

# Celotáborová hra: Indiáni

Marek Šiška (Mára)

Oddíl: Lišáci

2020

## Úvod:

Jezdím na tábor dvanáct let a vyzkoušel jsem si snad každou funkci, od dítěte po oddílového vedoucího. Letos se snažíme společně s kamarády zrealizovat vlastní turnus.

Tato práce se bude zabývat moji první celotáborovou hrou na téma indiáni. Měla by být určena hlavně pro moje kamarády v našem oddíle a také může být inspirativní pro nové táborové vedoucí nebo začínající tábory. Pojedeme na jeden týden a od příštího roku chceme začít jezdit na 14 dní. Protože jsme všichni zkušený a optimističtí táborníci tak to zvládneme.

## Legenda:

„Bratři a sestry, povím vám legendu, která je stará jako lidstvo samo. Před mnoha a mnoha generacemi, kdy orli létali výš než Slunce a bizoni byli větší než hora, žil na Zemi daleko za oceánem lidský kmen, jež Bílý muž začal nazývat „Indiánský.“ Ale ten jméno Bílého muže nepřijal a dal si své vlastní, bylo to jméno Irokézové.

Žili na severu, za Atlantickým oceánem, daleko od ruky Bílého muže a jejich otcem byl sám velký Manitou. Jednoho dne pokryl zemi sníh a led. Všechna zvířata utekla, stromy a rostliny přestaly růst. Lidé museli odejít také. Přišli ke stříbrným řekám plných ryb a k hustým lesům s množstvím zvěře. Našli stáda bizonů tak velká, že je ani nešlo spočítat. Tady se usadili a tady počali nové generace.

Svá moudra a vědění o počátku věků, o kterých Evropané neměli ani tušení, se rozhodli uchovat pro budoucnost. Zaznamenali vše, co věděli, a na dobrém místě to ukryli. Přidali také dary matky přírody, které v té době uctívali a které shledávali jako největší bohatství.

Čas běžel. Z jednoho kmene povstalo mnoho dalších, osidlovali celou zemi. Po generacích se už lišili jazykem, oblečením i rituály, ale všechny uctívali Velikého Manitoua a předávali si legendu o uschovaném pokladu a lidech, co přišli ze severu. Pouze pradávný kmen Irokézů měl právo na to vlastnit pravou mapu k onomu pokladu a znát jeho tajemství.

Indiáni byli moudří a věděli, že poklad musí být uchován pro budoucnost. Pak, ale přišel Bílý muž. A tak jako kdysi sníh a led i on zabral celou zemi, zničil, co mohl, vyhubil stáda bizonů a zas museli lidé, kteří přišli ze severu, opustit svou zemi a odejít na nová území. Tak jako předci odešli před sněhem, tak oni odešli před Bílým mužem.

Skutečně se tak stalo, odešli, přijali určené rezervace za svůj nový domov. Přijali jméno, které jim bledá tvář určila – Indiáni, ale svůj poklad tam nenechali, a aby se ujistili, že ho žádný Bílý muž nikdy nezíská, rozdělili kusy mapy mezi jednotlivé kmény.

Bílý muž se stal nevídaným hostem, který by se před Indiány měl mít na pozoru, neboť si nepřáli nic víc, jen aby poklad a tajemství s ním spojené zůstali v bezpečí.

Pokud by, ale snad někdo chtěl poklad skutečně najít, musel by se stát Indiánem a navštívit bájně a tajuplné kmény, které vědí víc, než si kdokoli z nás dokáže představit.

## Zvací dopis:

Takzvané zvadlo, posíláme dětem jeden měsíc před táborem, aby poznali téma tábora, zabalili si potřebné věci, oblékli se do tematických kostýmů a dorazili na nádraží.

Slyšte dcery a synové bílých tváří,

Bílý muž vás volá a zve na dobrodružnou výpravu za indiánským pokladem a tajemstvím s ním spojené. Cílem naší cesty je indiánská rezervace (v Hodkově), kde se nachází váš tábor. Proto se neprodleně dostavte dne 31. 8. na Nádraží Libeň, kde nasedneme na železného oře. Kromě velkého zavazadla s věcmi nutnými k přežití s sebou mějte potřebné tekutiny s kusem žvance na dlouhou a náročnou cestu.

Howgh

Náčelník Irokézů

## Děj celotáborové hry:

V sobotu 1. srpna v devět hodin dopoledne nasednou děti na železného oře a vydají se směrem ke kraji indiánské rezervace v Hodkově. Při cestě do tábořiště se budou hrát seznamovací hry, abychom se navzájem poznali a vytvořili příjemný kolektiv. Po příjezdu děti rozbijí svůj tábor. Rozbalí své spací pytle a rozdělají oheň, aby si ohřáli svůj evropský žvanec.

Při svém počínání však nebudou tišší, tak jak by měli a jejich večerní radovánky z úspěšně přežité cesty vyruší pradávny vůdčí kmen Irokézů. „Co tady chcete bledé tváře!“ zakřičí náčelník Howgh. „Pane bože, co budeme dělat?“ zvolají děti. „Uklidněte se prosím, já to vyřeším. Navštívili jsme vaši rezervaci, protože hledáme indiánský poklad“ pronese klidným hlasem znalec indiánských kmenů, který by je při jejich cestě měl provázet. „Ten, ale Bílý muž nikdy nemůže najít, může ho získat a poznat jeho tajemství pouze pravý indián. Vy jste vnikli na naše území a teď musíte zemřít!“

Děti spolu s jejich vedoucími budou obklíčeni rozzuřenými Indiány... Co budou dělat? Existuje nějaká šance, jak by se mohli zachránit? Irokézové však nebudou, tak krutí jak se o nich traduje, ani nezabíjí jen tak pro zábavu jako bledé tváře a děti jim bylo líto. Znalec kmenů bude propuštěn a vystoupí z řady se snahou nabídnout náčelníkovi zlato a peníze, ale ten jen zakroučí hlavou. Najednou ho napadne: „Co naše spacáky? Už byste

pod sebou nikdy nemuseli stlát slámu. Nebo moskytiéry? Není to otravné neustále v noci odhánět hmyz?“ Howgh se zamyslí a jen zlehka pokyne hlavou. „HURÁÁÁÁÁÁ, jsme zachráněni!“ (celý rozhovor mezi náčelníkem a znalcem bude probíhat v Irokézském jazyce). Howgh při slavnostním ohni rozdělí bílé tváře do tří budoucích indiánských kmenů.

Následující den ráno nebudou mít děti co ke snídani, tak budou muset poprosit indiány o jejich jídlo. Howgh jim snídani nabídne, ale musí si ji najít v blízkém okolí. Děti si zahrají hru Rohlík, která se dá použít místo ranní rozcvičky. Aby získali svou snídani, musejí se vydat na nedalekou louku a nasbírat určitý počet lístečků s nápisem rohlík.

Howgh dětem po snídani sdělí, že rád pomůže mladým Evropanům postupně se stát indiány, ale nebude to zadarmo. Náčelník se chce naučit evropským zvykům, a tak si děti budou muset vymyslet, co Irokéze naučit. Například jejich řeč, aby už nadále nemuseli používat překladatele, číst, psát, zavazovat tkaničky, civilizovaně svačit nebo něco podobného.

Na odpoledne si Irokézové připraví indiánský běh, kde budou muset překonat různé překážky, druhou částí bude pak lukostřelba, protože ta je nedílnou součástí indiánského lovu. Nakonec je bude čekat poučení o indiánských zvycích.

Potom, co všechny děti úspěšně splní všechny úkoly, bude čas je odměnit prvním kusem mapy, který jim Howgh předá večer u ohně. Zároveň pak proběhne individuální ohodnocení těch nejlepších. Děti se nejspíše budou divit, proč dostali jen kousek a náčelník jim vysvětlí, že tak snadné to nebude a že cesta k tomu stát se indiánem a dostat se k jejich pokladu bude ještě dlouhá. Musí proto navštívit i ostatní kmeny, splnit jejich požadavky a pak se možná posunou o kousek blíže. Při večerním ohni si děti budou muset zjistit cestu k dalšímu kmenu, tentokrát k Huronům.

Následující den děti zjistí, že to nebude snadné, tak jako u Irokézů. Huroni jsou totiž velice plaší, a tak je musí pochytat. K tomu bude sloužit následující hra Tarzan, kde budou Evropané lovit indiány. Když pochytají všechny členy kmene, jejich náčelník uzná, že splnili další zkoušku, kterou byla rychlost, a tak tomu neúspěšnějšímu lovcovi předá další kus mapy.

Odpoledne děti v táboře zaskočí nečekaná návštěva. Příběh o Evropanech, kteří se chtějí stát Indiány, a získat poklad se nečekaně rozkřikl do širší části rezervace. Tou návštěvou budou Navahové. Rádi by si naivní Evropany také prozkoušeli, proto jim zadají souřadnice místa, kde se mapa nachází a oni se ji pak pomocí buzoly pokusí najít. (Další hrou

bude orientační běh) Další kousek mapy, ale může získat pouze tým, který je v orientaci na neznámém území nejrychlejší. Večer si rozdělají oheň a budou zpívat písně. Současně dojde k odměnění těch nejschopnějších.

Úterý ráno probíhá celkem klidně, dokud si Howgh nesvolá týmy a nesdělí jim, že je bude čekat další a tentokrát poslední zkouška k tomu stát se indiánem. Bude následovat hra Evoluce, kdy se děti z prostého zajíce, který žere trávu, přes buvola nakonec stanou indiány.

Když se vrátí do tábora, naleznou naléhavý vzkaz od kmene Algonkinů. Včera na svých kánoích převáželi velké množství zlata, ale kvůli divokým vlnám se z jejich krásných kanoí staly pouze vraky na dně oceánu. Další hra se jmenuje Vrak. Cílem je po týmech plnit různé úkoly a postupně se dostávat do vraku, odkud budou vynášet zlato. S posledním kouskem pak i další kus mapy, který se na dno oceánu dostal také. Večer pak děti dostanou oficiální certifikát o tom, že jsou indiány a každý dostane svůj malý osobní totem.

Ve středu se děti vydají hledat další kmen. Od Howgha dostanou radu, že tento kmen je velmi bohatý, ale nikoli proto, že by měl hodně peněz, ale protože vlastní rozlehlé území plné kakaovníků a čokoláda je pro ně božstvem. Evropané se tradičně rozdělí do svých tří skupin a vydají se do džungle. Objeví tři drobná města uprostřed pralesa a současně vzkaz, kde stojí: „Byli jsme nuceni opustit naše města, která střeží kakaové bohatství. Proto jestli chcete získat další kus mapy, zaujměte místo ve svém městě a obchodujte s cennými boby. Ale pozor! V okolí se vyskytuje nepřátelský kmen Komančů.“ (Hra spočívá v obchodování s boby na nepřátelském území.) Kakaové boby se sice Evropanům podaří ochránit, ale to nejcennější se Komančům podařilo získat a to byl v tu chvíli nestřežený kousek mapy.

Večer bude odměněn tým, který vyměnil a získal nejvíce kakaových bobů a v noci pak budou nečekaně probuzeni a zahrají si noční hru Paladium. Kde se pokusí proplížit přes nepřátelské území Komančů, které si dobře střeží až ke kousku ukradené mapy.

Ve čtvrtek ráno, když už děti mají čtvrtý kus mapy, jdou za Howgem jestli náhodou neví, jak získat poslední kus mapy a on jim poví, že nedaleko žije kmen, který střeží poslední kousek, po kterém tak touží. Ale že tento kmen zvaný Apači jsou jiní, neváží si tolik rychlosti, mrštnosti ani dobré orientace jako inteligence a vědomostí. Navrhne jim, aby uspořádali kasino, kde si zřídí různé karetní nebo deskové hry. Apači by se tak mohli nejen pobavit, ale také by se mohli přesvědčit, jak moc jsou Evropané důvtipní a jak je dokážou přechytračit. Odpoledne týmy společně složí všechny kousky mapy a vydají se hledat

indiánský poklad. Ten se bude nacházet na posvátném místě posledního odpočinku na indiánských mohylách. Poklad, který děti naleznou, bude v podobě lapačů snů. Tento symbol dobrého spánku je pro indiány velmi cenný. Lapač snů zachycuje všechny ošklivé sny, a kdo ho má už nikdy nebude mít noční můry. Večer se zapálí slavnostní oheň a rozloučíme se s indiány. V pátek bude tábor ukončen odjezdem domů ☺

### Závěr:

V této placovací práci jsem vymyslel děj pro celotáborovou hru. Děti byly na konci odměněny lapači snů, aby se jim dobře spalo. Tuto osnovu dodržíme i na našem týdenním táboře. Pro mé kamarády bude tato práce užitečná každý večer při plánování následujícího dne na táboře. Nepsal jsem děj pouze pro náš tábor. Touto prací se může inspirovat jakýkoliv jiný začínající tábor. Téma této celotáborové hry je jednoduché na zpracování a i jeho úpravu s ohledem na počasí nebo únavu dětí. V této celotáborové hře se dají prohazovat jednotlivé dny a hry, protože nejsou na sobě závislé. Kromě prvního a posledního dne. Pro začínající tábory je toto téma ideální.