

Jiří Zelenka

„Doktor“

T.O. Spartakovci

Téma vícedenní hry - Dr. Jekyll a pan Hyde

2011

Obsah

Úvod

Obecné Informace

Téma

Průběh

Den první – rozdělení do skupin, minihry

Den druhý – diář, mapa přísad, noční hra

Den třetí – výlet, pátrání po Hydovi

Den čtvrtý – výroba elixíru, poslední přísada, vyhodnocení

Závěr, odkazy

Úvod

Ve svojí práci jsem se rozhodnul zpracovat jednu z našich vícedenních podzimních výprav, protože mi její téma přišlo celkem zajímavé a myslím, že kdyby vše běželo v ideálních kolejích (které zde budou nastíněny), musí být tato akce pěkným zážitkem i pro děti z ostatních oddílů.

Většinu her jsme přímo hráli, takže zde uvádím zjednodušená pravidla, která se (doufám) dají velmi lehce upravit i pro oddíly s jinými nároky než ty naše.

Program mi na přípravu nepřipadá nijak zvlášť náročný, spíš je třeba dbát na dostatek ostatních (*ne-motivačních*) her, které budou vyplňovat zbylá místa během dne.

Náplň činnosti je zaměřená hlavně na venkovní aktivity a nepočítá příliš se zhoršeným počasím, počítejte s tím proto tedy i Vy.

Obecné informace

Naše výprava se odehrála ve dnech 27. – 31.10. 2010.

Místem ubytování se stalo hospodářské stavení jednoho ze známých našeho oddílu v lokalitě Protivína, což nám přišlo vhod, bohužel v tuto chvíli nemůžu navrhnout žádné jiné srovnatelné místo. Okolí je však každopádně pěkné, vřele doporučuji.

Zúčastnilo se 13 lidí včetně vedoucích, doporučoval bych určitě počet o něco větší.

Základní motivací bylo **Vyřešení záhady doktora Jekylla a pana Hyda**, minimální věk našich účastníků byl asi 7 let, optimálnější by ale bylo vzhledem k příběhové náročnosti alespoň devět.

Téma

Rozhodli jsme se zvolit Dr. Jekylla a pana Hyda, protože toto téma jsme ještě doposud nezpracovali, jednou z výhod je že vyžaduje ke ztvárnění jenom dvě herní postavy.

Vycházeli jsme z původní knižní předlohy, ovšem náš konec je značně pozitivnější a pro děti lépe stravitelný.

Cílem družin, jakožto dvou konkurenčních detektivních kanceláří bude vyřešit tajemný případ, o kterém je zprávi dopisem doktor Utterson. Odděleně se seznámí s postavami Jekylla i Hyda a odjíždí do jejich sídla. Průběžně budou z Jekyllových zápisků zjišťovat, co se stalo, poté co jim však výsledky práce začne mařit Hyde, pochopí, že se jedná pouze o jednu postavu a začnou vytvářet elixír k jeho vyléčení. Vše se zkomplikuje, když jim Hyde ukradne recept, nakonec ho však vypátrají a lék (více či méně) šťastně vyrobí.

Průběh

Den první

Děti budou ihned na místě srazu rozděleny do dvou družinek, detektivních spolků, a je jim každé předán **dopis od doktora Uttersona**, jehož obsah zní asi takhle : *Já (dr. Utterson), jsem přítelem jistého dr. Jekylla, ten se však v poslední době začal chovat podivně, a jeho jméno je spojováno s neznámým výtržníkem panem Hydem, cizincem, kterému však Jekyll odkázal všechny svůj majetek. Nyní dr. Jekyll dokonce zmizel ze svého domu, pokuste se ho prosím nalézt na jedné z těchto dvou adres, a potom všichni přijedte do jeho sídla ...)*

Následuje **rozdělení skupin**, každá vyráží na jiné místo označené na mapce. Zde každá narazí na jinou osobu, jedna na Jekylla, druhá na Hyda. Ti jim zodpoví nějaké základní otázky, například co jsou zač, co se teď bude dít, kde je další sraz na společný odjezd, hlavně však že je potřeba vyřešit tu záležitost, která už oba (Jekylla i Hyda) vysiluje – v tuto chvíli je hráči, doufejme, považují za dvě různé osoby, což se postupem času změní po prostudování Jekyllových zápisků atd.

To vše však může probíhat podle nějakého kódu, například budou odpovídat pouze ANO/NE, při tom všem mohou ztvárnit nějak odlišný charakter obou hlavních postav.

(tuto část hry se nám nepodařilo plně zrealizovat, takže si nejsem jistý výsledným efektem)

Po doražení na místo pobytu (případně už po cestě) by mělo následovat pojmenování obou družinek, nějaký jejich společný pokřik, a večer poté přečtení první části originálního příběhu J a H (v našem případě se jednalo o okopírované starší komiksové vydání). **Další pokračování příběhu budou od teď družiny moci získávat v minihrách**, podle potřeby dvakrát až třikrát denně (*my vždy jednotlivé stránky komiksu schovávali v blízkém okolí, a děti dostávaly slovní nápovědu v podobě hádanky, kde mají hledat*).

Den druhý

Hned po rozcvičce a snídani přichází ono zmiňované hledání části legendy, vítězná družina kromě bodů získá i právo přečíst si ji jako první.

Dopolední motivační hrou je zjišťování Jekyllovy minulosti z **roztrhaného diáře** – hra na družiny, děti hledají v území nastříhané a poházené drobné informace ke kterým je připsáno datum, zapamatovávají si je a za dozoru vedoucího se seznamem všech textů je z paměti přepisují do jednoho většího diáře(pro mladší děti jsme zvolili místo textů raději obrázky). Vítězí ti, jejichž zapsané informace samozřejmě převažují nad druhou skupinou.

Ze zápisů vyplývá, že Jekyll jakožto vědec vymyslel speciální nápoj, který má neobyčejné schopnosti, proto dalším úkolem dětí bude pokusit se tento lektvar taktéž vytvořit, aby pochopily jeho účinky.

Nejprve je potřeba **složení mapy s výskytem přísad**: Jednotlivé části mapy, pro každou družinku zvlášť a barevně označené byly umístěny v menším lesnatém území, družiny dostaly jakousi slepou mapu, kde měly malou nápovědu kde hledat – vždy na této mapce byl kus listu, kůry, větvičky té rostliny, v jejímž okolí se kus mapky vyskytoval, a tyto přírodniny byly připevněné k papíru na místech, která přibližně korespondovala s jejich reálným umístěním v herním území. *(Pár chytajících lidí může představovat lesníky, kterým se nelíbí narušování lesa a tak zahání vetřelce.)*

Tento den jsme zařadili **noční hru**, kdy se pan Hyde, Jekyllovo horší já, rozhodne zmařit všechny snahy o získání lektvaru, a tak v noci přepadne naše nocoviště.

Klasická hra opět na družstva, jedna skupina si rozmístí někde na okraji louky (nebo asi lépe někde v méně hustém lese – je zde hůř vidět) svíčky, odpovídající počtu členů v družince, a to alespoň 15 metrů navzájem od sebe vzdálené. Každý z obránců vlastní jednu baterku, kterou smí ale posvítit jen vždy na jedno konkrétní místo, odkud slyšel nějaký hluk. Kdo z útočníků, kteří se snaží svíčky sfouknout, je takto osvětlen, ztrácí jeden ze svých dvou životů a couvá zpět do tmy. *(tahle hra může být dost dlouhá, a pro vyřazené hráče dost mrazivá, doporučuji proto limit asi okolo dvaceti minut na každou z výměn).*

Den třetí

Ráno u snídaně sdělíme našim mladým detektivům, že pan Hyde byl včerejšího večera přece jen úspěšný a povedlo se mu ukořistit obě mapky, které si včera družiny sbírali, a v záchvatech způsobenými zuřivostí, ale i jeho bolestivou proměnou z doktora Jekylla, prchl neznámo kam. *(V tuto chvíli už by mělo být dětem naznačeno, že se tedy jednalo celou dobu o jednu osobu, která se proměňovala právě díky svému elixíru).*

Nastává čas pro **celodenní výlet** do okolí. My jsme zvolili přesun busem do Protivína, odtud pak pěšky dál ,až na Myšenec a tvrz Klokočín . Po cestě samozřejmě můžete svým svěřencům dle jejich zdatnosti připravit libovolné ne-motivační hry, vše však směřuje k úspěšnému **vypátrání Hyda**, který je zrovna v kritickém stádiu, kdy jeho proměna balancuje na pokraji mezi Jekylllem a Hydem, a je nutné toto spojení mezi nimi okamžitě přerušit.

Je potřeba dvou lidí, nejlépe těch, kteří už hráli úplně na začátku, aby se k sobě přivázali každý za jednu ruku asi tak dvoumetrovým provázkem, na kterém jsou různě navázané krepákové fáborky. Jekyll-Hyde se chaoticky pohybuje územím a ve svém šílenství chytá všechny lidi, kteří se k němu odváží přiblížit (posílá je na kraj území), jejich cílem je naopak zbavit ho všech fáborků a tím mu dočasně pomoci. *(Hra může být bodovaná jak na jednotlivce tak na družiny).*

Následuje samozřejmě návrat zpátky, nám kupříkladu přihrál osud do cesty pěknou řeku s mostem se zděným zábradlím, který byl ideální pro další hru – útěk před Hydovými kumpány, kteří ho chtějí pomstít. Jedna z družin je „oslepena“, a rozmístěna rovnoměrně po mostě, druhá se musí mezi nimi potichu proplést až na druhou stranu aniž by byli její členové polapeni.

Den čtvrtý

Dopoledne nastává konečně, díky znovuzískané mapě **sběr surovin do elixíru**: Na místě, které jste zjistili ze skládané mapky se vyskytují přísady do Jekylllova nápoje, ten však neponechal nic náhodě a správné přísady zkombinoval i s jinými, nefunkčními, aby zajistil že se nedostanou do nepovolaných rukou.

V praxi to vypadalo následovně: v území se nacházely cedulky s různými úkoly, šiframi, hádankami, na kterých vždy byla možnost dvou odpovědí a podle toho také získání správné nebo špatné přísady. *(příklad: Který z této dvou ohňů není slavnostní? (obr.), Které z těchto jídel bylo včera k večeři ? ,Písmeno X se v morseovce zapíše jako..?, atd.).*

Jako přísady posloužily sáčky s černým nebo ovocným čajem, dále sáčky buď se solí nebo cukrem, slupka z jablka nebo brambory, některé věci samozřejmě vícekrát, alespoň 2 otázky na každého člena. Také jsme měli opět odlišené dva stupně obtížnosti pro starší a mladší. Závěrem dopoledne bylo v rámci družinky všechny své přísady dohromady uvařit, a podle výsledné chuti byli zároveň rovnou ohodnoceni.

Po obědě hráči vyzvou Jekylla k vypití léčivého lektvaru, ten však odmítne s tím, že nejdřív ho musí ochutnat oni sami. Vzápětí je jim vysvětleno, že zapomněli na jednu důležitou **speciální přísadu**, která se nachází v hlubokém lese. Protože už však všichni ochutnali své neúplné lektvary, usnuli a probudili se každý zvlášť neznámo kde, a odtud se musí sami za sebe dostat pryč i s přísadou.

Tato hra byla v podstatě ve formě **gamebooku** (*v území jsou rozmístěné čtvrtky, každá označena číslem a popisem situace, ve které se hráč nachází. Většinou se zde nabízí více možností kam se dál vydat nebo jak reagovat, což hráč provede vyhledáním příslušné kartičky s uvedeným číslem, a tímto labirintem postupuje od papíru k papíru, dokud se nedohledá vytouženého cíle – cvičení práce s textem, orientační paměti, může zde však být zapojena i moralita rozhodování ..*)

Po úplném zkompletování lektvaru už může dojít přímo k vyléčení pana Jekylla. Zde nechávám na Vás, abyste si sami vymysleli průběh tohoto závěrečného obřadu, při kterém by zároveň měla být vyhodnocena úspěšnější z družin. Dobrým doplňkem by byly samozřejmě pamětní listy, nebo alespoň kartičky za účast na výpravě a záchranu pana Jekylla.

Závěr

Jak už jsem zmínil, většina zde uvedeného programu byla odzkoušena, a to poměrně úspěšně, myslím, že pokud se tohoto námětu chopí dobrý organizátor, nebude mít problém na základě této osnovy vytvořit zhruba čtyřdenní program.

Odkazy: komiksové zpracování povídky - <http://komix.kvalitne.cz/hide.htm>

Další informace - http://en.wikipedia.org/wiki/Jekyll_and_Hyde