

PŘÍPRAVA A ZAJIŠTĚNÍ PUŽÁKU

Plackovací práce 2021

Jakub Dostál

Kubula

TK Modrý Kruh - oddíl ROJ

Obsah

Úvod	1
1 Co je to puťák?	1
2 Příprava a předběžné naplánování trasy	1
3 Určení a popis míst	2
4 Zasazení do legendy	2
5 Zašifrování zpráv a kopírování	3
5.1 Příprava	3
5.2 Šifrování	5
5.3 Sosky	5
5.4 Kopírování	6
6 Skleničkování a rozvoz zpráv na místa	6
6.1 Skleničkování	6
6.2 Rozvoz zpráv	7
7 Závěrečné přípravy	7
8 Noc před vysláním skupinek	8
8.1 Rozdělení doprovodu	8
8.2 Rozdělení potravin a věcí	8
9 Vyslání na cestu a kontrola během hry	9
10 Problémy během hry	10
11 Návrat dětí do tábora a ukončení hry	10

12	Závěr.....	10
----	------------	----

Úvod

Puťák je neoddělitelná součást celotáborové hry našeho tábora, je to skvělá příležitost, kde můžeme vidět, jak jsou děti schopny reagovat ve stresu, v nepříznivých podmínkách a jak zvládnou tíhu odpovědnosti za celou jejich skupinku, kterou musí co nejlépe a nejrychleji dovést po všech zprávách zpět do tábora. Zároveň děti také díky puťáku poznávají okolí, což se jim jednoznačně hodí do jejich budoucího života na táboře.

Puťák je velmi specifický program, jenž je hodně náchylný na děláni chyb, které často pramení z nesoustředěnosti, podcenění nějaké části přípravy, nebo jenom z prosté nezkušenosti.

Proto jsem se rozhodl udělat práci na toto téma, kde se budu věnovat především zajištění proveditelnosti tohoto programu od vymyšlení trasy až po návrat dětí z puťáku. Budu se snažit podchytit místa, kde se dělají nejčastěji chyby a vytvořit tak ucelenou příručku, díky které budete moci zorganizovat tuto hru co nejefektivněji a s co možná nejhladším průběhem.

1 Co je to puťák?

Puťák je specifický druh hry, většinou se jedná o etapu celotáborové hry. Probíhá tak, že se skupinka vyšle na cestu, kde pomocí šifer a mapy postupuje přes předem určená místa a závodí na čas s ostatními skupinkami. Často tato hra bývá vyvrcholením celé celotáborové hry a bývá také náležitě bodově ohodnocena.

2 Příprava a předběžné naplánování trasy

Nejprve si musíme promyslet, pro koho je puťák určen, především kvůli délce, náročnosti terénu a úrovně přehlednosti trasy v mapě. Následně je dobré vytvořit nějaké hlavní body kudy budeme chtít, aby trasa vedla, např. nějaká hezká a významná místa v okolí.

Jakmile máme rozmyšleno, propojíme naše určená místa a doplníme dalšími místy, která se budou dobře popisovat a jsou dostatečně zřetelná z mapy.

3 Určení a popis míst

Nyní přichází na řadu první práce v terénu. Vydáme se na místa, která jsme si určili a zjistíme, zda jsou vhodná pro uschování skleničky se šifrou, jestli jsou dobře dostupná a v neposlední řadě, zdali se na místě nachází nějaký bod, značka, velký strom, nebo něco podle čeho se dá snadno orientovat.

Když máme vybrané místo, vložíme do daného místa skleničku, tím se ujistíme, že když bude v budoucnu rozvážet tuto zprávu někdo jiný, tak to dá přesně na to stejné místo, které jsme mysleli my. Po uložení skleničky si důkladně rozmyslíme popis místa.

Ačkoliv se to nemusí zdát, popis místa je jedna z prvních věcí, na kterou si musíme dát opravdu pozor. Z popisu místa musí být člověku, který přijde na dané místo, naprosto jasné, kde má zprávu hledat. Zároveň, když popisujeme místo, musíme si být jednoznačně jistí, že věc, podle které by se měl účastník orientovat, tam bude i v době puťáku. Nemůže to tedy být například složená kupa dříví, nebo přenosná dopravní značka.

Příklad popisu: *Zprávu zanechal v dutině stromu napravo od malé hromádky kamenů na rozcestí červené a žluté turistické značky.* Je popis naprosto nepřijatelný. V první řadě není jasné, jaká strana je pravá z našeho pohledu, budou to tedy hledat úplně někde jinde a za další je velmi pravděpodobné, že v době hry tam už žádná malá hromádka kamenů nebude.

4 Zasazení do legendy

Po tom, co máme určená a popsána místa, musíme vymyslet text zprávy, kterou budeme šifrovat a zasadíme do ní popis místa, který máme již připravený. Zasadit trasu do legendy celotáborové hry lze nejlépe přes nějakou dlouhou cestu, např. náš hlavní hrdina jde vysvobodit princeznu, nebo musí jít pro nějaký lék přes celou zemi atd.

Stejně tak si musíme uvědomit, že zpráva nesmí být příliš dlouhá, abychom ji mohli spolehlivě zašifrovat a zároveň, ne taky moc krátká, aby děti měli šanci si danou šifru pořádně procvičit. Tedy již při vymýšlení legendy a textu zprávy myslíme na to, jak se bude tato zpráva šifrovat.

5 Zašifrování zpráv a kopírování

Toto je část, která je asi nejvíc náchylná na vznik chyb. Dělá se totiž většinou v noci, aby nehrozilo, že nás nějaké dítě, schválně, nebo omylem vyruší a uvidí zprávy dřív než až na místě uložení.

Další riziko je, když bude šifrovat malá skupina lidí, tak každý bude muset zašifrovat třeba tři zprávy a po několika hodinách intenzivního přemýšlení a soustředění se přirozeně snižuje naše ostražitost a zvyšuje se pravděpodobnost chyby. Je dobré se dohodnout ve skupině vedoucích, aby na každého vyšla nejlépe jedna, maximálně dvě šifry.

5.1 Příprava

Polovina úspěchu u zašifrovávání je pečlivá příprava. Připravíme si papíry, na které budeme přepisovat, nebo lepit ostré a zkontrolované verze šifer, které půjdou na kopírování. Musíme mít také úhledný a přehledný seznam šifer. Důležité je se zaměřit na to, aby zprávy byly správně očíslované, protože se většinou nezačíná zprávou jedna, ale začíná se nultou zprávou, která se dává v táboře a posílá děti na první určené místo. To znamená, že v nulté zprávě popisujeme první místo, v první zprávě popisujeme druhé místo atd.

Seznam šifer, tedy připravíme tak, že napíšeme celé texty i s místem a legendou dohromady (nikoliv místa a text legendy odděleně, s tím, že si to následně lidi spojí ze dvou různých seznamů; to je jen zbytečné riziko, že se někde udělá chyba) a ta práce, kterou si dáme navíc s tím, že přepíšeme celé texty i s místem a přehledně je očísloujeme, se nám na konci nepochybně vrátí, když nebudeme muset přepisovat a překopírovávat špatně očíslované zprávy, nebo v horším případě, když se to zjistí až při samotné hře, kdy už se to opravuje velmi těžko.

Ještě, než se dostaneme k samotnému šifrování musíme si rozvrhnout, kdo bude dělat jakou šifru. Je lepší, když se šifry moc neopakují. Samozřejmě například Morseovu abecedu, kde jde udělat nepřeberné množství modifikací, můžeme zařadit i vícekrát, ale vždy se na tom musí všichni dohodnout, aby nedošlo k tomu, že dva budou dělat tu samou verzi. Nesmíme zapomenout i na to, že každá šifra se hodí na jinak dlouhý text, a tedy musíme zvážit i tento

faktor, abychom například nedali obrázkovou šifru, kde bude jeden obrázek znamenat jedno písmenko, na nejdelší šifru z puťáku.

Když máme rozvrženo, zapíšeme ke každé šifře, kdo dělá jakou zprávu, jak jí bude šifrovat a kdo provede kontrolu (nikdy to nemůže být ten samý člověk). A když tohle všechno máme, můžeme se pustit do samotného šifrování.

ČÍSLO ŠIFRY	POČET PÍSMEN	TYP ŠIFRY	ŠIFROVATEL	KONTROLA	PROVEDL KONTROLU
0	89	Morse- základní	Ondra	Lukáš	Ano, v pořádku
1	41	Lístečková	Radek	Bára	Ano, v pořádku
2	143	Čtvercová	Kuba	Kubula	Ano, v pořádku
3	116	Logická - první a poslední písmeno	Bára	Anička	Ano, v pořádku
4	72	Řádková	Kubula	Radek	Ano, v pořádku
5	63	Morse- inverzní	Anička	Ondra	Ano, v pořádku

6	18	Obrázková	Lukáš	Kuba	Ano, v pořádku
----------	-----------	------------------	--------------	-------------	---------------------------

Tab 1. rozdělení šifer, šifrovatelů a kontroly

5.2 Šifrování

Potom co máme rozvržené šifry a každý ví co má dělat, tak co nejpečlivěji zašifrujeme zprávu. Do rohu napíšeme číslo šifry. Musíme psát čitelně (nejlépe hůlkovým písmem), především si musíme dát pozor na písmena, která jsou si hodně podobná a často se napíšou tak, že není poznat, které z nich šifrovatel myslel. Především jsou to dvojice písmen: V-U; O-D; O-Q; I-J.

Když máme dokončenou šifru a sami jsme si ji několikrát důkladně překontrolovali, tak ji přepíšeme úhledně, s dostatečnou rezervou od kraje na papír, a teprve potom ji předáme ke kontrole.

Pozor! Nesmíme dát ke kontrole papír s šifrou, který potom máme v plánu ještě jednou přepsat na čisto, a ten až poslat ke kopírování. Kontrolovat musíme vždy ten papír, který je již určen k nakopírování, protože jinak by při dalším přepisu mohla nastat chyba a případná předešlá kontrola by byla zcela zbytečná.

5.3 Sosky

Během šifrování pověříme někoho dalšího, aby vytvořil tzv. Sosky – tedy nezaluštěné texty zpráv, které děti použijí v případě, že hodně dlouhou dobu, nemůžou najít, nebo vyluštit šifru. Samozřejmě za každé použití Sosky je velká časová penalizace, je to opravdu jen pro případ krajní nouze. Nemělo by se vyplatit používat Sosku. Je to skutečně pro případ, kdy bude hrozit, že nedojdou zpět do určené doby, do které musí být zpátky v táboře.

Napíšeme Sosky na papír v pořadí, v jakém mají jít za sebou a pošleme společně s šiframi na kopírování. Nezapomeneme je také zkontrolovat, jestli jsou v pořádku přepsané a jestli souhlasí číslo šifry s místem atd.

5.4 Kopírování

Po dokončení zpráv, Sosek a provedení kontroly dáme papíry s úhledně přepsanými texty na takový papír, aby se pohodlně vešel do kopírky (nejlépe formát A4). Budeme se snažit šifry vměstnat na co nejméně papírů, abychom co nejvíce snížili náklady na kopírování. Není důležité, v jakém pořadí budeme za sebe šifry lepit, stejně je potom rozstříháme. U Sosek se rovněž budeme snažit vměstnat je na co nejméně papírů, u nich je to podstatně jednodušší vzhledem k tomu, že jsou to jenom nezašifrované texty.

Při kopírování musíme dbát na to, aby se zprávy překopírovaly celé a čitelně. Vždy si zvolíme takový počet kopií, abychom měli zpráv a Sosek jako je počet skupinek plus jedna. Tyto kopie navíc budou sloužit jako rezervní, protože papír se zprávou se může ztratit, a zároveň poslouží i jako kontrolní kopie šifry, kdyby se se zprávou vyskytly jakékoliv problémy při hře.

6 Skleničkování a rozvoz zpráv na místa

6.1 Skleničkování

Po nakopírování šifer jednotlivé zprávy podle čísel rozstříháme a sepneme je sponkou do jednoho svazku. Šifry vložíme do předem nadepsaných a očíslovaných skleniček.

Tady si musíme znovu dát pozor na číslování. Především na to, že ve skleničce č. 1 je popis druhého místa atd., nesmíme se tedy nechat zmást texty šifer a musíme se ujistit, že veškeré skleničky přijdou na to správné místo, kde zpráva bude popisovat místo, které následuje.

Nezapomeneme do každé skleničky vložit papírek, kam budou skupinky psát čas příchodu (tzv. Časovka), podle které budeme vědět, jestli každá skupinka našla všechny zprávy a v kolik hodin.

6.2 Rozvoz zpráv

Rozdělíme si mezi sebe skleničky a rozvezeme je na místo. Ujistíme se, že ten, kdo popisoval dané místo neumísťuje na toto místo skleničku. Člověk, který umísťuje skleničku se musí řídit jenom popisem místa, aby bylo zaručeno, že zpráva se dá skutečně najít, a že popis je udělán dobře. Když najdeme místo, měla by tam být již jedna prázdná sklenička, kterou jsme zde nechali už dříve. Vyměníme je a prázdnou skleničku si vezmeme, ta pro nás slouží jako důkaz, že jsme zde skleničku vyměnili.

Po návratu do tábora se všichni sejdeme a ujistíme se, že jsme všechno v pořádku našli a že skleničky jsou umístěné, a je tedy všechno připraveno na začátek puťáku.

7 Závěrečné přípravy

Před tím, než vyšleme děti, rozdělíme si role, kdo z vedoucích půjde s dětmi jako doprovod, kdo zůstane v táboře jako řidič a kdo jako zdravotník pro případ potřeby.

Před vysláním je nutné udělat velký nákup trvanlivých potravin, které vydrží s dětmi na cestě aspoň dva dny a musí jich být dostatek, aby si mohli zajistit pravidelnou stravu, tedy minimálně snídani, oběd, večeři a nějakou tu svačinu.

Potraviny vhodné na puťák jsou:

- Balená voda
- Pečivo
- Paštika
- Maso/sardinky v konzervě
- Tavený sýr
- Oplatky všeho druhu (lepší nemáčené v čokoládě, aby se jim neroztekly v batohu)
- Ovoce, zelenina (spíš tvrdé, např. jablko, hruška, okurka atd.)
- A další potraviny, které se nekazí a vydrží zabalené v batohu plném věcí

8 Noc před vysláním skupinek

8.1 Rozdělení doprovodu

Když vysíláme děti, dá rozum, že je nepošleme úplně samotné. Nejlépe přidělíme každé skupince dva instruktory, nebo vedoucí (záleží na počtu lidí ve vedení). Může jít samozřejmě jen jeden. U toho je, ale více než žádoucí, aby byl plnoletý a dostatečně kompetentní na to, aby se dokázal případně postarat o celou skupinku dětí. Každé skupině vedoucích přidělíme skupinku dětí (losem nebo se dohodnou mezi sebou). Dáme vedoucím zalepenou obálku se Sorskami, lékárníčku, kontakty do tábora pro případ nouze a ujistíme se, že mají dostatečně nabitě telefony.

8.2 Rozdělení potravin a věcí

Každá skupinka potřebuje jídlo minimálně na 24 hodin. Tedy od snídaně do snídaně dalšího dne. Není od věci dát jídla víc, kdyby se zdrželi na cestě (je to lepší než jim následně dovážet jídlo v průběhu někde na cestě).

Seznam jídla na jednoho člověka může tedy vypadat přibližně takto:

- 10 rohlíků
- 2 paštiky
- Balení taveného sýra
- Konzerva sardinek
- 2 oplatky
- Jablko
- Pití (ideálně dvě 1.5litrové lahve)

Dále budou mít k dispozici potraviny, které budou určeny pro celou skupinku

- Okurka
- Maso v konzervě
- Celý chléb

Samozřejmě počty můžeme libovolně upravovat, například vedoucím dáme jídla víc, protože budou mít víc času, když nebudou luštit šifry, takže klidně jim dáme i celou další konzervu masa a okurku navíc.

Na cestě ovšem nebudou potřebovat jenom jíst. Budou muset mít i něco pod čím se schovají v noci a na čem budou spát, nebo když budou potřebovat jít na záchod.

To znamená každé skupince přidělíme ještě:

- Bivakovací plachtu
- 2 cely
- Toaletní papír

9 Vyslání na cestu a kontrola během hry

První skupinku probudíme a dáme jim snídani, čas na sbalení a řekneme jim, kdy se mají dostavit pro nultou šifru. Až se dostaví, dáme jim šifru a začneme jim měřit čas. Další skupinku vyšleme s takovým rozstupem, aby se zamezilo tomu, že se potkají na první zprávě, ale zároveň, aby si mohli užít ten pocit, když doženou a předhoní předchozí skupinku. Většinou to bývá 1 hodina rozestupu.

Doprovodu skupinky řekneme, že když přijdou na zprávu podle Časovky jako poslední, tak jí vezmou zpět do tábora. Ušetříme si tak následnou cestu, kdybychom museli jet uklidit všechny skleničky na trase.

Poté co vyšleme všechny skupinky na trať, nezbyvá nám nic jiného než čekat, jestli se něco někomu nestalo, nebo není nějaký problém na trase. Proto musíme být stále na telefonu a připraveni vyjet do terénu.

Je dobré, večer se zajet za skupinkami podívat. Může se to zdát jako zbytečnost, ale rozhodně dětem zvednete náladu, když uvidí taky někoho jiného, koho znají. Zároveň můžete zkontrolovat, jestli dodržují pravidla a zjistit od doprovodu, jestli probíhalo všechno v pořádku, co se týče dětí, ale i zpráv a šifer.

10 Problémy během hry

Všechny problémy se řeší operativně podle našeho nejlepšího vědomí a svědomí. Zároveň bychom měli mít i na paměti, že veškerá řešení by měla být v souladu s duchem této hry, že puťák je od toho, aby se děti naučily pracovat pod tlakem, když jsou unavení, anebo i když se jim nedaří, tak že to nemají vzdávat. Takže je to tedy především na nás, jaký metr nastavíme a jak moc jim budeme pomáhat my a jak moc dovolíme doprovodu, aby jim pomáhal.

11 Návrat dětí do tábora a ukončení hry

Při návratu dětem zastavíme čas, uvítáme je, dáme jim teplé jídlo a pošleme se umýt. Vybereme zbytky jídel a mokré věci. Od doprovodu vybereme Sosky, lékárničky a skleničky od zpráv. Večer potom probereme průběh, zdali byla v pořádku trasa, zprávy se daly najít a jestli nebyly chyby v šifrách. V dalších dnech slavnostně vyhlásíme vítěze.

12 Závěr

Závěrem bych chtěl říct, že tato příručka neobsahuje jediný správný postup na světě. Bral jsem inspiraci na našem táboře, kde si bez puťáku neumíme představit celotáborovou hru a děláme ho úspěšně každý rok. Popisoval jsem tu nejobvyklejší formu puťáku. Samozřejmě se dá vymyslet nepřeberné množství dalších modifikací. Jak se říká, fantazii se meze nekladou. A pokud všechno bez problému vyjde, tak jedině dobře.

Doufám, že moje práce pomohla objasnit a podchytit zrádné momenty ve tvorbě tohoto programu, anebo že třeba někoho inspiruje a pokud ještě nedělali tuto hru, tak jí zařadí do svého programu. Protože puťáky mají pořád svoje kouzlo a i po letech se na ně vzpomíná jako na úžasný zážitek.