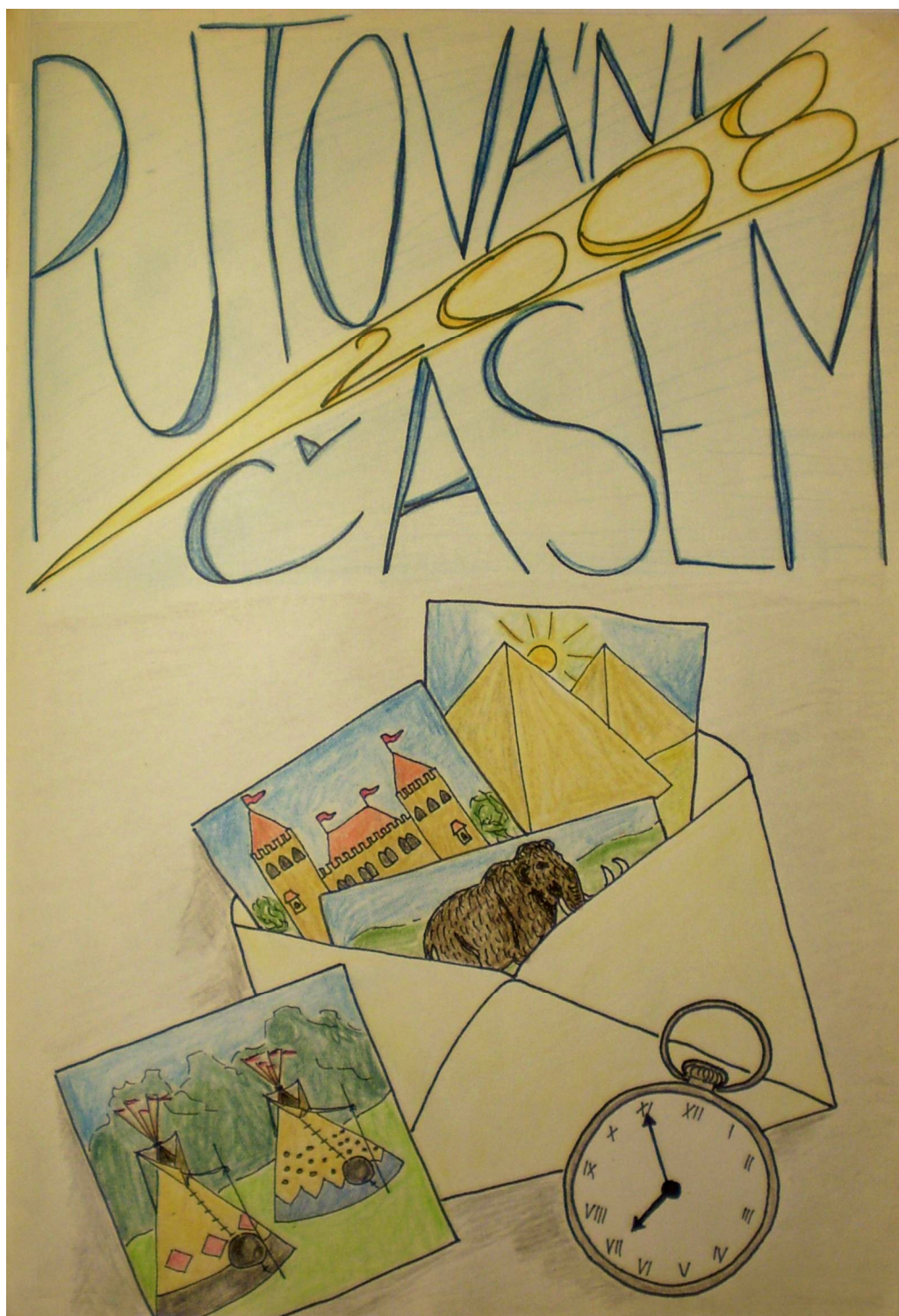


Celotáborovka
Putování časem



Lucka Novotná
TK Samota
2011

Úvod

Čas od času, tak jak nám odrůstají a obměňují se děti, se u nás celotáborovky opakují. Naše první Putování časem mělo velký úspěch. Byla to první hra s prvky sci-fi na našem táboře, děti byly nadšené z modelu stroje času a líbilo se jim, že se každý den ocitají někde jinde – v jiné kultuře, v jiném čase – a přemýšlely, jaké hry jsme jim asi vymysleli na pravěk, starověké Řecko či středověkou Evropu. Po letech jsme se tedy rozhodli hru opakovat. Naše druhé Putování časem ale byla repríza netradiční – z původní hry se totiž, kromě myšlenky a několika zmatených vzpomínek, nezachovaly skoro žádné materiály. Ve výsledku to ale vlastně bylo spíš přínosem, protože jsme měli velký prostor pro nové nápady na staré téma.

Motivace

Otázka „proč že to tím časem vlastně budeme cestovat?“ nás trápila dost dlouho. Nakonec to vyřešili ufounci, jak jsme je familiárně nazývali, a jejich touha po vědomostech. *Ufounci si vytyčili cíl sepsat encyklopedii naší galaxie, historii všech druhů života, které se v ní nachází. Když se dostali až k nám, zjistili, že prozkoumávání našich dějin by byl kvůli jejich odlišnému vzhladu problém. Proto oslovili nás – budeme jejich průzkumníky a co uvidíme, zaznamenáme do paměťových karet, které jim po skončení naší mise předáme.*

Stroj času nebyl zrovna výkřik moderní techniky, ale byl plně funkční. Tvořila ho hranatá krabice s jedním okýnkem a klikou – po zatočení klikou se v okýnku objevila kartička s obdobím, kam se přesouváme. I paměťové karty byly jednoduché – každá družinka dostala barevnou obálku a lístečky formátu A6, na které psali a malovali poznámky k jednotlivým etapám a obdobím. Každá družinka tak vlastně vytvořila maličkou a stručnou táborovou kroniku.



Setkání s ufounky jsme naplánovali dvě – jedno hned první večer, druhé potom na poslední večer k závěrečnému ohni. „Přilet“ i „odlet“ doprovázela velká baterková světelná show (pozor na slabé baterky – bludičky), načež z kuželu světla nejsilnější baterky vystoupili dva ufounci – bíle namaskovaní vedoucí oblečení do bílé a stříbrné (alobalu). Při prvním setkání dětem předali paměťové karty a stroj času, na konci tábora si „paměťovky“ a stroj zase odnesli a nechali dětem jako odměnu lesem vytyčenou cestu k místu, kde si mohly vybrat nějakou drobnost za odvedenou práci.

Putujeme časem

Pravěk – den 2.

Obvyklý den pravěkého lovce. Dopoledne začínáme **lovem mamuta** do pastí. Protože ale syrový mamut ani pračlověku nechutná, rozděláváme odpoledne **ohně** a **přenášíme** je na výhodnější stanoviště. Samotný mamut taky nic moc, tak ještě drtíme pšenici a na přeneseném ohni z ní pečeme přílohu – **placky**.



obr.1



obr. 2



obr.3

Egypt – den 3. a 4.

Egypt, to jsou **pyramidy**. Poušť je ale velká a najít je není úplně hračka. Z pouště jsme celí zaprášení a od písku, a tak hledáme osvěžení v **plavbě po Nilu**. Jeho proud nás nese až k záhadným **hieroglyfům**. Luštíme, překládáme a dovídáme se o úžasných stavbách – **sedmi divích světa**. Ty si přeci nemůžeme nechat ujít, no řekněte sami?

Řecko – den 5.

Sedm divů světa nás zavedlo až do Řecka, k soše boha Dia. **Řeční bohové** a jejich sídlo Olymp, to by nám chybět určitě nemělo. Jen teď vypátrat, co měl kdo z nich na starosti. A pod ochranou bohů se utkáváme v **Olympii** na stadionu v běhu, mrštnosti a síle.

Indiáni – den 6.

Tohle byl velký skok – z kulturního Řecka do prérií Severní Ameriky. A jak jsme se objevili, hned na nás indiáni zaútočili a vzali nám **zajatce**. Teď abychom je šli vysvobodit. Akce se podařila, nakonec jsme se s indiány spřátelili a podnikli společně i dva **lovy na bizony** a na památku si vyrobili i **slavnostní barevný oblek**.



obr.4

Keltové – den 7.

Přesouváme se zpět do Evropy, tentokrát mezi Kelty a tajemné druidy. Ti však nejsou se svým učením vůbec sdílní. Zkoušíme tedy nejdřív sami uvařit **léčivý lektvar**. Podle našich výsledků se léčivé jednoznačně rovná naprosto nechutné. Druidům se nás zželelo a jsou ochotni nám prozradit několik kouzel, usnadnit nám to však rozhodně nehodlají. Máme jen trochu času, všechny magické formule se musíme učit z paměti a ještě nás pronásledují **zlí mágové**.

Středověk – den 8., 9. a 10.

Znovu točíme klikou našeho stroje času, který nás přesouvá do jižních Čech vrcholného středověku. Vida – zrovna probíhá **výlov** místních **rybníků**, a tak přikládáme své šikovné ruce k dílu. Náhodou se přichomýtáme i ke **Křížové výpravě**. Za udatnost jsme vyznamenáni rytířskými řády a smíme si vytvořit **erby**. Se získáním **hradu** už to tak slavné ale nebude – je jich postavená už pěkná řádka a žádný na nás nezbyl. Tak si je aspoň všechny oběhneme, prohlédneme a zkusíme vzpomenout na jejich jména a získat tak do sbírky pěkný kus dvorské básnické tvorby. Středověk se však nezadržitelně řítí kupředu. Potkáváme Kryštofa Kolumba a chystáme se s ním na **objevné cesty**. Nejprve však musíme sehnat pořádný **seznam věcí**, bez kterých by se žádná velká výprava neobešla. Vzápětí však vyrážíme a **osidlujeme nová území**.

Novověk – den 11.

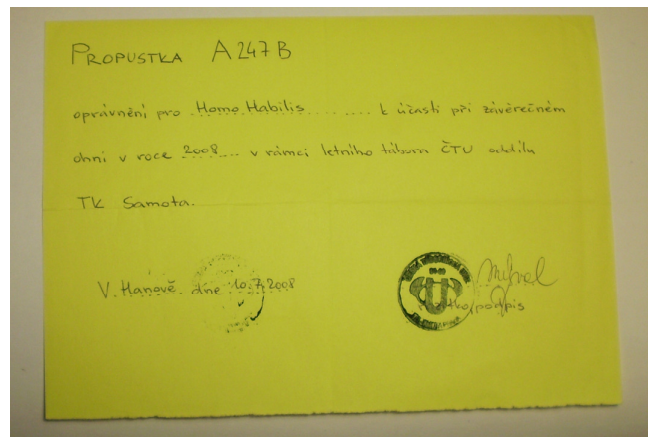
S novými územími se roztrhl pytel a se způsoby komunikace na dálku také. Jako první se nám do rukou dostávají **dopisní známky**. Není jich však mnoho, tak soutěžíme, kdo jich nasbírá co nejvíc. Vývoj kráčí mílovými kroky vpřed - pošta je pomalá, a tak rychle objevujeme **telegraf**. Při vši té práci nezapomínáme ani na zábavu, na chvílku jsme si zaběhli i do **kasína**.

Současnost – den 12.

A jsme doma. Poslední den je naplněný přípravami na večerní závěrečný oheň. Náhle se však objevila nečekaná překážka – potřebujeme propustku, abychom večer mohli k slavnostnímu ohni. Nečekaně se tedy ještě vyplňujeme množství žádanek a formulářů, běháme po úřadech a přemlouváme nevrle úředníky. Ať žije současná **byrokracie**.



obr.5



obr.6

Hry

Č = hry na čas = kdo rychleji

B = hry na počet bodů = kdo víc (časový limit)

Pravěk – den 2.

Lov mamutů (B) – Hra u nás známá jako pasti. Pasti jsou čtvercové asi 40 x 40 cm, stlučené ze 4 tenkých kulatinek, na jednom místě na asi 10 cm délky s oškrábnutou kůrou, kam družinky dělají značky. Hraje se nejlépe v hustníku. Družinky musí v daném časovém limitu (podle počtu pastí v terénu) najít a označit co nejvíc ukrytých pastí (za každou past, kterou označí mají 1 bod) a dávat si pozor, aby se do nich při hledání „nechytili“ (každé šlápnutí do

pasti družinku stojí 0,5 bodu). Každou past má na starosti jeden vedoucí, který ji v lese ukrývá tak, aby byla vidět jen oškrábnutá značkovácí plocha, a během hry ji hlídá a píše si každé chycené děcko. Vyhrává družinka s nejvyšším konečným počtem bodů.

Přenášení ohně (Č) – Družinka musí co nejrychleji na určeném místě na 3 sirky rozdělat oheň, přenést ho asi o 200 m dál a tam znovu rozdělat. Trasa přenosu vede po louce a z části i potokem, každý člen družinky musí oheň nést aspoň 30 metrů. Při přenášení ohně se smí používat jen přírodniny nalezené v okolí tábora, vymyšlení nejlepšího způsobu je na dětech. (obr.1 a 2, str.3)

Pečení plackek (B) – Družinka dostane příděl pšenice, kterou musí rozdrtit, udělat hmotu na placku a na ohni (z minulé hry) upéct placku. Na drcení pšenice se smí používat jen přírodniny nalezené v okolí tábora, na pečení ešus. Hodnotí se chuť, vzhled, konzistence a úprava placky. (obr.3, str.3)

Egypt – den 3. a 4.

Hledání pyramid (B) – Pyramidy (plastické, asi 4 cm vysoké jehlany ze špejlí) jsou poschovávány v lese, kde je děti musí v časovém limitu najít. U každé barevné očíslované papírky – pyramidy jsou očíslované, kdo najde pyramidu, vezme u ní papírek v barvě své družiny. Hru nekomplikují žádné další faktory – hledání tak malých pyramid v lese je samo o sobě dost náročné. Která družinka objeví víc pyramid vyhrává.

Plavba po Nilu (Č) – Hra horkého dne – soutěží se na matracích na nedalekém rybníku.

Hieroglyfy (Č) – Hra je motivací pro následující hru Sedm divů světa – jde o zašifrované texty o jednotlivých divech. Zašifrované texty družinky dostávají, šifrovací klíč si musí najít v lese na předem určeném místě (použili jsme sadu obrázkových znaků – každý znak byl jedno písmeno abecedy). Čas se družince stopne až ve chvíli, kdy má texty vyluštěné bez chyb.

Sedm divů světa (Č) – Družinka dostala mapu se sedmi body, které představovaly divy světa. Z každého stanoviště měli na důkaz návštěvy přinést obrázek příslušné stavby.

Řecko – den 5.

Řečí bohové (Č) – Základem je jedna sada kartiček se jmény bohů a druhá sada s funkcemi. Na kartičkách, které jsou různě poschovávány po lese, jsou znaky (oblíbené jsou typu \perp \parallel $\perp\parallel$ apod.), které určují, které dvě patří k sobě. Když děti najdou nějakou kartu, zapamatují si boha a značku nebo funkci a značku. S tím běží na družinkové stanoviště na hranice území, kde to zapíšou na papír. Na hru je časový limit, po kterém se soupisy odevzdávají. Počet bohů

je předem známý, pokud si tedy je družinka jistá, že našla všechno, může odevzdat soupis i před koncem limitu.

Olympiáda (soutěž jednotlivců) – Děti jsou rozdělené do skupinek podle věkových kategorií a na holky a kluky. Soutěží se v běhu, trojskoku, vrhu koulí, přetahování, přetlačování v kruhu... Podle druhu disciplíny se hraje každý s každým, nebo na nejlepší pokus.

Indiáni – den 6.

Zajatci (Č) – Každé družince se nenápadně odvedou 2 nejstarší děti. V lese se pak rozmístí v herním území a po jednotlivcích se uvážou ke stromům. Zbytek družinky se musí v lese své dva členy najít, osvobodit a co nejrychleji odvést do tábora. Zajatci mají povoleno polohlasem dávat vědět svou polohu, nesmí však mluvit – lesem se tak běžně ozývá směska štěkotu, bečení, houkání a vytí.

Lov bizonů 1 (Č) – Bizon = vedoucí, na každou družinku je jeden. Cílem je co nejrychleji jednoho vedoucího chytit a odnést ho vlastními silami do tábora. Vedoucí se předem schovají v lese a ukrývají se tak dlouho, dokud si jich děti nevšimnou. Dětem se hra ztěžuje tím, že lovit smí pouze ve dvojicích a musí se při lovu držet za ruce. Vedoucí je uloven plácnutím. V tu chvíli padne na zem a jeho aktivní úloha končí. Po našich zkušenostech se dává podmínka, že způsob přepravy nesmí uloveného bizona poškodit – za to jsou trestné minuty. Z hlediska bizona doporučuji také nehrát v deštivém počasí.

Lov bizonů 2 (B) – Hod na pohyblivý cíl. Bizona představuje jakýsi „polštář“ vycpaný šiškami a jehličím a zavěšený mezi stromy na delším, vodorovně napnutém laně. Horizontální pohyb bizona zajišťuje vedoucí, který ho pomocí dalšího provazu po laně táhne. Rychlost pohybu se mění podle věku dětí. Do bizona se trefuje šiškami, hází se z jednoho místa, každý má 5 pokusů. Vyhrává družinka s nejvíce zásahy. (obr.4, str.4)

Slavnostní oblek – V seznamu věcí na tábor nikdy nechybí bílé tričko - tentokrát se dělala sypaná batika. Tvůrčí odpoledne – není na body ale pro radost.

Keltové – den 7.

Léčivý lektvar (B, Č) – Družinky musí na 3 sirky rozdělat oheň a uvařit na něm v ešusu čaj z rostlin podle svého výběru. Hodnotí se jako dvě hry – rychlost rozdělání ohně (na čas, za každou sirku nad limit jsou trestné minuty) a chutnost uvařené směsi (na body – vůně, chuť, vzhled).

Magie (B) – Cílem hry je získat v časovém limitu co nejvíc bodů vyčarováním co nejvíce kouzel. Dětem jsou v družinkách rozděleny hodnosti mága, šamana, kouzelníka, čaroděje a zaklínače – každý má svou hodnotu na cedulce pověšené na krku. Kouzla, která nachází v lese na kartách, obsahují vlastní text (krátké říkanky), kdo je potřeba ke kouzlení (které čarodějné hodnosti musí být přítomny) a jak kouzlo vyčarovat (série pohybů, které kouzlo doprovází). Čím jednodušší kouzlo pro méně lidí, tím méně bodů za něj je, ale snáz a rychleji se učí. Naučené kouzlo děti čarují mimo herní území v magickém kruhu, kde vedoucí kontrolují, zda kouzlí správná sestava lidí, správný text a se správnými úkony. Pokud udělají při kouzlení chybu, musí se jít kouzlo znovu učit. Za správně předvedené kouzlo se započítají body a družinka ho už nesmí opakovat. V herním území učení se kouzel ztěžují 3 mágové, kteří děti chytají a zdržují. Největší hrozbou je Černý mág – ten po chycení dělá pouze značku na ruce a nešťastníka posílá vyléčit k vedoucím u magického kruhu – může tedy škodit rychle a ve velkém. Bílý mág učí chycené děti nějaké své vlastní kouzlo (říkanku) a čeká, až ho dítě správně zopakuje. Žlutý mág je bláznivý – dává dětem výstřední pohybové úkoly.

Středověk – den 8., 9. a 10.

Výlov rybníka (Č) – Letní: Do vaničky plné vody se potopí plecháčky – počet podle počtu dětí v družince. Družinky nesoutěží zároveň, tak je dobré mít 1 schéma rozmístění hrnečků ve vaničce, aby to někdo neměl lehčí. Loví se pomocí prutu, což je delší rovný klace, který má na konci přivázaný provázek a místo háčku je ohnutý hřebík. Běhá se štafetově – dítě vyběhne z domácí mety, doběhne k vaničce, kde je čára, z které se loví, vyloví hrneček a utíká zpět předat prut dalšímu. Vyhrává nejrychlejší družinka.

– Zimní: Princip je stejný jako u letního výlovu, jen místo háčku je na konci provázku přivázaná obyčejná tužka, se kterou se strefuje do hrdla láhve.

Křížové výpravy (B) – Turnaj družinek ve vybíjené – hraje každý s každým.

Tvorba erbu (B) – Každá družinka si vymýšlí motiv na erb – na pomoc dostávají zjednodušená pravidla heraldiky a několik skutečných šlechtických erbů jako vzor. Výsledný motiv kreslí akrylovými barvami na sololitové desky (dna z bedýnek na ovoce). Hodnotí se nápad a provedení.

Hrady (Č) – Jde vlastně o variaci rozváté zprávy. Základ tvoří 40 kartiček s obrázky hladů a zámeků, na kterých jsou psaná jednotlivá slova či sousloví zprávy. Družinky dostanou seznam hradů, ve kterém jsou jména hradů v tom pořadí, v jakém slova u nich tvoří zprávu. Kartičky z rozvátým textem jsou rozvěšené v lese – děti musí poznat hrad, zapamatovat si jeho jméno

(není součástí kartičky) a text napsaný na kartičce. S těmito informacemi běhají na družinkové stanoviště na hranici území, kde se text zapisuje do seznamu. Uprostřed herního území je hradní galerie, kde jsou v malém prostoru rozvěšené obrázky hradů s jejich názvy – když děti nepoznají v lese, o který hrad se jedná, můžou se podívat tady a najít si, jak se jmenuje. Hraje se na čas, ale v případě, že se hra příliš prodlužuje, lze dát limit a hodnotit počet přinesených a správně zapsaných slov.

Seznam (B) – Na nástěnkou se vyvěsí seznam, které musí družinky během jedné hodiny sehnat (např. zelená ponožka, kolíček na prádlo, jedlá houba, ale i mateřídouška, zaječí bobek, živá moucha...). Věci jsou bodově ohodnoceny podle náročnosti podle náročnosti na sehnání – od 1 bodu za obyčejné až po třeba 10 bodů za živou mouchu. Vyhrává, kdo má věci za nejvíce bodů.

Objevné cesty (B) – Mezdružinkový boj v Hu-tu-tu-tu, hraje každý s každým.

Novověk – den 11.

Známky (B) – Obměna hry u nás známé jako motýli. V herním území v lese se rozhází barevné papírky (asi 3 x 3 cm velké), čím tmavší barva lístečku, tím vyšší bodovou hodnotu mají a je jich menší počet. Děti se snaží vynést za hranice území co nejvíce papírků za co nejvíce bodů. Při jednom vběhnutí můžou sebrat i víc lístečků, za hranicemi je dávají na společnou družinkovou hromádku. V území se ale pohybují i predátoři (vedoucí) – koho chytí, tomu seberou všechny lístečky, co má u sebe, a udělají značku na ruku. V tom případě běží na hranice území ke „zdravotníkovi“, ten chycenému zadá úkol (často takhle zkusíme znalosti uzlů, map, květin, zdravotvědy...) – po splnění značku na ruce škrtně a dítě může znovu na lov. Po odpískání konce hry se ještě dohrává bez predátorů, kdy děti vysbírávají zbylé lístečky z herního území. Lístky z hry mají hodnotu podle barvy, lístky z dohry jsou všechny po jednom bodu. Vyhrává družinka s nejvyšším počtem nasbíraných bodů.

Telegraf (Č) – Tichá pošta na delší vzdálenost. Jde o to co nejrychleji, ale i nejpřesněji, přenést text na koncové stanoviště. Za každou chybu ve výsledném textu jsou trestné vteřiny.

Kasino (Č) – Kasino představuje trasa s šesti stanovišti, na kterých se hází kostkami a mincemi a tahají se karty a sirky. Běhá se po jednotlivcích, v krátkých časových intervalech – potkávání se na trati na stanovištích nevadí. Stanoviště se obíhají v daném pořadí, výsledek hry na každém z nich udává, jestli může hráč běžet k dalšímu stanovišti, nebo se musí vrátit na předchozí, kde znovu hraje o to, zda poběží dopředu či zpět (viz dále). Kladné a záporné výsledky se dítěti píše na kartičku – na stanovišti ho může vedoucí pustit ke hře pouze pokud

má kladný výsledek (+) z předcházejícího stanoviště (z prvního stanoviště se běhá zpět na start, kde se dává plus automaticky). Každému se měří čas v cíli, časy za družinku se sečtou a udávají celkový výsledek. (kostky: hodit 1-3 ←, 4-6 →; hodit lichá ←, sudá →; karty žolíky: vytáhnout si žolíky A-6 ←, 8-K →, 7 tahá znovu / karty mariášky: vytáhnout si 7-10 ←, figury →, A tahá znovu; sirky: vytáhnout si krátká ←, dlouhá →; mince: zatřepat a položit rub ←, líc →; 2 mince: zatřepat a položit rub+líc ←, shoda rub+rub/líc+líc →)

Současnost – den 12.

Byrokracie (Č) – Hra postavená na principu pohádky Kohoutek a slepička. Družinky dostanou mapu s několika stanovišti – na každém z nich je vedoucí, každý chce 1 určitou věc, za kterou dá nějakou jinou. Jde o to, zjistit kdo co chce, a vyměňovat, až získají, co potřebují. V byrokracii jsou na všech stanovištích formuláře, které se musí správně vyplnit a odevzdat na jiném správném „úřadě“, kde se za ně získají formuláře jiné. Cílem je co nejdříve získat požadovanou povolenku (v našem případě na účast u závěrečného ohně). Formuláře obsahují kolonky jako je jméno družinky, datum, místo a otázky na táborové dovednosti (kytky, mapy, ohně, uzle...) – je tedy třeba mít v hlavě i pár znalostí. Zpestřením hry jsou neochotní a nechápaví úředníci, omezená pracovní doba „úřadu“, nebo stání ve frontách.