

# PLACKOVACÍ PRÁCE 2019

## CTH

CTH "SUS SCROFA MAGNA MMXIV" aneb Tábor, kde se zatmívá rozum

- hrátky s Asterixem a Obelixem



1. března 2019

T.K. Oddíl mladých táborníků Praha, p.s.

Vladimír 'Olda' Olšovský

## Úvod

Následující práce se věnuje popisu celotáborové hry, která byla uskutečněna naším táborovým oddílem v roce 2014. Jedná se o tábor s kapacitou maximálně 30 dětí bez technické infrastruktury (voda, elektřina, plyn apod.) s třemi druhy táborových služeb (kuchyň, dřevo, hlídka) s herním časem dopoledne 1,5h a odpoledne 2,5h.

Každý rok se snažíme vymyslet takové téma, které bude bavit jak naše nejmladší členy, tak i vedoucí samotné. Většinou tématu podřizujeme nejen jednotlivé hry, ale i běžný chod tábora. Například jídelníček, četbu na dobrou noc i pravidelný puťák.

Následující práce je určena především vedoucím a praktikantům obdobného typu dětského tábora a bere si za cíl ukázat možnou rozmanitost her, důležitost provázání hry s běžným chodem tábora i jednoduchost a zároveň zajímavost herního plánu, tak aby ho děti přijaly.

## Celotáborová hra

Téma tábora „SUS SCROFA MAGNA MMXIV“ aneb Tábor, kde se zatmívá rozum. Téma je každý rok zahaleno tajemstvím a doplněno o letopočet, který v následujících letech napomůže rozklíčovat rok, ve kterém se daná hra hrála. Tentokrát jsme zvolili pro název prase divoké – oblíbenou pochoutku našich hrdinů. Zároveň vybíráme co nejdelší název tábora, abychom nic neusnadňovali rodičům při psaní dopisů ☺.

Příběh celotáborové hry začíná obvykle již při nástupu do vlaku směr tábořiště nebo nejpozději večer v den příjezdu, kde se u táborového ohně děti rozdělují do jednotlivých skupinek (3 skupiny po cca 8-9 dětech). Vedoucí jsou oblečeni v kostýmech jednotlivých postav z příběhů Asterixe a Obelixe. Vedle nich stojí na podstavci obrázek nebo soška Panoramixe. Zde je dobré zmínit, že si každoročně děti dopředu připravují tematický nástupový úbor. Po rozdělení děti předstoupí jeden z nás, vedoucích, a začíná vysvětlovat celý příběh, který nás bude provázet celou hrou.

Legenda:

Současnému starostovi galské vesnice zanedlouho vyprší mandát, a tak je potřeba vybrat starostu nového. Stane se jím ten nejsilnější, nejodvážnější a nejbystřejší z celé vesnice. Výběr takového jedinice ovšem není jednoduchá věc, a proto se starosta rozhodl, že uspořádá Galské hry – jejich vítěz se stane novým starostou. Po tomto proslovu „odchází“ Panoramix spát (je umístěn do jeho chýše (viditelné místo – jídelna, srub...)) a ostatní Galové začnou slavit a zpívat u ohně. Po několika písničkách se odehraje další scénka, kdy se vedoucí rozdělí do jednotlivých rolí:

1: „*Tak co, Galové, jak se těšíte na hry?!*“

2-7: *jeden přes druhého: „Já se těším!“ „Já víc!“... do toho budou určitě křičet i děti.*

3: „*Můj tým to letos prostě musí vyhrát, protože loni jsme byli druhý!*“

4: „*Letos budete za druhý místo ještě rádi, protože my trénovali jako nikdy! Žejo?*“ *ptá se směrem ke svojí skupince dětí...*

3: „*Pche, to my nejsme žádný amatéři, my trénovat ani nemusíme, abychom vám to nandali!*“ *opět interakce s dětmi*

2: „*No hlavně aby se letos nikdo nezranil.*“ *(zdravotník)*

- 4: „Zranil-nezranil, musíme do toho dát srdíčko a pak bude jedno, když poteče krev!“  
Všichni: „Správně!“ pošťuchovat děti, aby křičely s námi
- 5: „Jediný, z čeho jsem pořád nervózní, jsou ty Římani...“
- 6: „Ale nebój, máme přece Panoramixe a jeho kouzelný nápoj. Na nás si nepřijdou!“
- 5: „Já vím, ale říkám si, aby se nám třeba ty hry nepokusili překazit... Celá Galie je obsazená a furt nám choděj výhružný dopisy od Caesara.“
- 8: „Dokonce už musíme platit jejich mincema, když chceme jít nakoupit k sousedům.“
- 6: „Prostě se musíme hodně střídat na hlídce a nespustit z nich oči.“
- 2: „To je fakt. A hlavně v noci, co když se rozhodnou zaútočit v noci, když spíme?“
- 5: „Pro jistotu bychom měli pít kouzelný nápoj i před spaním.“
- 7: „Jo! A hlavně noční hlídka. Kdo dneska hlídá, lidi?“ interakce s dětmi, která skupinka vlastně hlídá?
- 1: „No, je pravda, že nejhorší by bylo, kdyby třeba Panoramixe v noci unesli. To bychom byli úplně namydlený.“
- 8: „Kdo by nám pak vařil kouzelný nápoj? Nikdy nikomu neprozradil svůj recept!“
- 9: „Někde jsem zaslechl, že prý recept znají ještě jeho kamarádi ze studií.“
- 8: „Ale vždyť víš, že ani nestudoval v Galii. Tutatis ví, kde jeho kamarádi žijou.“
- 5: „Nikdy bychom je nenašli...“
- 9: „Třeba má na ně telefonní číslo, nebo tak něco. Co my víme, co schovává v tý své chýši?!“
- 3: „Tohle je asi zbytečný řešit, lepší bude Panoramixe pořádně hlídat!“
- 4: „Jo... noční hlídači by už dneska neměli moc oslavovat a radši by měli jít spát, ať jsou v noci čerství.“
- 7: „Si tak říkám, že to bychom možná měli jít spát všichni... Pro jistotu.“
- 6: „Máš pravdu, oslavovat budeme zase zítra. Jdem spát, ať to s našima hrama nedopadne špatně!“
- 1: „Tak jo, Galové! Večerku, zazpívat a spát!“

Pozn.: Do scénky ukrýváme mnoho vtipů mezi řádky. Děti nás znají a my je...například 2: „No hlavně aby se letos nikdo nezranil.“ Prohlašuje zdravotník apod.

Následující dny se pak odehrávají dle nastíněného scénáře.

## 1. etapa

Ráno začínají Galské hry a je potřeba projít vstupní zdravotní prohlídkou. Skupinkám jsou vysvětleny základy první pomoci, kdy si děti vše mohou sami vyzkoušet. Pro zpestření se mohou zakomponovat i „psychotesty“, kdy děti vysvětlují, co dokážou vyčíst ze skvrn na papíře (vše samozřejmě s nadsázkou, hledáme jen kladné vlastnosti!). Celé dopoledne je pojato jako seznamování s ostatními dětmi a obecně s chodem tábora.

Odpoledne se konečně dostaneme k první disciplíně Galských her, což je lov divočáků. V herním prostoru běhají vedoucí, jakožto divočáci a děti se je snaží chytit. Každá skupinka má svoje stanoviště, kde si skladuje ukořistěné divočáky. Po vychytání všech divočáků na hrací ploše si děti snaží ukrást divočáky navzájem ze svých stanovišť (princip hry na obránce a útočníky). Vyhrává to družstvo, které má po uplynutí časového limitu nejvíce divočáku ve svém domečku.

Večer se u táborového ohně vyhlásí výsledky 1. dne Galských her a všichni společně „oslavují“ úspěšné zahájení.

V průběhu noci ale někdo z vedoucích ukradne postavičku Panoramixe z jeho chýše.

## 2. etapa

Druhý den ráno se strhne veliký povyk, že někdo unesl Panoramixe (tyto aktivity zakomponováváme už od budíčku). V jeho chýši děti najdou dopis:

*Jelikož jste jediná vesnice, která se ještě nepodrobila našemu vlivu, ač jsme to zkoušeli po dobrém i po zlém, tak jsme Vám unesli Vašeho druida. Pokud chcete ještě svého druida vidět, tak přijedte k nám do Říma a Váš nejlepší bojovník se zde utká s naším nejslavnějším gladiátorem. Pokud vyhraje, vrátíme Vám Panoramixe. Pokud ovšem vyhraje náš gladiátor, dobrovolně se nám celá Vaše vesnice vzdá.*

Všichni propadneme panice, jelikož víme, že bez kouzelného lektvaru nemáme šanci vyhrát a Panoramix nám bohužel žádné zásoby lektvaru nenechal. Proto se pokusíme recept na lektvar nalézt v druidově chýši. Pro tento účel nám poslouží krátká orientační hra, na jejímž konci bude zašifrovaná zpráva. Po jejím rozluštění zjistíme, že první část receptu na kouzelný lektvar se

nachází u jednoho rybáře ve Skotsku.

Abychom se do Skotska dokázali dopravit, potřebujeme si postavit plavidla. Odpolední hra bude tedy z části výrobní, kdy si každá ze skupinek vyrobí z kartonu vlastní loď. Do lodi se musí vejít celá skupinka a s celou lodí se bude muset dát utíkat. V další části hry se s lodmi budou pořádat závody mezi skupinkami.<sup>1</sup>

### 3. epizoda

Aby nám ve Skotsku poradili, kde bychom našli hledaného rybáře, musíme se s místními zúčastnit tradičního Skotského klání, kdy si všichni členové skupinky na obličej (případně i na tělo) nakreslí všelijaké válečné ornamenty. Každá skupinka si také nacvičí bojový pokřik, kterým by se dal zastrašit nepřítel. Takto vyzdobené skupinky budou posléze prezentovat, co si připravili. Poté bude již následovat tradiční klání, kde se bude soutěžit v přetahování lana, hodu kládou a podobných disciplínách. Za účast v klání se skupinky dozvědí, kde najít rybáře.

Odpoledne se dostaneme ke Skotskému rybáři. Ten nám však sdělí, že část receptu nám prozradí až potom, co mu pomůžeme ulovit Lochneskou příšeru. Hra bude spočívat v tom, že po lese budou na obrázcích rozmístěny části lochnesky. Úkolem každé skupinky bude v časovém limitu posbírat co nejvíce těchto částí.

Po ulovení celé lochnesky se dozvíme, že rybářova manželka je bohužel nemocná, takže budeme muset rybářovi pomoc s uvařením celé příšery. Každá skupinka tedy dostane kousek masa, brambor a dalších ingrediencí a na ohništi si každá zvlášť připraví večeři.

Rybář nám za to předá kousek receptu na lektvar a pošle nás za svým kamarádem do Španělska (toreador), který bude mít další část receptu.

### 4. epizoda

Ve Španělsku nám toreador řekne, že nám dá další část receptu pouze tehdy, jestli z blízké vesničky ukradneme několik věcí, které on potřebuje. Upozorní nás, že je ovšem důležité ukrást hlavně slovník, který nám velmi pomůže rozluštit část textu v receptu.

Hra spočívá v tom, že na náměstíčku jsou na viditelném místě umístovány různé předměty, které se v pravidelných intervalech vyměňují. Členové skupinky se tyto předměty snaží ukrást a

---

<sup>1</sup> Snaha o střídání aktivních her s hrami kreativními

vedoucí je během toho chytají. Kdo je chycený, musí jít za trest do kuchyně oškrábat 3 brambory<sup>2</sup>. Poté může ve hře pokračovat.

Po ukončení hry dostanou skupinky zašifrovaný recept. Šifra je poměrně složitá, takže ukradený slovník skupince velmi pomůže.

Toreador nám také poradí, že další část receptu najdeme u stavitele pyramid v Egyptě.

## 5. epizoda

Stavatel pyramid nás poprosí, jestli bychom mu nepomohli postavit bájně město mrtvých – Luxor. Největší potíže mu prý dělají místní úředníci na stavebním úřadě, kteří mu stále nechtějí udělit stavební povolení.

Cílem každé skupinky bude tedy na stavebním úřadu běhat od okýnka k okýnku a snažit se získat stavební povolení. Úředníci si však budou vymýšlet nesmyslné požadavky (ještě vyplňte formulář 865 B), případně vyžadovat úplatky atd.<sup>3</sup>

Během odpolední hry skupinky pomohou staviteli postavit Luxor. Každá skupinka si někde poblíž tábora z kartonů postaví příbytek, do kterého se všichni vejdou a patřičně ho vyzdobí hieroglyfy. V těchto přístřešcích skupinka i přenocuje.

Ráno od stavitele pyramid všichni dostanou další část receptu a informaci, že poslední část se nachází na úplném vrcholu hory Olymp v Řecku.

## 6. etapa

Aby se skupinka dostala na posvátnou horu Olymp, musí přejít ještě několik kopců, které se nacházejí před ním.

Během hry se vedoucí rozmístí na několik kopců<sup>4</sup> kolem tábořiště. Skupinky dostanou mapku s vyznačenými kopci. Na každý kopec musí vyjít a splnit tam zadaný (jednoduchý) úkol. Na Olymp se může skupinka dostat až po vyšplhání na všechny okolní kopce. Na vrcholu Olympu všichni najdou vytoužený poslední kousek receptu.

V noci může proběhnout „bojovka“ s výjevy z řeckých bájí.

---

<sup>2</sup> Případně jiná pomoc, co urychlí přípravu oběda.

<sup>3</sup> Jedna z našich nejoblíbenějších her.

<sup>4</sup> Tady doporučujeme volit úměrně kondici dětí, aby je první zdolaný kopec nedemotivoval.

## 7. etapa

Všichni se vydají na strastiplnou cestu do Říma. V cestách ovšem stojí Alpy, přes které je potřeba propašovat bojové slony. V tuto chvíli následuje oblíbená hra pašeráci, kdy děti musejí přes vymezené území propašovat lísteček s obrázkem slona do domečku. V prostoru se však pohybují chytači (vedoucí), kteří lapenému pašerákovi lísteček zabaví. A pašerák musí běžet znovu. Strategii si každý může zvolit sám. Může se spolehnout na své rychlé nohy nebo na schopnost plížení.

Sloni stejně ale přechod Alp nezvládnou, takže se Galové musí spolehnout pouze na sebe a svůj kouzelný elixír.

V odpolední hře si skupinky musí sehnat různé ingredience na výrobu lektvaru. Každý člen dostane několik lístečků s názvy rostlin, které se vyskytují v okolí tábora. Rostliny poté musí přinést na kontrolu. Pokud skupinka zvládne přinést všechny rostliny, výměnou za ně dostane nějaké ovoce a džusy, ze kterých si během slavnostního rituálu u táborového ohně vyrobí kouzelný lektvar.

## 8. etapa

Po požití lektvaru se ovšem všichni Galové cítí být těmi nejvhodnějšími kandidáty na boj s gladiátorem, a proto se rozhodnou, že Panoramixe z vězení v koloseu vysvobodí všichni společně.

Následuje největší bitva celého tábora. Vedoucí si postaví nějaké dobře opevněné místo, kam umístí i Panoramixe. Díky výhodné poloze našeho tábořiště, kde máme stany postavené do podkovy a otevřenou stranu nám chrání potok, stačilo zabarikádovat jenom přístupové cesty. Díky tomu nám vzniklo krásně opevněné koloseum.

Princip hry spočíval v tom, že každý měl na sobě umístěný terčík (proříznutý kartonový rámeček, do kterého byl upevněný čtvereček toaletního papíru), který se protivník snažil prostřelit vodní pistolkou. Po prostřelení si zasažený musel běžet do svého domečku pro nový terčík. Hra skončila, když děti dobyly koloseum a vysvobodili uvězněného Panoramixe.

## Závěr hry

Jelikož skupinky po většinu tábora bojovaly bok po boku, celotáborovou hru (a pozici starosty) vyhrává skupinka, která se umístila nejlépe v herním plánu.



## Herní plán

Důležitou součástí každé celotáborové hry je doprovodný herní plán. Neměl by být příliš složitý, měl by být pojat spíše graficky než písemně, aby se mohli zapojit i ti nejmenší. Měl by být dostatečně veliký a vyvěšený na viditelném, každodenně navštěvovaném, místě (například jídelna).

Herní plán má dětem pomoci v představivosti a udržení pozornosti nad aktuálním stavem celotáborové hry. Během let jsme se utvrdili v tom, že správnou cestou pro CTH je zakomponovat jak prvek soutěživosti mezi týmy, tak společné úsilí všechny děti, kdy všichni táhnou za jeden provaz. Nejinak tomu bylo i tento rok.

Společným cílem této CTH bylo získat kouzelný elixír a vysvobodit Panoramixe. Skupinky mezi sebou zápolily o to, kdo se stane starostou galské vesnice – k tomu nám posloužil herní plán. Pro tento účel jsme zvolili mapu Francie s jednotlivými departmenty a upravili ji po vzoru deskové hry Žížaly / Žebříky... Jedná se o klasickou deskovou hru, kterou hravě zvládnou již děti předškolního věku. Cílem je doputovat se svou figurkou ze startu do cíle. Postup jednotlivých týmů se odvíjel od umístění v dílčích hrách. Herní plán kromě základních políček (jako v Člověče nezlob se) měl i četné žebříky / výtahy / lana a zároveň skluzavky, které napomohly týmu buď přiblížit se k cíli, nebo naopak vrátit se zpět směrem k startovnímu políčku.