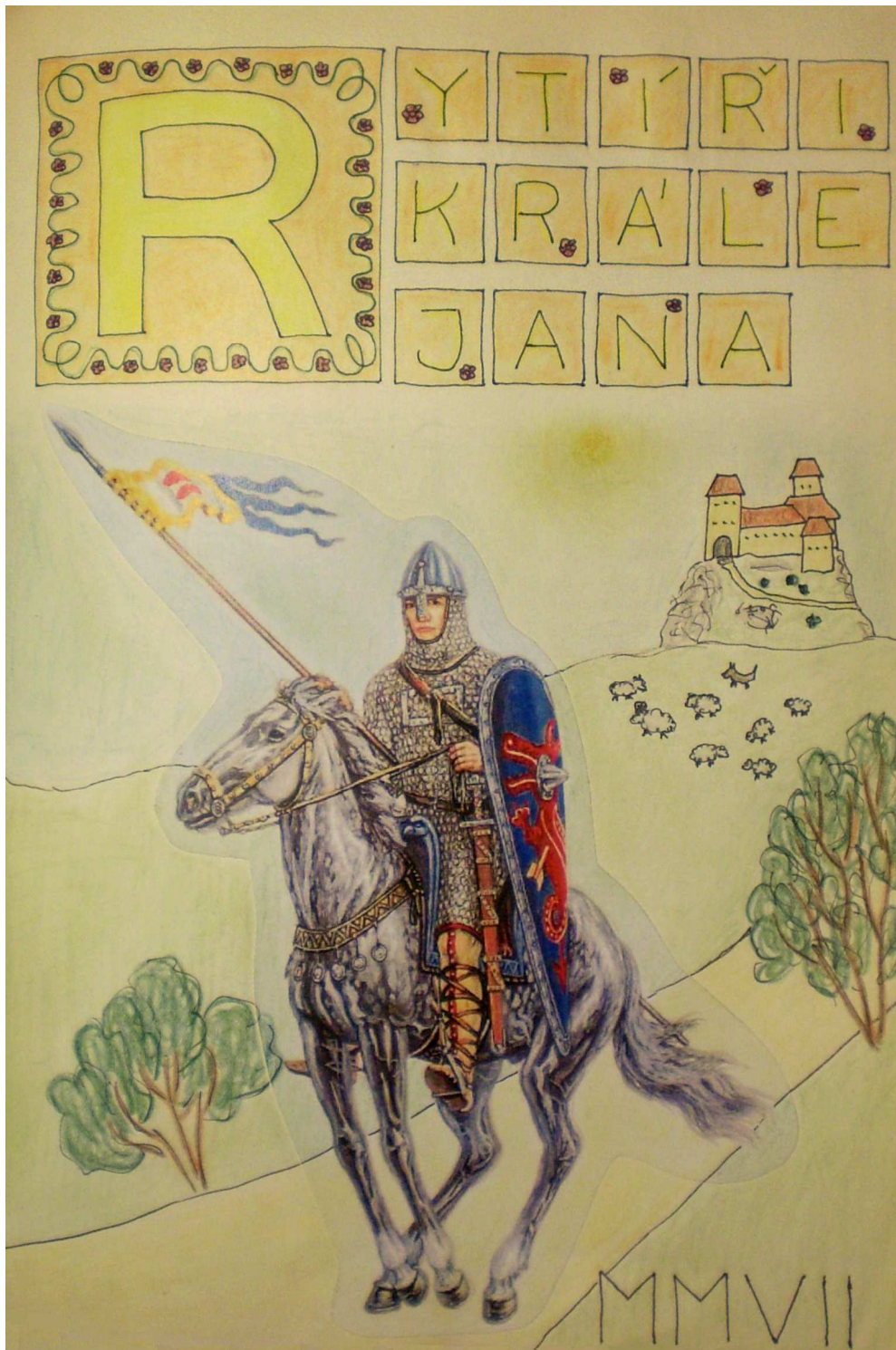


Celotáborovka  
**Rytíři krále Jana**



Medúza (Tereza Hausnerová)  
TK Samota  
2011

## Úvod

Celotáborová hra Rytíři krále Jana je volným pokračování na předešlou hru, která měla u dětí velký úspěch, nicméně byla směřována spíše na mladší děti. Následující rok jsme se tedy rozhodli udělat hru i pro ty starší.

Rytíři krále Jana se hráli v roce 2007 a byla to první hra, které jsem se účastnila jako vedoucí.

## Stáváme se rytíři

V minulé hře jsme ale byli jen panoši a toho si děti samozřejmě všimnou. Proto musíme být pasováni, ale ve jménu rytířství jsme nemohli děti pasovat jentak.

Po celou dobu tábora jsme se snažili všimnout si dobrých vlastností na našich tábornících. Téměř každý večer pak proběhl rituál pasování (večer k ohni přicházel průvod v historických kostýmech-viz foto) Pasování byli ti, kteří si to ten den zasloužili. Byli pasováni mečem a dostali medaili. Jejich jména se zapisovala na svitek. Byla to dobrá motivace i pro ty nezbednější děti.



## **Máme spoustu práce – den 1.**

Z královského hradu k nám míří zpráva, byla poslána po poštovním holubovi, protože to je rychlejší než vysílat jezdce s poselstvím. Cestou však byl holub překvapen poštolkou a i přesto, že bojoval statečně, zprávu nám donést nemohl. Skončila roztrhaná nedaleko v lese; najděte ji a složte.

***Ptačí pošta** - Šlo o rozstříhanou zprávu vždy v barvě družinky, jejíž kousky byly rozházené v daném území v lese nad táborem, která družinka zprávu poskládala dřív, vyhrála.*

*Onen dopis byl hlavní motivací:*

*Krajem se potulují skupiny loupeživých rytířů a lapků, přepadají a okrádají pocestné i kupce, zlato je jediné, co uctívají. Na cestách v kraji již není bezpečno.*

*Před časem projížděl krajem bohatý královský průvod, který vezl dar sousednímu králi, množství zlata, stříbra a drahocenných látek a předmětů. Královští rytíři, kteří ho provázeli, se včas dozvěděli o chystaném přepadení a poklad ukryli, takže nepadl nepříteli do rukou. Bohužel ale nikdo z těch, kdo poklad ukryvali, střet s lapky nepřežil. Prý zanechali zprávu, ve které je popsáno místo uložení pokladu, ta se však poděla neznámo kam. Snad ji uschovali u některého z vesničanů, možná je ukryta v některém stavení v okolí hradu.*

*V loňském roce jste bojovali bez bázně a hany a prokázali tak svou statečnost a udatnost, dokázali jste, že jste hodni nosit ostruhy rytířské. Dávám vám v držení zdejší léno. Vystavte na ruinách původního hradu nové sídlo, nastolte ve zdejším kraji opět spravedlnost, zajistěte bezpečnost na cestách. A hlavně najděte poklad, který je určen sousednímu králi, aby mu pomohl v boji proti nepříteli.*

*Léta Páně 1328 jeho Veličenstvo král Jan*

## **Musíme ubránit hrad – den 2.**

Lapkové při hledání plánu k ukrytému pokladu se rozhodli, že prohledají, zda není ukryt na hradě; je nutné ho ubránit, aby se tam lapkové nedostali.

**Obránci tvrze** – Ohraničené území v lese a louka. Na louce základna A – útočící rytíři. V lese základna B – tvrz. Mezi základnami je vymezený pruh 20 – 35m široký. Hrají 2 družiny proti sobě (případně 2 proti 2), 1 brání, druhá útočí. Každý z dobyvatelů obdrží v základně A lísteček – život, se kterým se snaží dostat do tvrze. V tom mu brání její obránci. Pokud se některému obránci podaří útočnicka lapit (plácnutím), předá mu útočnick svůj život a vrací se na základnu A pro nový. Jakmile má nový život, zkouší to znovu.

Obránci mohou lovit útočnický kdekoliv v hracím prostoru s výjimkou chráněného území o šíři 10m od základny B.

Hraje se 30 minut, pak se úlohy obrací – útočnick brání a původní obránci útočí. Při bodování jsme rozlišili body za chytání (bránění tvrzi) a za dobývání – obránci 1 bod za každý získaný život, útočnick 3 body za každý pronesený život.

A protože nám král Jan dal k užívání celé panství, musíme mít erb. Seznámili jsme děti se základy heraldiky a vyprávěli jim i několik pověstí o erbech, například Pánů z Pernštejna. Každá družinka si vytvořila svůj erb na štít vystřižený z kartonu. Nosili ho na nástupy a hrdě za něj vyráželi zvítězit v boji.

## **Bitvu jsme vyhráli – den 3.**

někdo z vesnice viděl lapky utíkat po bitvě do lesů, asi směrem k jejich skrýši, nejlépe bude se tam vydat a zkusit je pochyvat. Cesta tam však je obtížná

**Do skrýše lapků** - Klasická překážková dráha. Vytvořit překážky typu přelez, podlez, vyšplhej, přejdi. Jde vždy jedna družinka, každý člen zvlášť, časy jednotlivců se sčítají. Nejrychlejší družinka vyhrává

## **Stopování – den 4.**

Bohužel lapkové utekli, zjistili, že na ně jdeme a utekli. Jeden panoš si ale všiml stop, mohli bychom je sledovat zjistit, co jsou zač.

**Lapkům na stopě** - V ohraničeném území v lese (cca 50x50m) jsme rozložili papírky s čísly 1 až 35 tak, aby jejich hledání bylo co nejobtížnější, v různé výšce, z různých stran stromů, některé na zem (u stromu) apod. čísla jsou umístěna na přeskáčku. Každé

číslo je napsáno jinou barvou, je u něj uvedené křestní jméno (pokaždé jiné). Hrají všechny družiny najednou, z každé může být v prostoru vždy jen 1 hráč. Musí nacházet stromy označené čísly, a to v pořadí od 1 do 35, ne na přeskáčku. Když ho najdou, zapamatují si barvu a jméno, běží na okraj území, kde na něj čeká zbytek družinky a její vedoucí. Ten kontroluje správnost – další člen vybíhá až potom, co je potvrzeno, že údaj je správně, když není, další vybíhá znovu hledat to samé číslo.

### **Jsmo chytřejší než naši nepřátelé – den 5.**

Už víme o lapcích trochu víc a také víme, že čím méně našich stop naleznou, tím spíš se za námi nevydají, protože nebudeme slibná kořist. Při procházení územím lapků, musíme tedy zanechat stop co nejméně

**Matení nepřátel** – Úkolem je přejít danou vzdálenost s postupným ubíráním počtu k chůzi použitých nohou. V prvním kole má družinka k dispozici všechny nohy, v dalších kolech se postupně ubírají (v 2. kole 1 noha, ve 3. kole už 2,...). Vítězí ti, kdo zvládnou použít co nejméně nohou. V případě remízy rozhoduje čas (měříme všechna kola všem družinám). Jako náhradu nohy nelze použít rukou ani jiné části těla. Země se smí dotýkat pouze nohy.

### **Nesmíme se bát – den 6.**

V lese nedaleko nás se na noc utábořili lapkové. Potřebujeme zjistit, co mají u sebe, jak moc jsou silní

**Na výzvědách** - Noční. U krmelce na rozcestí jsme udělali oheň, k němu se posadili dva namaskovaní vedoucí. Kolem sebe, tak aby bylo dobře vidět, rozloží asi 10 věcí (větších – lopata, škopek, ...). U sebe budou mít baterky, aby si mohli směrem, odkud půjde podezřelý šramot, posvítit

Družinky se plíží k ohni, aby zjistili, co všechno tam lapkové mají. Musí potichu, protože lapkové hlídají. Pokud uslyší nějaký hluk, mohou si tam posvítit baterkou a za každého takhle nalezeného člena budou trestné body. Počítá se zahlédnutí i při odchodu družiny. Jde o rychlost a kompletnost věcí. Družiny vyráželi od nedalekého srubu, každá zvlášť. Měli limit 15 minut na to, aby se dostali k lapkům a zjistili, co u sebe mají. Po 15 minutách se od srubu zapískalo na píšťalku. Pokud se do 5 minut po pískání družinka



*nevrátí, bude mít trestný bod. Za návrat před vypršením limitu jsou plusové body. Za každou správně uvedenou věc je bod. Za zahlédnutí lapkou je bod trestný.*

### **Máme další šanci – den 7.**

v lesích se ukrývají zvědové lapků, máme jedinečnou příležitost je najít a zneškodnit; musíme však dávat pozor, protože každý z nich má ve svém okolí nastraženou past

***Hledání ukrytých lapků** – V hustníku se dobře schovalo 5 vedoucích (lapků), které mají děti nalézt a „zneškodnit“ aniž by se chytli do pastí.*

*Každé dítě má u sebe lístečky v barvě své družiny s napsaným svým jménem (počet stejný jako je vedoucích). Když objeví ukrytého vedoucího, nechá u něj 1 lísteček jako důkaz, že ho našel. Každý vedoucí má však ve svém okolí nastraženou past (dobře schovanou, ale tak aby na ni ze svého ukrytu viděl) jako obranu před vetřelci. Za každé šlápnutí do pasti se dané družince strhává bod body.*

*Za každý lístek u vedoucího je 1 bod. Kdo vedoucího najde jako první dostane body 2. Za objevení pasti dostává družinka 1 bod.*

Toto je u nás hra tradiční, je oblíbená u dětí i u vedoucích a tak se hraje téměř každý rok. Jen se pokaždé trochu mění motivace.

### **Rytířské radovánky – den 8.**

Až doted' jsme jen pracovali podle rozkazů krále Jana, ale jsme šlechtici a ti se také umí moc dobře bavit, na naši tvrz jsme tedy uspořádali ples. Nebyli bychom to ale rytíři, kdybychom ani tady nechtěli soutěžit.

*Děti si po družinkách měli vymyslet svůj tanec i taneční šaty, porota sestavena z nejurozenějších našeho rodu (hlavní vedoucí, kuchař, zdravotnice) hodnotila tance a volila vítěze.*

Poté následovala hostina, večere venku (což vzhledem k povaze našeho tábora nebyl až takový rozdíl oproti normálu, jde hlavně o atmosféru: počkat na setmění, pochodně, apod.)

### **Stavíme hrad dle příkazu – den 9.**

Při stavbě hradu nastaly potíže, přišlo mnoho nových a nezkušených pracovníků; je zapotřebí je co nejrychleji naučit, co a jak mají dělat

**Potíže při stavbě hradu** – Šlo o cestu po stanovištích, na každém je jeden vedoucí s úkolem nebo otázkou, které musí družina splnit.

Každá družina má sebou kartičku se jmény členů. Na každém stanovišti smí mluvit jen jeden její člen (plnit úkol), druhý úkol smí dělat až potom, co se všichni členové družinky vystřídají. Na stanovišti, kde splní úkol, se jím vedoucí stanoviště podepíše na kartičku ke jménu toho, kdo odpovídal. Když se sejdou 2 družinky na 1 stanovišti, 1 čeká dál od stanoviště – aby neslyšela (měří se jí čas, jak dlouho čeká, ten se pak odečte od času, který strávila na cestě) a druhá družinka odpovídá. Úkoly jsou vlastně různé tábornické dovednosti:

- 1) nevíme jaké dřevo na stavbu – urči 3 listnáče a 3 jehličnany
- 2) neumíme zabalit náklad – uvaž 4 libovolné uzle
- 3) neumíme ošetřit zranění – zdravotvěda
- 4) neumíme léčit nemoci – vyjmenuj a poznej 4 léčivky
- 5) není na čem vařit – ohně
- 6) nevyznáme se na cestách – mapa, azimut
- 7) nerozumíme pokynům – šifry (rozlušti text)

Tyto dovednosti, děti už v průběhu tábora učíme (máme často úplně nové děti), mezi sebou je mají vedoucí tak nějak už tradičně rozdělené.

Když jsme dohráli, jeden vystrašený vesničan přinesl zprávu, že i přes úspěchy loňského léta, v lese stále straší; je třeba se za strašidlem vydat. Pravděpodobně bylo svědkem přepadení královského průvodu a mohlo by poskytnout informaci o úkrytu pokladu.

**Za lesním strašidlem**- Noční. V lese je na vhodné větvi připevněna hlava holiče Kubíčka (v minulé táborové hře jsme měli nádherného bezhlavého rytíře, nicméně představitel ze své role nebyl moc nadšený a tak jsme letos zvolili jednodušší variantu. Hlavu bezhlavého rytíře jsme pověsili na strom, dovnitř jsme dali baterku, aby nu svítily oči, na stromě sedí vedoucí, který za hlavu mluví).  
Družiny jdou každá zvlášť za strašidlem zjistit nějaké informace o ukrytí pokladu či o plánu k němu. Neboduje se (musí jít všichni).

### **Podle Kubičkovy rady – den 10.**

od Kubička jsme se dozvěděli, kde hledat první zprávu, která nás dovede k pokladu, ale v úboru rytíře bychom se tam nedostali, bylo by to příliš nápadné; musíme se zamaskovat tak, aby nás nepoznali a co nejrychleji se dostat k plánu a odnést ho

**Maskování – Překážková štafeta.** Uprostřed trasy je šroubovací sklenička s víčkem s mincemi. Kdo běží, musí vzít ze sklenice 1 minci (skleničku otevřít a zase zavřít, nechat stát na místě), na metě musí děti vyměnit minci u vedoucího za lísteček a běžet všechny překážky zase zpět (kromě skleničky). Celou trasu běží v převleku - kousek za startem je hromádka oblečení, co na sebe musí běžec navléknout (šátek na babku, velké holínky, dlouhá sukně, babkovská zástěra s knoflíky) a pokračovat v trase, cestou zpět je musí (na stejném místě kde se oblékal) opět svléknout. Potom běží další z družinky. Po doběhnutí všech se stopne čas.

Za přinesené lístečky dostanou rozstříhaný obrázek. Tím začíná další část a běží nový čas. Na obrázku je krmelec a indicie, které povedou k tomu, který krmelec to je, jak se k němu dostat. Po slepení a promyšlení smyslu zprávy přijdou říct, kde si myslí, že to je. Po odsouhlasení vedoucím tam běží. Čas se jim stopne až po návratu s další zprávou o pokladu, kterou tam našli.

### **Téměř u cíle – den 11.**

Zpráva o pokladu, kterou jsme získali včera, je psána v cizím jazyce. Jeden z rytířů byl velmi vzdělaný a zprávu napsal jazykem u nás velmi málo známým (máme vedoucí různých vzdělání a profesí. Máme i jednoho, který nám zprávu přeložil do hebrejštiny)

**Slovník (na konci)** – V lese budou roztroušeny kartičky s jednotlivými slovy s jejich překladem. Po lese budou běhat všichni členové družinky naráz. Slova na kartičkách budou psána barvou družinek – v lese bude pro každou družinku jedna sada slov. Kartičky si odnáší do své základny někde u okraje území. Musí co nejdříve vyluštit text, slova si mohou i domýšlet, ale pokud budou špatně, stopnutý čas se jim zase pustí.

Poslední den je u nás tradičně ve znamení ukončení slavnostním ohněm, ještě předtím se ale děti po družinkách vydali pro poklad podle přeloženého popisu cesty. O pořadí v jakém půjdou, rozhodlo celkové bodování. Tedy kdo jde první, bude mít největší výběr z cen.