

# **CELOROČNÍ HRA – BRATR VLK**

*Plackovací práce 2017*

Pavel Frydrych  
Draci Roztoky

## Úvod

Jako téma mé placovací práce jsem si vybral celoroční hru na téma Bratr Vlk. Celoroční hra byla pojmenována po stejnojmenné knížce od Michelle Paverové. Tuto celoroční hru jsme v našem oddíle hráli v loňském roce. Hra to byla celkem povedená, ale její i náš potenciál byl ještě mnohem větší. Celoroční hra se hrála pouze na výletech a vícedenních výpravách. V této práci bych chtěl popsat, jak věci které se povedly, tak i ty, které se nepovedly, nebo nebyly vůbec realizovány. Práce by pak měla sloužit jako podklad pro další oddíly, kdyby se chtěly pustit do celoroční hry na toto nebo podobné téma. Případně by určitě nebyl problém hru poupravit na celotáborovou.

## Legenda

V následující kapitole stručně popíši příběh, aby si mohl každý udělat představu. Jak už jsem psal výše, naše celoroční hra vycházela z knížky Michele Paverové „Bratr Vlk“. Děj této knihy se odehrává v pravěku. Hlavním hrdinou je dvanáctiletý chlapec Torak z Vlčího klanu, jehož otce zabije medvěd posedlý zlým démonem. Torak musí otci na smrtelném loži slíbit, že se vydá na horu Ducha světa a s pomocí tohoto ducha démona zabije. Na cestě mu má pak pomáhat průvodce, kterým je mládě vlka. Společně se vydávají na cestu Temným hvozdem směrem k hoře. Cestou jsou zajati Havraním klanem, kde se Torak dozvídá, že je vyvoleným a je mu vyprávěna legenda, ve které se říká, jak medvědího démona porazit. K tomu, aby démona porazil, musí skropit horu krví svého srdce a darovat duchovi světa tři předměty – nanuaky. Nikdo přesně neví, co to je. Jen se k nim váže tajemná hádanka.

„Co je ze všech nejskrytější - utonulé oči znát.

Co je ze všech nejvěčnější - kamenný zub osahat.

Co je ze všech nejchladnější - nejtemnějším světlem plát.“

Torakovi se za pomoci Renn (dívka z Havraního klanu) podaří utéct a společně se vydávají k hoře. Avšak kmen Havranů je jim v patách. Po cestě zažívají mnoho dobrodružství. Dozvídají se při nich nové informace a získávají i všechny nanuaky. První nanuak získá Torak náhodou. Při přechodu rozbouřené řeky sklouzne a málem se utopí, ale v hloubce spatří zářivé předměty a dojde mu, že to by mohly být utonulé oči. Po nalezení prvního zjišťují, že nanuaky mají velkou sílu, která oslabuje lidi, a zvířata ji cítí, takže přivolávají medvědího

démona, kterému se musí naši hrdinové několikrát postavit. Při tom také zjišťují, že medvěd každým dnem roste a sílí. Pomocí kouzel a bylin uzavrou nanuaky ve váčku z březové kůry, skrz který není cítit jejich síla. Ke druhému nanuaku je navede zmatený Chodec. Druhým nanuakem je kamenný zub, který naleznou v jeskyni, ve které se schovávají před medvědem. Třetí nanuak pak najdou, když se v ledové pustině skrývají před vánicí a Torak se náhodou schová v již existujícím záhrabu, ve kterém najde mrtvého člověka a jeho vyhaslou lucernu. Ta je třetím nanuakem. Poté, co dojdou k hoře, zjišťují, že klan Havranů po nich nepřestal pátrat a zde je dohnal. Torak se dozvídá, že jeho útěk byl naplánovaný a klan si chtěl ověřit, zda je opravdu vyvolený. Na vrchol hory se vydává sám s vlčkem. Je tam však překvapen Hordem, což je závistivý hoch z klanu Havranů, který chce být sám zachráncem hvozdu. Během souboje s Hordem rozváže Torak váček a tím přiláká medvědího démona. Vlček pak váček vytrhne Torakovi z rukou a utíká směrem k vrcholu hory. Horda a démona pak zavalí lavina. Krví Torakova srdce byla ztráta vlčka, který se mu během jejich dobrodružství stal bratrem. Torak ho však nakonec zaslechne v dáli výt, když mu vzkazuje, že si našel novou smečku.

## Obecné principy

V této části se již budu věnovat samotné hře. V našem oddíle máme stálé družiny a proto i v celoroční hře soupeřily družiny proti sobě. Družina byla vždy ohodnocena na konci každé etapy, ale tyto body se v průběhu roku nesčítaly. Důvodem bylo to, že ne všechny etapy byly vyhodnotitelné. Ke každé etapě naší celoroční hry se vázala jedna kapitola z knížky. Nyní se budu věnovat prvkům, které naši hru provázely.

**Amulet** - Jelikož lidé v pravěku byli velmi pověřiví, nosili při sobě amulet, který je měl chránit před zlými duchy. V našem případě se jednalo o malý ozdobený váček (z kůže nebo látky), do kterého si děti na každé výpravě přidaly nějakou přírodninu (plod, list, kamínek, květ,...). Jaká přírodnina to byla, určili vedoucí. V pozdějších fázích hry je mohl tento amulet oživit. Ožívání bude pospáno v části Medvědí démon.

**Znamení hry** – Toto znamení má děti upozornit, že se brzy bude dít něco, co patří k celoroční hře. Znamení může být libovolné, ale musí být dobře vidět. My použili obrázek z obalu knihy, na kterém je obrys vlka a postavy s lukem. Tento obrázek jsme překreslili na pevnější folii a vystříhli. A když jsme pak uznali za vhodné, tak jsme sprejem toto znamení nastříkali na

nějaký objekt, který děti nemohly minout (strom, sloup, kámen,...). Záměrem tohoto znamení bylo, aby se děti naučily všimnout si v přírodě věcí okolo sebe. Bohužel nám to moc nefungovalo. Když jsou děti zapovídané, tak nekoukají okolo sebe a několikrát se nám stalo, že toto znamení přehlédly. A občas se tedy stalo, že děti nevěděly, že daná aktivita souvisí s celoroční hrou.

**Klanová zvířata** – V této celoroční hře se družiny transformují na klany a podle příběhu má každý klan své klanové zvíře. Aby nedocházelo ke sporům mezi družinami o jedno zvíře, rozdělili jsme zvířata na skupiny. První družina vybírala z masožravých savců, druhá z býložravých, třetí z ptáků a poslední z plazů, obojživelníků a ryb. Také jsme se dohodli, že by se mělo jednat o zvíře žijící u nás. Na schůzce, která následovala výběru zvířete, si pak klany měly o svém zvířeti zjistit co nejvíce informací a ty pak prezentovaly formou posteru ostatním.

**Nanuaka** – 3 tajemné předměty, které musely jednotlivé družiny získat, aby mohly porazit medvědího démona. K jejich získání musela družina splnit nějakou zkoušku. Tato zkouška přišla nečekaně. První nanuak mohly družiny získat, když vyluštily zprávu, kterou jsme jim dali, než šly spát. Bohužel to splnily jen dvě družiny. Další dvě se rozhodly, že si to nechají na ráno, ale to už bylo pozdě. Druhý nanuak musely družiny získat chytrostí. Každý vedoucí měl na batohu pověšeno několik předmětů a družiny měly pomocí indicií zjistit, který předmět je jejich nanuak. Tento úkol splnily všechny družiny. Poslední nanuak získávaly družiny na vodě. Po večeři dostaly zprávu, že má celá družina nasednout na loď a vydat se do blízké zátoky, kde má hledat nanuak. Nanuak ležel na dně, ale na mělkém místě, takže pro něj stačilo sáhnout z lodi. Tento úkol se podařil třem družinám. Nanuaky byly využity v závěrečné hře.

**Medvědí démon** – Jedná se o vedoucího, který se převlékne za medvěda a čas od času odněkud vyběhne na děti a snaží se jim ztížit nějaký úkol. My ho zavedli až při závěrečném úkolu, ale myslím si, že by hře prospělo, když by se začal objevovat dříve. Pokud medvěd někoho chytil, tak ho „zabil“. Družina pak musela použít část obsahu amuletu a uvařit zázračný lektvar, aby ho oživila. Dokud nebyl oživen, nemohl se účastnit žádné součásti hry. Součástí měla být i medvědí stopa, která by se čas od času někde objevila a v průběhu roku se zvětšovala. Ta by měla za úkol upozornit děti, že se někde nablízku může vyskytovat medvědí démon. Protože jsme démona zavedli až při závěrečné hře, tento prvek jsme nevyužili.

## **Aktivity a hry**

V této kapitole uvádím příklady několika aktivit a her, které jsme během roku v souvislosti s celoroční hrou zrealizovali, a které mi v souvislosti s hrou přišly velmi zdařilé.

### **Hry na smysly**

*Sluch* – Dětem se zavážou oči a oni pak mají za úkol poznat předmět podle zvuku např. cvakání propisky, rozepínání zipu, škrtnání sirkou, atd.

*Čich* – Opět se zavázanýma očima děti poznávají, o co se jedná pomocí čichu např. skořice, citrón, majoránka, pepř, atd.

*Hmat* – V této hře děti nepoznávají, o jaký se jedná předmět. Po tom, co se dítěti zaváže oči, je odvedeno k nějakému stromu, který si má pomocí hmatu zapamatovat. Až si ho dostatečně ohmatá je odvedeno zpět na startovní pozici, kde se mu rozváží oči. Jeho úkolem je najít onen strom.

**Plížící hry** – Velmi vděčné hry, které se dají použít v mnoha variantách. V našem případě jsme hráli hru, kdy se musí všichni dostat přes cestu, po které chodí strážci, aniž by je některý viděl. A také hru, kdy se musí potichu připlížit k vedoucímu, který má zavázané oči, aniž by je zaslechl.

### **Další aktivity**

*Věci, které nepatří do přírody* – Aktivita, při které jsou děti přivedeny po družinách na nějaké místo, kde vedoucí předem umístili několik předmětů, které nepatří do přírody. Úkolem dětí je tyto předměty odhalit a sepsat na papír.

*Sběr potravin* – Děti mají za úkol během časového limitu najít co nejvíce druhů jedlých přírodnin.

*Transport vody* – Z přírodních materiálů musí děti vyrobit předmět, pomocí kterého budou schopny přenášet vodu z bodu A do bodu B.

## **Závěr celoroční hry**

V této poslední kapitole bych se chtěl věnovat ukončení naší celoroční hry. To proběhlo na závěrečné výpravě. První den čekala na družiny celodenní hra, ve které musely získat indicie, pomocí kterých zjistily umístění hory Ducha světa. V tomto jim mohly pomoci nanuaky, díky kterým nemusely družiny plnit některé úkoly. Závěr hry proběhl druhý den,

kdy se vydaly na místo, které zjistily. Zde na ně čekal průvodce a po jednom bral děti k lanovým hrátkám. Zde měly za úkol dolézt až na vrchol hory Ducha světa (prolézt lanohrátky), kde na ně čekala zasloužená odměna. Jednalo o různé druhy sirek (voděodolné, kovbojské, škrtdlo, atd.). Po návratu z lan vlezly do jeskyně a tam se definitivně vypořádaly s medvědem. Medvěda symbolizovala svíčka, kterou musely sfouknout.