

Plackovací práce

Celotáborové hry

Štěpán Chwistek
T. K. Průzkumník Kolín
2017

Úvod

Tato práce by měla být určena především pro vedoucí, kteří hledají inspiraci pro celotáborové hry. Stručně zde popíšu několik celotáborových her, které jsme v posledních letech na našem táboře uskutečnili. Jedná se o celkem různorodá témata, pokusím se zaměřit především na příběh a hlavní elementy těchto her. Co se etap týče, uvedu jen stručný souhrn a u některých zajímavějších nastíním pravidla.

Chicago 1920 (mafie)

Jak již název prozrazuje, jedná se o celotáborovou hru, která je zasazená do mafiánského prostředí. Po příjezdu na tábořiště jsou děti rozděleny do několika družin (v případě našeho tábora tradičně do čtyř), které představují mafiánské rodiny (Saliery, Corleone, Scaletta, Morello). Tyto družiny spolu v průběhu tábora soupeří o moc a nadvládu nad městem. Za každou etapu družiny získávají peníze. Množství peněz je samozřejmě určeno pořadím v dané etapě. Za peníze si poté mohou kupovat území na mapě města. Děti jsou také hodnoceny individuálně, získávají také peníze, ale v mnohem menším množství. V individuálním hodnocení získají za celý tábor částky řádově v desítkách, nanejvýš stovkách. Zatímco v družinovém hodnocení se částky pohybují v tisících až desetitisících.

Příběh

Příběh celotáborové hry začíná s příchodem nové vlny sicilských přistěhovalců (děti). Jakožto nově příchozím je každému dítěti na začátku tábora zhotoven občanský průkaz, při této příležitosti je také každému dítěti přiděleno italské jméno. První den večer se obyvatelé Chicaga dozvídají o zavedení prohibice. Následuje proto několik etap souvisejících s pašováním a výrobou alkoholu. Díky tomu začnou jednotlivé rodiny bohatnout a obsazovat nová území města. Vše se ale zvrtné, když do města přijde mafie z New Yorku a obsadí ho. Následují etapy související s bojem proti cizí mafii. Na konci tábora dojde k rozhodující bitvě, během které je město osvobozeno a vítězná družina přebírá nadvládu.

Etapy

Vybírání výpalného – Družiny musí co nejrychleji doběhnout do hospody v blízké vesnici, a tak od hostinského získat výpalné (hostinský u sebe má táborové peníze, které družinám po chvíli smlouvání předá)

Dostihy – Každá družina si sestaví vůz/kočár/sáně, na kterém sedí dva členové a ostatní je musí dotáhnout přes vytyčenou dráhu do cíle. Samozřejmostí jsou sázky.

Výroba alkoholu – Nejprve je třeba nasbírat suroviny, ze kterých se splněním úkolů (rozdělání ohně, překonání překážkové dráhy...) vyrábí různé druhy alkoholu. Ten se potom děti snaží prodat. Několik vedoucích je překupníky, kteří různě mění ceny jednotlivých druhů. V této etapě není důležité jenom vyrobit co nejvíce, ale také co nejvýhodněji prodat.

Závěrečná bitva – V lese nedaleko od tábora byla postavena malá pevnost z palet a různých jiných věcí. V této pevnosti sídlila nepřátelská mafie. Děti musely protivníky trefovat balónky, tím je na několik vteřin vyřadily z boje. Ve chvíli, kdy se podařilo vyřadit z boje všechny protivníky najednou, hra skončila a pevnost byla obsazena. Když bylo dítě zasaženo balónkem, muselo si dojít do tábora pro život. Tato etapa nebyla hodnocená, jednalo se jen o akční zakončení celého tábora.

Ostatní

Souhrn ostatních drobností a detailů.

Peníze – Na bankovkách byly místo hlav amerických prezidentů hlavy vedoucích z tábora.

Kostýmy – U dětí hlavně košile, vestičky, šaty, klobouky... U vedoucích oblek nebo šaty.

Zhodnocení

- + Každý má alespoň nějakou představu o tomto období, proto není příliš obtížné vžít se do atmosféry.
 - + Akční celotáborová hra, stále je co dělat. Lze vymyslet mnoho různorodých etap.
 - + Velké množství zdrojů inspirace.
 - + Výborná atmosféra. Pojmenování družin po známých mafiánských rodinách velmi pomohlo.
 - + Zabírání území města. Dobrý způsob zobrazení toho, jak si která družina vede.
 - + Velmi pozitivní ohlasy od dětí
- Přece jenom se jedná o kriminální organizaci. Je třeba dávat si pozor na problematická témata.

Vzhůru ke hvězdám

V roce 2114 se Země stává téměř neobyvatelnou, a proto je potřeba vydat se na průzkumnou misi do vesmíru, s cílem najít novou obyvatelnou planetu. Je zkonstruována vesmírná loď schopná mezihvězdných letů. Děti tvoří posádku této lodi a jsou rozděleny do čtyř týmů, které mezi sebou soutěží. Vítězný tým získá výsadní postavení na nově kolonizované planetě.

Příběh

První část etap se odehrává ještě na Zemi, jedná se o předletový výcvik, shromažďování zásob a podobně. Tato část je ukončena startem vesmírné lodi. Následují etapy související s průzkumem nových planet a překonáváním nástrah vesmíru – například poruchy gravitačního generátoru nebo úniku kyslíku. Závěrečná část se odehrává už na planetě, která se podobá Zemi, a proto byla vybrána jako ideální ke kolonizaci. Na planetě se nachází inteligentní život. Tyto lidem podobné bytosti jsou mírumilovné a souhlasí s příchodem lidí výměnou za pomoc. Na planetě totiž už dlouhou dobu probíhá válka mezi těmito bytostmi a jejich primitivnějšími, ale zato velmi agresivními a lstivými, příbuznými.

Etapy

Předletový výcvik – Na okraji tábořiště byla postavena překážková dráha, kterou musely družiny v co nejkratším čase překonat. Zároveň ji každý den museli všichni povinně překonat před obědem.

Průběžná vědomostní soutěž – Podle věku měl každý člen družiny přiřazenou funkci. V průběhu tábora byly jednotlivé funkce školeny a testovány.

Útok vesmírných dronů – V noci tábořiště (vesmírnou loď) napadly mechanické bytosti z vesmíru. V tábořišti byly rozmístěny lístečky, které se vetřelci snažili ukradnout. Děti musí ubránit co nejvíce lístečků, než se nabije elektromagnetické pole, které vyřadí drony z provozu.

Porucha gravitačního generátoru – Generátor umělé gravitace na vesmírné lodi nefunguje na plný výkon, proto musí všichni z bezpečnostních důvodů chodit ve dvojicích, dokud se generátor neopraví. Dvojice jsou svázané provazem, mohou se od sebe vzdálit přibližně na 1 m.

Území “Čumbů” - Primitivní kmen, proti kterému v závěru celotáborové hry bojujeme, jsme nazvali “Čumbové”. Družiny jsou na průzkumu okolí, mají na sobě ochranné obleky (jednorázové malířské overaly), když jsou náhle přepadeny. Všichni členové družiny se musí co nejrychleji dostat do bezpečí. Do bezpečí se dostanou tak, že vyběhnou svah až k určenému bodu. Po cestě však číhají “Čumbové” s vodními pistolemi, ze kterých stříkají obarvenou vodu. Na konci etapy se hodnotí čas a počet zásahů, které jsou na oblecích dobře vidět.

Zhodnocení

- + Neobvyklé téma. Na našem táboře jsme téma zasazené do budoucnosti velmi dlouho neměli.
- + Velká rozmanitost etap díky střídání planet.
- + Individuální hodnocení formou povyšování do vyšších hodností

- Celkový příběh nebyl příliš poutavý.
- Žádná táborová měna
- Průběžné zobrazování bodování družin pomocí prozkoumaných hvězdných systémů nebylo tak dobré jako například obsazování území v celotáborové hře Chicago.

Whitefall 1869 (western)

Do nevelikého městečka Whitefall na Divokém západě přicházejí noví osadníci. Přišli hledat zlato a začít nový život. Jenže místní banka byla vykradena, a proto se hlavní pozornost soustředí na lov banditů, na které byla vysána vysoká odměna.

Příběh

Hned když děti přichází do tábořiště, jsou svědky přestřelky mezi šerifem a prchajícími bandity. Dozvídají se, že byla vykradena místní banka. Hned první etapou je proto stopování banditů. Bandity sice nedostihnou, ale ze stránek deníku, který při tom najdou, se dozví, že otrávil vodu v městské studni. Musí proto vyhledat pomoc indiánů, kteří jim pomohou s výrobou protijedu. Následuje poklidná část celotáborové hry, kdy se staví železnice, rýžuje zlato, chová dobytek, vaří fazole... Jedné noci je ale v městečku objeven jeden z banditů a při útěku je postřelen. Když ho děti najdou podle krvavé stopy, je už mrtvý. Má u sebe deník s plánem útoku na Whitefall. Další etapy se proto soustředí na přípravu obrany. Celotáborová hra je zakončena velkolepou bitvou o město.

Etapy

Stavba železnice – Do našeho městečka nevedla železnice, proto bylo rozhodnuto, že je potřeba prodloužit současnou železnici, která končí v blízké vesnici. Čtyři členové družiny byli stavitelé, všichni ostatní přestavovali vlak. Vlak se směl pohybovat pouze po kolejnicích, které byly zastoupeny prkny. Každý, kdo představoval vlak, musel stát každou nohou na jednom prkně. Každá družina měla k dispozici čtyři prkna. Družina, která se přesouváním prken dostala první z vesnice do tábořiště (přibližně 1,5km), vyhrála.

Byrokracie – K těžbě zlata je zapotřebí povolení místního úřadu. Úkol je jednoduchý – získat toto povolení. Družiny se vydají k místnímu úředníkovi, který je zaplaví hromadou formulářů a požadavků. Družiny proto musí obejít všechny možné osoby ve městě, aby od nich získaly podpisy a razítka. Aby získaly povolení v co nejkratším čase, musí plnit úkoly, uplácet, vyplňovat formuláře a čekat.

Přestřelka – Uprostřed tábora byla z palet, beden a jiných vhodných věcí zbudována aréna. Dvě družiny oblečené v bílých tričkách po sobě z vodních pistolek stříkaly obarvenou vodu. Přestřelka byla časově omezená a na konci se vyhodnotilo, která družina zůstala čistší.

Ostatní

Velkou roli v této celotáborové hře hrálo získávání území. Po každé etapě získala družina právo objevit a zabrat nové pozemky. Na základě pořadí v etapě si děti losovaly počet kartiček. Kartičky představovaly jednotlivé pozemky, které se přidávaly na mapu. Pozemky byly většinou obyčejná země, ale mohly na sobě mít také různé bonusy, například zlato nebo různé užitečné budovy. Budovy přidávaly bonusy do dalších etap, některé prodlužovaly časové limity na splnění úkolů, jiné zvětšovaly odměny za etapy.

Kromě pozemků, získávaly družiny také peníze. Podobným způsobem jako v celotáborové hře Chicago 1920 (výše) byly hodnoceny celé družiny i jednotlivci. Peníze mohly využít i v některých etapách, třeba k uplácení nebo k nákupu dalších životů, nápověd a podobně.

Zhodnocení

- + Western je velmi oblíbené a známé téma.
- + Mnoho drobných detailů. Deníky banditů, “wanted” plakáty, cedule s nápisem “Saloon” na jídelně.
- + Děti byla velmi kladně hodnocena přestřelka s vodními pistolemi.
- + Rozmanitost etap. (těžba zlata, stavba železnice, přestřelky...)
- + Získávání pozemků a z nich plynoucích bonusů.

- Málo intelektuálně zaměřených etap.