, zatímco ty starší už potřebují něco trochu akčnějšího aby se zapojili též s chutí, přičemž je od nich už očekávána nějaká zodpovědnost a schopnost vedení. Dovolím si celou situaci vyobrazit na jednom konkrétním příkladu. Pro letošní tábor jsme zvolili téma „Zaklínač“. Většina starších tento literární fenomén dobře zná a už dlouho prosili o jeho ztvárnění. Téma je to velice rozsáhlé ze kterého se dá čerpat všemožnými způsoby a nepochybuji o tom že i mladší kluci by z něj byli nadšení. Je tu ale drobná vada, a to že když se jejich rodiče dozvědí o tomto tématu, většina z nich ho nezná a najde si o něm informace. Pokud tento název zadají do internetového prohlížeče, zjistí že zaklínačské počítačové hry jsou přístupné až od 18 let a i v knižní předloze se nachází mnoho pasáží které by neměli mladší děti číst. Reakce rodičů je asi zřejmá. Svoje dítě by spíše na tábor ani nepustili. Proto je třeba provést několik úprav, například změna názvu a pozměnění příběhu.

Nakonec jsme tedy využili svět slavného zaklínače Geralta z Rivie do kterého jsme zasadili vlastní příběh, ve kterém se pasáže nepřístupné dětem neobjevují. Takto by měli být spokojeni jak starší kteří Zaklínače znají, i mladší kteří si vymyslí svět vlastní.

Téma celotáborové hry také rozhodně nesmí mít diskriminující podtext, ať už jsou vaše osobní názory jakékoli. To platí hlavně pro historická témata. Velice nevhodná jsou tedy témata jako Třetí říše, Rekonquista či Otrokářství. Pokud se tedy mají ve hře vyskytovat nějaká přirození nepřátelé, měli by mít původ spíše neurčitý, například piráti, barbaři a podobně.

Příběh

Ted' když máme určené téma, hodil by se také nějaký příběh, který by pomáhal utvářet vývoj hráčů. Pokud jste si určili téma podle knihy nebo filmu, nemusí se příběh většinou moc upravovat, pokud to není podobný případ jako již zmíněný Zaklínač, čili pokud se v něm nevyskytují prvky nevhodné pro mladší děti. Knižní příběh se tedy musí jen přizpůsobit možnostem jaké budeme mít na táboře k dispozici, což většinou neobnáší zvlášť velké změny. Jako příklad bych uvedl téma Hobit, kterým jsem prošel ještě jako malý kluk. Příběh vypráví o skupině trpaslíků, která se vypravuje přes mnohé překážky získat zpět ztracený poklad. Pro celotáborovou hru ideální. Pokud máte prostředky, můžete vedoucí obléci třeba do kostýmů obrovských trollů mezi kterými musí trpaslíci/děti běhat.

Větší změny už musíte provést s příběhem, který pojednává o jednom hlavním hrdinovi. Ten není vhodný, jelikož děti jsou na táboře rozděleny do skupin a většina etapových her by měla být založena na vzájemné spolupráci. To je opět případ tématu Zaklínač. V případě takového tématu doporučuji vymyslet částečně či úplně jiný alternativní příběh, který ten původní nahradí a bude zasazen do světa hrdiny. Kupříkladu ze skupiny dětí udělat vojsko ve výcviku, které se musí postupně učit a trénovat ve spoustě dovednostech či skupinu vojáků vyslaných na dobrodružnou výpravu. Zde můžete hlavního hrdinu využít jakožto mentora nebo průvodce.

K historickým tématům budete muset vytvořit nějakou dějovou spjitost spíše sami. Můžete kluky zasadit do nějakého období jako obyvatele slavných říší (Římané, Aztékové, Japonci) a zaměřit se na jejich kulturu nebo opět znázornit nějaké slavné vojenské tažení. Oba vzory se dají i zkombinovat. Jednou bude etapa s uměleckou tematikou, jednou se děti vžijí do postav vojáků. Příběhová návaznost už zde ale spíše vymizí. Ta samozřejmě není nutná, ale hodně vedoucích si na ní zakládá.

Pokud si tedy dáte práci i s vytvořením tématického příběhu, podle mého názoru bude pro děti zážitek ze hry mnohem působivější než když půjde pouze o soubor etap zaměřených na různé věci bez vzájemné provázanosti.

Jednotlivé etapy

Ať máte příběh či ne, musíte táborovou hru rozložit do mnoha etapových her. Každý den jsou většinou dvě a měly by být nějak logicky uspořádány. V našem oddíle je praktikována metoda úvodní a závěrečné etapy, kde si vedoucí připravují scénky a snaží se téma co nejvěrněji ztvárnit. Například jsou děti přivedeny k vládci země, který jim vysvětlí o co vlastně jde. Většinou klademe velký důraz i na kostýmy, které si děti i vedoucí na tábor připraví.

Etapy by měly být různorodé, a každá o něčem jiném. Uvedl bych asi tyto základní typy:

- Běhací – sbírání lístečků, chytání vedoucích...
- Plíživí – zhasínání svíček, maskování... Dobré i na noční hry.
- Rukodělné – výroba čelenek, nádob, soch, válečných strojů a spousta dalších věcí.
- Bitkovací – hry se štíty a gulemi (boje o vlajku, stavby pevností...). U nás většinou také závěrečná etapa (největší rozhodující bitva).
- Hry založené na luštění šifer.

Toto jsou skutečně jen ty základní, fantazii se meze nekladou. Takže pokud vaše téma je třeba „rytíři“, vhodné etapy by mohli být kupříkladu výroba meče, nesení zprávy králi a skládání rytířského slibu.

Do této části přípravy by se už mělo zapojit celé vedení, vy byste měli jen nastínit čeho by se každá etapa měla týkat. Etapové hry potom rovnoměrně rozdělit mezi vedoucí, kteří si už každý připraví tu svojí, určí co se při ní bude dělat, kde by se měla hrát a bude jí mít na táboře na starost.

Hezké je také mít ke každé hře připravenou krátkou legendu, která se přečte ještě před začátkem a seznámí děti se současným děním. Součástí etap by mělo být také bodování, buď skupinové, nebo individuální, které podpoří soutěživost.

Doplňky a zpestření

Pokud vám stále vaše celotáborová hra připadá neúplná, nemusíte zůstat jen u samotných etap. Průběh programu se dá zpestřit mnoha způsoby.

Jedním z oblíbených jsou herní mapy, či jiné plány, které znázorňují postup ve hře. Děti by se u mapy každý den po hře scházeli a ukazovali by se jim nově objevená místa, nově dostupné vybavení nebo cokoli co by souviselo s hrou. Pokud by jste zvolili námořnické téma, na mapě by mohlo být několik neobjevených a neznámých ostrovů, které by se jim potom odkryly, a tak podobně. Jako jiný plán by se dal použít takový žebříček hodnot. Podle dosažených bodů by se děti posouvali z jednoho pole na druhé a s každým dalším zaslouženým kusem by získali nějakou výhodu.

Jiným druhem doplňku jsou náhodné přepady. Na začátku tábora se může určit nějaké znamení (vlajka, krabice...) a pokud by si ho děti včas všimli, mohli by se připravit na náhlé vpadnutí nepřátel do tábořiště. Nebo by naopak měla každá skupina za úkol v průběhu dne něco hlídat, přičemž by se samozřejmě museli věnovat běžným činnostem. Úkolem pro vedoucí by bylo hlídaný předmět získat. Tentokrát by přepady byly nehlášené a pokud by si nějaký člen družiny všiml něčeho podezřelého, mohl by vyhlásit poplach. Přepady by měli být spíše kratšího a náhodného rázu za účelem získat důležité předměty, nebo pár dětí pochyťat, za což by pak pro dotyčné děti následovali nějaké mírné sankce. Každopádně ať si na ně vymyslíte cokoli, tyto krátké přepady dokáží udržet dobrou tématickou atmosféru a pocit že hra vlastně nikdy nekončí.

Další originalitou je připravení nějakého směnného systému. Příkladně by jste měli téma spojené s farmařením a děti by mohli získávat pole a chovná zvířata, která by jim opět přinášela výhody, třeba do konečného bodování. K tomu by mohlo sloužit nějaké platidlo (zlaťáky, dluhopisy...). Tento systém by mohl být ještě doplněn o nějaký prvek náhody, který by mohl způsobit zvraty. Například by se každý den vylosovala nějaká událost, která způsobí zkázu či užitek. Peníze by také děti mohli vsázet na do nějaké minihry a ty by se jim buď zhodnotili nebo by o ně přišli. Tento program už vyžaduje trochu promyšlenější přípravu, ale si ho většinou užívají a navzájem si porovnávají své zisky, což opět podporuje jejich soutěživost.

Závěr

Pokud by vás tato práce inspirovala a pomohla vám v tvorbě, znamenalo by to že jsem splnil co jsem si předsevzal. Vztít na sebe odpovědnost za přípravu něčeho jako je celotáborová hra rozhodně není jednoduché. Pokud se vám však práce povede, myslím že není zábrany aby jste to příště zkusili znovu. Že se vaše hra líbila poznáte mimo jiné i podle mnoha úsměvů, patřících dětem, kteří si také díky vám užili svoje prázdniny.

Inspirativní fotografie:

Autor: Adam Černý/Karkulín



Ilustrace 1: Kostýmy trollů v akci



Ilustrace 2: Družina u jedné z táborových map