

# **Detektivka**

## **Celotáborová hra**

**Adéla Bukačová**  
**T.K. Průzkumník**  
**2022**

## Úvod

Pro letošní rok jsme se s vedením našeho oddílu rozhodli zrealizovat celotáborovou hru na téma detektivka. Snad každý člověk má povědomí o tom, co to taková detektivka je, ale pro případ, že bych se mýlila. Detektivka nebo detektivní fikce je jedním z nejoblíbenějších žánrů zábavné literatury. Název pochází z latinského slova *detegere* = odkrývat, odhalovat. Zápletka detektivních příběhů je založena na zločinu (nejčastěji vraždě), po jehož pachateli, detailech způsobu provedení nebo motivu pátrá detektiv.

Již v úvodu chci zdůraznit, že tato CTH ještě nebyla realizována, proto bohužel není ozkoušený průběh a realizace některých etap. Práce je určena vedoucím z jiných oddílů jako inspirace.

## Příběh

Přibližně 40 budoucím mladým nadějným pracovníkům v sektoru detektivní činnosti je nabídnuta účast v konkurzu o lukrativní spolupráci s Bezpečnostní informační službou (BIS). V rámci tohoto konkurzu budou účastníci rozřazení do 4 detektivních kanceláří (družin), ve kterých budou v průběhu celého konkurzu spolupracovat a soupeřit s ostatními družinami o získání kontraktu. Detektivové projdou různými školeními a zaměřenými výcvikovými kurzy. Jednotlivé kanceláře budou pozorovány a hodnoceny zástupci BIS při zařazení do běžného provozu práce.

Detektivové mají od BIS zadáno, že musí případy řešit tradičními metodami. Děti si tak budou moct vyzkoušet vyšetřování bez podpory počítačového systému apod.

## Vytvoření atmosféry

### Prezentace jednotlivých kanceláří

Na začátku po rozřazení si každá družina vymyslí název a něco málo o jednotlivých pracovnících dané detektivní kanceláře. Mohou si vytvořit i nějaké logo, zde se fantazii meze nekladou. A poté proběhne představení každé kanceláře.

### Zaměření

Na začátku tábora proběhnou **fyzické a psychologické testy**. Na jejich základě bude dětem přiděleno jejich zaměření.

- Příklad: psycholog, vyjednávač, patolog, vodič psů, právník, detektiv, operativec, analytik, ...

Pro daná zaměření budou probíhat **výcvikové kurzy**, ty budou vedeny zaměstnanci BIS (vedoucí).

+ možnost vymyslet **minietapy** pro jednotlivá zaměření, např. vodiči psů – naučit psa (jiného člena družiny) zadanou sestavu, analytik – zisk otisků prstů a porovnání s předloženým vzorkem, právník – tréninková případová studie museli by vypracovat nějakou smlouvu, obhajobu, vyjednávač – cvičně vyjednat podmínky s např. únoscem, který vyžaduje výkupné, psycholog – pozorování zadaného subjektu jeho chování + vyhodnocení -> **na vše by byli připraveni z výcviku**

### Kostýmy

Černé kalhoty a černé triko/košile

Každá družina dostane velký kus látky v barvě družiny a dostanou za úkol si z té látky vyrobit nějaký poznávací prvek detektivní kanceláře.

Každý bude mít svou služební kartičku se jménem, fotkou, zaměřením a dalšími údaji.

### Dokreslení atmosféry

- Každá družina bude mít svou vlastní magnetickou psací tabuli, na které si bude tvořit myšlenkovou mapu případu.
- Zároveň si k případu každá družina povede i papírovou složku.
- Na jedno odpoledne máme v plánu pozvat příslušníka policie, aby dětem povyprávěl o práci u policie.
- V návaznosti na příběh únosu bychom dětem udělali program na protidrogovou prevenci.

## Případ: únos

### *Celý příběh*

Jeden z detektivů BIS (detektiv X) je při cestě do práce (kterou každý den absolvuje na kole) unesen drogovým gangem. Proč? Tento drogový gang v minulosti vyráběl novou syntetickou drogu s povzbudivými účinky, která nemá na trhu obdoby. Čelní představitel gangu byl však zatčen a ostatní členové dostali podmínku. Detektiv X v minulých týdnech pracoval na případu, který také souvisel s drogami a narazil na výše zmíněnou drogu. Bylo mu divné, jak může být droga na trhu, když byla činnost gangu ukončena. Na vlastní pěst se tedy začal zabývat starým případem onoho gangu. V utajení se infiltroval dovnitř gangu a zjistil, že policii podstrčili bílého koně a šéf gangu dál vesele operuje v čele skupiny. Detektiv X byl ale odhalen, unesen a uvězněn.

### *1. etapa: ztracený detektiv*

První dny, kdy bude probíhat rozřazení do družin, fyzické a psychologické testy, výcvikové kurzy, bude detektiv X s námi na tábořišti, bude se chovat jako člen tábora, bude často jezdit na kole. Slíbí dětem nějakou atraktivní aktivitu na určitý den.

V ten určitý den ráno se však neobjeví na nástupu. Ze začátku to nebudeme řešit – někde se nejspíš zdržel nebo je nemocný. U oběda už začneme být trochu nervózní, jelikož se nám ještě neozval, což u detektiva X není typické. Budeme se ptát lidí, zda o něm něco neví, budeme mu zkoušet volat. Večer na nástupu dětem oznámíme, že detektiv X je nezvěstný a **požádáme je, aby prohledali okolí.**

- Řekneme dětem, jaké měl detektiv X zvyky – nutné zdůraznit, že jezdil na kole a kde se běžně pohyboval.
- Děti musí prohledat okolí a najít nějakou stopu.
- Vypustíme děti do okolí, tím se jim odstartuje čas.
- Ve škarpe u silnice někde poblíž tábořiště bude pohozené kolo (ideálně pochroumané). Když ho děti najdou, budou muset doběhnout do tábořiště za určeným člověkem (Y) a říct mu, co našli. Ten je následně pošle, ať seženou celou družinu a přijdou.
- Celá družina si potom společně s jedním z vedoucích sedne a bude debatovat o tom, co může nalezená stopa znamenat a jak by teď mohli pokračovat. Debata bude lehce řízena vedoucím, který se bude snažit to co nejvíce nechat na dětech. Pokud do 10

minut nepřijdou děti s nápadem, že by mohly obvolat nemocnice, zda v nich detektiv X neleží, vedoucí je k tomu otázkami navede.

- Následně dojdou za Y, který jim dá seznam čísel na okolní nemocnice. (Ve skutečnosti to budou čísla našich známých, se kterými budeme domluveni). Děti tato čísla začnou obvolávat a pít se po detektivovi X. Zjistí, že v žádné z nemocnic neleží.
- Opět tedy budou debatovat a když přijdou na to, že byl zřejmě unesen, vedoucí je nasměruje, ať jdou své podezření sdělit Y. Když mu tuto informaci sdělí, stopne se družině čas.

**Bodování:** podle času – nejrychlejší družina vítězí

**Co bude potřeba zařídit?**

- kolo
- detektiva X, který s námi na začátku tábora bude moci být a poté odjet po dobu, kdy je unesen, a poté s námi zase na táboře být.
- seznam čísel (4x) + známé, kterým můžou děti volat + scénář pro známé  
pozn.: telefon bude mít družina půjčený od vedoucího (u nás na táboře mají děti mobilní telefony zakázány)

## *2. etapa: analýza diáře*

Další den dopoledne bude z každé družiny určen jeden člověk, který půjde do detektivovy kanceláře a **prohledá jeho věci, zda v nich nenajde něco důležitého**. Najdou zde detektivův diář, který odevzdají určenému vedoucímu. Vedoucí jim řekne, že diář nakopíruje, aby ho později mohly jednotlivé kanceláře analyzovat. Odpoledne dostane každá družina kopii diáře a budou ji **analyzovat**.

- Kromě běžných schůzek se v něm často objevuje jedno konkrétní místo (hospoda, se kterou budeme domluveni) a u něj podivná značka. Děti tedy musí přijít s nápadem, že do té hospody zajdou a poptají se.
- Dostanou fotku X, aby mohli lépe popsat pohřešovaného. V hospodě se poptají, zda ho někdo neviděl. V hospodě bude místní štamgasta (naš známý), který dětem řekne, že si detektiva X vybavuje. Scházel se zde pokaždé s ženou, která vypadala tak a tak a měla zvláštní tetování (tetování se dětem pokusí nakreslit). Děti se s touto informací vrátí zpět na tábor.
- Dostanou za úkol nad získanými informacemi přemýšlet a do dalšího dne přijít s nápadem na další postup.

- Případně možné zařadit sestavení (kreslení) identikitu, podle popisu štamgasty

**Bodování:** nález diáře – body získá pro svou družinu pouze nálezce, ostatní družiny bez bodů

**Co je potřeba zařídit?**

- diář (originál a 4 kopie)
- známého štamgasta
- ženu s tetováním
- detektivovu kancelář (banka/srub)

### *3. etapa: hovor s dealerem*

Druhý den se na tábořišti zjeví žena s tetováním, které se podobá štamgastovu popisu. Sdělí nám, že je přítelkyně detektiva X, se kterým se pravidelně sházela v oné hospodě, ale že se mu už pár dní nemůže dovolat a má o něj strach. (formou scénky) Děti tak zjistí, že se jednalo o falešnou stopu a budou muset znovu **prohledat kancelář**.

- Najdou telefonní adresář a v něm pár čísel, na která zavolají. Jedno z nich patří bývalému drogovému dealerovi (informátorovi), se kterým se detektiv X scházel a získával od něj informace o drogovém podsvětí, aby lépe zapadl mezi členy gangu. Informátor spolupracuje bez problémů i s námi. Poví nám i něco málo o droze.
- Dětem musí dojít, že by to mohlo souviset s nějakým starým případem. Případně je na to navedeme.

**Bodování:** nález adresáře – body získá pro svou družinu pouze nálezce, ostatní družiny bez bodů

**Co je potřeba zařídit?**

- Adresář
- Informátora (dealera), připravit informace, které nám předá

### *4. etapa: hledání v archivu*

Děti dostanou za úkol projít složky starých případů v archivu. Ale do archivu není úplně lehké se dostat. Přístup do archivu musí získat od vedení BIS. K tomu potřebují získat nějaké podpisy. Podpisy získají výměnou za splnění nějakých drobných úkolů, popřípadě až když už budou mít podpis od určité osoby (hra byrokracie). V archivu je spousta složek s případy, ale jen jediná týkající se drog, protože je případ přísně tajný, je zašifrovaný, aby si ho nemohl přečíst jen tak někdo. Děti ho tedy musí rozluštit (každá družina dostane část složky

k vyluštění, nebodovaná část etapy). Ve spisu zjistí jméno daného gangu a informace o případu.

**Bodování:** Byrokracie – která družina získá jako první přístup do archivu získá nejvíce bodů  
Složka s případem o drogách – která družina jako první přijde na to, která složka je ta správná, získá body

#### **Co je potřeba zařídit?**

- Připravit hru byrokracie
- Složky se starými případy – nemusí být detailní (jako rekvizity)
- Složka týkající se drogového případu + zašifrované některé informace
- Archiv – Stan

#### **Pravidla hry**

- Byrokracie – <https://www.hranostaj.cz/hra671>

### *5. etapa: výslech bílého koně*

Ze spisu jsme se dozvěděli, kdo byl zatčen a následně odsouzen k odnětí svobody a označen za bosse. Necháme z vězení přivést tohoto vůdce gangu, který byl ve skutečnosti jen bílým koněm. Děti ho budou vyslýchat a on jim řekne celou pravdu + jim prozradí, kde je základna gangu.

- Výslech – bude stanovený počet informací, které mohou děti získat. Bude jen na dětech, jak se budou ptát a kolik toho zjistí.

**Bodování:** výslech – co získaná užitečná informace to bod pro družinu.

#### **Co je potřeba zařídit?**

- vyslýchaného
- Seznam informací, které vyslýchaný může vyrazdit

### *6. etapa: odposlouchávání základny*

Večer se dvě nejstarší děti z každé družiny vydají k základně gangu. Za úkol budou mít nepozorovaně se dostat co nejbliž ke gangsterům a odposlechnou část jejich rozhovoru. Zjistí, že detektiva X opravdu někde drží, že ho mučili a chystají se ho zabít. Během odposlouchávání si jich jeden z členů gangu všimne a děti budou muset co nejrychleji utéct do bezpečí a zpět do tábora.

- Okolo základny, do které se děti musí dostat, mají gangsteři hlídky – pár vedoucích bude chodit s baterkou okolo místa základny.
- Přímo k základně vede pouze jedna relativně „bezpečná“ cesta. – budou nějaké překážky, které musí děti zdolat. Přitom je nesmí zpozorovat gangsteři.

**Bodování:** Plížení – k základně budou posíláni po družinách. Etapa bude na čas, kdo se dostane za kratší čas k základně.

#### **Co je potřeba zařídit?**

- Bandu gangsterů
- Místo, kde budou mít základnu

Tip: domluvit se se spřáteleným oddílem, zda by nesehráli gang. Tím by bylo vyřešeno i místo základny gangu, a to tábořiště daného oddílu. (V blízkém okolí našeho tábora je hned několik dalších tábořišť, kde probíhají tábory ve stejnou dobu jako ten náš.)

### *7. etapa: přepadení tábořiště*

Při útěku nás gang pronásledoval. Ještě tu noc (případně tu další) přepadnou náš tábor a podaří se jim ukrást všechny složky, které si děti vedou po celou dobu vyšetřování, k případu + zničí myšlenkové tabule (smažou spojitosti, papíry na ní přidělané ukradnou).

- Nám se podaří jednoho z nich chytit a najdeme u něj plánek s místem, na kterém (možná) drží detektiva X.

**Bodování:** není bodovaná etapa

#### **Co je potřeba zařídit?**

- Bandu gangsterů, kteří budou ochotní přepadnout tábor
- Plánek s místem, kde je držen detektiv X + vymyslet místo, kde by mohl být držen

### *8. etapa: osvobození detektiva X*

Po proběhlých událostech předpokládáme, že místo bude střeženo, musíme se tedy připravit na zásah. Vyzbrojení se vydáme podle plánu k místu, kde je detektiv X pravděpodobně vězněn. Proběhne boj s gangem a detektiva X osvobodíme a zadržíme členy gangu.

- **První část etapy – Zbrojení/příprava na zátah**– získání materiálu na výrobu munice a přípravu uspávací látky. V okolí tábora několik stanovišť, na každém splnění nějakého úkolu. Po splnění úkolu získají materiál (na některých na výrobu munice, na jiných na uspávací látku).



Výroba munice – míchání náplně a plnění balonků, nebo příprava škrobu, nebo papírových koulí

Příprava uspávacího – asi jen smíchání získaných látek.

- **Druhá část – boj, vniknutí a osvobození detektiva X** – na tuto část každá družina rozdělená na dvě skupinky.
- **Boj** – 1. část družiny má za úkol nalákat a oslabit gangstery. Odvedení pozornosti zajistí údernému komandu lehčí průnik do chatrče, kde je držen detektiv X. Připravenou municí budou pálit na gang, ten se samozřejmě bude bránit. (škrobová/balonková/koulová bitva)
- **Vniknutí a osvobození** – 2. část družiny, která bude osvobozovat detektiva X, se nejprve musí dostat dovnitř (formou opičí dráhy, může být zapojený i laserový systém – pavučina z provázků). Po úspěšném vniknutí přichází na řadu osvobození detektiva X. Toho, ale střeží dva členové gangu. To jsme předpokládali a do místnosti jsme vpustili slzný plyn a tito dva/tři gangsteři jsou oslepeni. Svého rukojmího stále hlídají. Děti tedy musí detektiva X osvobodit z provazů/řetězů, aniž by je gangsteři chytili a zranili. Pokud se jich gangsteři dotknou, jsou zraněni a nemohou dále pokračovat ve vysvobozování. Musí se nechat ošetřit, tzn. stejnou cestou jako se dostal dovnitř, musí ven a najít ošetřovatele, poté se může vrátit zpět a pokračovat ve vysvobozování. Když detektiva X osvobodí, musí se všichni dostat ven z chatrče (znovu stejnou cestou jako přišli).
- **Třetí část – Zadržení gangu** – Po vysvobozování detektiva X už zbývá „jen“ pochyťat všechny členy gangu. Děti (již znovu celé družiny) budou mít za úkol je dohnat, omráčit a donést na určité místo. Každý gangster bude mít určitou bodovou hodnotu podle toho, jak je rychlý a jak bude pro děti složité ho dopravit omráčeného na místo určení. Tato bodová hodnota odpovídá počtu dávek uspávacího, které na něj musí děti použít, aby ho mohli bezpečně přemístit. Pokud bude přesun trvat moc dlouho anebo s gangsterem budou zacházet neopatrně, mohou ho tím probudit. To znamená, že ho budou muset znovu uspat. Dávek uspávacího mají na začátku hry omezené množství, tolik kolik získali při přípravě na zásah. Za každého přineseného gangstera získají od zástupců BIS další odpovídající počet dávek, které museli použít pro prvotní uspání.
- **Boj a vniknutí/osvobozování** bude probíhat zároveň a poté celé družiny budou chytat gangstery.

**Bodování:** Zbrojení – Bude se hodnotit úspěšnost plnění úkolů na stanovištích. Výsledky ze všech stanovišť se zprůměrují, podle toho bude vyhodnoceno pořadí a přiděleno adekvátní bodové ohodnocení.

Boj – nehodnocená část etapy

Vniknutí/osvobození – body získá každá družina podle počtu zranění. Družina s nejméně zraněními získá nejvíce bodů.

Zadržení gangu – Každá družina podle odchycených a donesených gangsterů získá své body.

Každý gangster má jinou bodovou hodnotu, ta odpovídá obtížnosti odchycení (viz. výše, získané body = počet dávek uspávacího prostředku pro prvotní uspání).

### Co je potřeba zařídit?

- Bandu gangsterů (co nejvíc, pozvat kamarády, kteří budou ochotní s námi hrát)
- Munici – balonky, škrob/náplň/papír(noviny)
- Uspávací prostředek – vymyslet přísady z čeho bude

## 9. etapa: uzavření případu

Po úspěšném vysvobození detektiva X a dopadení gangu, nám byly navráceny dříve odcizené dokumenty (složky družin, materiály z tabulí). Na řadu přichází uzavření případu.

- Děti dostanou za úkol uzavřít případ, doplnit své složky o chybějící záznamy. Ty později odevzdají zástupcům BIS k překontrolování a zhodnocení.

**Bodování:** porovnání všech 4 složek a bodové ohodnocení (hodnotit budou vybraní nestranní vedoucí, HVT, kuchař, zdravotník, ... ne vedoucí od družin)

## Závěr

Jak jsem již psala v úvodu, tato CTH ještě nebyla realizována, proto není ozkoušený průběh ani realizace některých etap. Ale z předešlých zkušeností si myslím, že by to takto, možná s mírnými úpravami, mohlo fungovat. Téma by mohlo zaujmout tím, že je to něco nového, co jsme v našem oddíle ještě nikdy neměli. Problém by mohl být v tom, že na dost etap je potřeba výpomoc kamarádů (lidí, kteří nebudou na celém táboře), ale myslím si, že by se to určitě dalo vyřešit kostýmově (vedoucí budou hrát více rolí v průběhu tábora). Doufám tedy, že se dětem i vedoucím bude tábor líbit a že nám vše vyjde bez větších komplikací.

## Zdroje

Detektivka – Wikipedie. [online]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Detektivka>