

Celotáborová hra na téma „Zaklínač“

Šimon „Duch“ Hradecký

T. K. Průzkumník

2022

Úvod

Tématem této práce je shrnutí celotáborové hry (dále jen „CTH“) na téma Zaklínač, která byla realizována na táboře našeho oddílu v červenci roku 2020. Nejprve bych zde rád stručně popsal strukturu příběhu, poté bych podrobněji rozeepsal některé prostředky k budování atmosféry. Nakonec bych zde chtěl konkrétněji rozvést průběh CTH, tedy etapy a scénky, které je uvozují. Věřím, že tato práce pomůže vedoucím a instruktorům z jiných oddílů jako inspirace pro tvorbu CTH a jako pomocník při její realizaci.

Dále v této práci počítám s táborem podobným našemu, tedy o délce tří týdnů pro zhruba čtyřicet dětí ve věku od sedmi do šestnácti let. Děti jsou rozděleny do čtyř věkově vyrovnaných družin, ve kterých s nimi je i většina vedení. CTH jde ale upravit tak, aby vyhovovala i akcím, které jsou organizovány jiným způsobem.

Uvedení do příběhu CTH

CTH je, jak název napovídá, volně inspirována sérií knih Andrzej Sapkowského „Zaklínač.“ To znamená, že CTH se odehrává ve stejném universu, najdeme tu podobná monstra, kultury a tak dále. Naopak příběh samotný je smyšlený nezávisle a nefigurují v něm žádné postavy z původních knih.

Náš příběh se odehrává roku 1288 ve vsi Perazim, blízko které se nachází jediné místo, kde může proběhnout přeměna v zaklínače – osoby, jejichž hlavním zaměstnáním je boj s rozličnými monstry a jinými temnými silami. Proto se sem soustředily čtyři zaklínačské školy: Škola medvěda, Škola vlka, Škola gryfa (gryf = z poloviny orel, z poloviny lev) a Škola mantikory (mantikora = tvor s lidskou tváří, lvím tělem a ostnatým ocasem). Ty do vsi pozvou učně (děti), aby zde dokončili své studium a prošly přeměnou. Každá škola je vedena jedním zaklínačem (vedoucí družiny), školám také pomáhají místní obyvatelé (ostatní vedoucí a instruktoři).

Po příjezdu dětí – učňů do Perazimu se však zjistí, že mutagenu, tedy tekutiny, která je nezbytná pro přeměnu v zaklínače, je dostatek pouze pro jednu školu. Jednotlivé školy se proto musí utkat v různých zaklínačských dovednostech a angažovat se v obraně komunity, aby bylo možné určit, která z nich si přeměnu nejvíce zaslouží.

Atmosféra

Úvodní dopis

Před táborem (zhruba v květnu či v první polovině června) děti dostávají dopis, jehož účelem je uvést je do děje CTH. Text dopisu je následující:

„Milý učni, milá učeňko,

s radostí Ti oznamujeme, že jsi byl/a přijat/a do staroslavné zaklínačské Školy medvěda / kočky / gryfa / mantikory. Naše škola je největší a nejslavnější ze všech zaklínačských škol, nové zaklínače zasvěcujeme do tajů tohoto řemesla již po mnoho století.

Naše práce je pro svět nezbytná – kdo jiný by ho zbavoval nebezpečných nestvůr a bránil ho před nimi? Jak ale možná víš, naše plémě má nejistou budoucnost. Lidé si myslí, že nás nepotřebují, a začínají námi pohrdat, protože jsme jiní než oni. Jedinou zbylou vsí, která si nás ještě ctí, je Perazim, nacházející se v hlubokých jižních lesích.

U této vsíky se nachází poslední svatyně starších. V té musíme provést mutaci, tedy přeměnu, po které se staneš plnohodnotným zaklínačem / plnohodnotnou zaklínačkou.

Zaklínači ze čtyř škol se do Perazimu již dopravili. Tebe budeme očekávat (datum začátku tábora) v (místo srazu).

Zatím se opatruj!

(podpis)“

Datum začátku tábora je pro navození starobylosti vhodné psát ve formátu „čtvrtého dne sedmého měsíce.“ Popis místa srazu je také vhodné pojmut tak, aby lépe zapadal do tématu, tedy např. místo „nádraží“ „stanice železných koní,“ místo „křižovatka“ „křížení cest“ apod. Za předpokladu, že je jinak rodičům dětí zasílán oficiální dokument o průběhu tábora, není potřeba za každou cenu usilovat o přesnost popisu. Pod dopisem je podepsán zaklínač každé školy – lze použít víceméně libovolný pseudonym.

Pro dokreslení může být dokument opálen, srolován a zavázán, při tom je ale nutné myslet na to, že dopis se bude většinou házet do poštovních schránek a musí se do nich vejít.

Kostýmy

Příběh se odehrává v období středověku, od toho by se měl odvíjet i vzhled kostýmů.

Z finančních a časových důvodů v tomto ohledu necháváme dětem a rodičům volnou ruku.

Středověké kostýmy měla i většina vedoucích, pokud jejich role neurčovala jinak. Zaklínači by měli mít o něco honosnější kostýmy než ostatní, zároveň by měli neustále nosit medailony svých škol (viz níže).

Zaklínačské medailony

Každý škola měla své zaklínačské medailony v podobě hlavy tvora, jehož jméno nesla.

Zaklínači je nosili po celou dobu CTH, děti je pak získaly jako odměnu za absolvování dvoudenního výletu. Po táboře si děti mohly medailony ponechat, čímž získaly památku na tábor.

Na našem táboře jsme medailony vytvořili pomocí 3D tiskárny podle modelů veřejně dostupných na internetu (odkazy viz přílohy), lze je ale vytvořit i z jiných materiálů, kreativě se v tomto ohledu meze nekladou.

Individuální úkoly

Kromě etap měly družiny možnost získat body do CTH prostřednictvím jednodenních individuálních úkolů. Tyto byly rozdělovány v celém průběhu většinou na ranním nástupu, a to vždy čtveřici stejně starých táborníků (tj. nejstarším z každé družiny, druhým nejstarším z každé družiny apod.), aby se během tábora prostřídali všichni. Úkoly měly proti klasickým etapám pětinou bodovou váhu.

Uskutečnily se například tyto úkoly:

- lukostřelba: děti přes den mohou trénovat lukostřelbu do terče, večer se v této disciplíně utkají;
- cizí jazyk: dětem se rozdá dokument se základními frázemi v určitém cizím jazyce, večer pak jsou prozkoušeny, je třeba si zjistit, jaké jazyky se děti učí ve škole, aby některé nebylo zvýhodněno;

- osobní údaje: děti si mají přes den zapamatovat plná jména a data narození celého vedení tábora, večer jsou přezkoušeny; pro ztížení je možné přidat i místa narození, avšak v našem případě se ukázalo, že téměř všichni vedoucí se narodili na stejném místě, a tudíž je to zbytečné;
- poznání vedoucích dle hlasu: dětem se zavážou oči a roztočí se dokola, okolo nich se rozestaví do kruhu vedoucí, poté, co se dítě ukáže dotočí, ukáže na jednoho z vedoucích a ten musí udělat zvuk zvířete dle výběru dítěte; vítězí dítě, které nejčastěji uhodne, o kterého vedoucího jde;
- určování času: vedoucí se dítěte v průběhu dne několikrát zeptají na čas, vítězí dítě, jehož průměrná odchylka od správného času je nejnižší;
- deník: dítě si musí vést podrobný deník o činnosti jiného vedením určeného dítěte, které o tom neví, vítězí dítě, které je odhaleno nejpozději, pokud více dětí zůstane do večera neodhalených, porovná se kvalita zápisů;
- mlčení: dítě musí co nejdéle mlčet, vítězí to, které vedení přistihne při mluvení nejpozději;
- strážce: dítě musí co nejdéle střežit nějaký předmět (polní rýček, knihu, kladívko apod.), vítězí to, kterému vedení ukradne věc nejpozději.

Úkoly je možné upravit dle možností a zaměření různých oddílů, lze je zaměnit za zkoušky v jiných tábornických i ostatních dovednostech a činnostech.

Kronika Perazimu

V průběhu tábora byla na stránky a sociální síť oddílu ukládána kronika s popisem dění na táboře v jednotlivých dnech. Díky tomu rodiče i další zájemci mohly vhlédnout do průběhu CTH a táborového života. Zároveň sloužila jako zápis z tábora. Do kroniky se kromě etap zapisovalo i dění, které přímo nesouviselo s CTH (táborové práce, noční diverze apod.), ty byly ale podány tak, aby zapadaly do celotáborovkové atmosféry. Pro odkaz na kroniku viz přílohy.

Role vedoucích

Nejpodstatnější role připadla pěti zaklínačům – čtyřem vedoucím škol a jednomu neutrálnímu stařešinovi, který většinou zadával jednotlivé úkoly a etapy. Další role byla povolání jako včelařka, léčitelka, pastevec, učenec, dřevorubec apod. Lze použít všelijaká historická povolání dle osobního výběru.

Průběh CTH

Stavba míst moci

Jako první věc po příjezdu do Perazimu musí jednotlivé školy postavit na vedením předem vybraných místech v okolí tábořiště, kde se mají střetávat magické siločáry, své místo moci, které slouží k jejich ochraně a provádění některých rituálů. Jeho výsledná podoba je poměrně volná, etapa se hodnotí na základě předem vyhlášených kritérií, jako jsou rozměry, použití surovin z okolí (kamení, byliny, šišky apod.) v určitém počtu, může se hodnotit i výsledný estetický vzhled.

Hledání surovin pro výrobu bomby

Před touto etapou proběhne scénka, ve které se učni dozvědí, že zaklínači se může stát jen jedna škola. Nejprve všichni dojdou na místo, kde má proběhnout přeměna (v blízkém okolí tábořiště), tam ovšem stařešina se zděšením zjistí, že není dostatek mutagenu. Po krátké poradě s ostatními zaklínači oznámí učňům, že se budou muset o post zaklínače utkat.

Po chvíli je dětem zadán první test. V okolí vsi se usídlili nestvůry zvané nekrofágy, které ves ohrožují a je potřeba je odstranit. Učni tedy musí najít předem určené přírodniny pro výrobu lektvaru, který nekrofágy zlikviduje. Hodnotí se rychlost, s jakou děti přírodniny seženou, při menším úspěchu počet přírodnin, které seženou.

Po etapě následuje scénka zaklínačů, kteří s připravenými lektvary odcházejí zničit nekrofágy, po chvíli se s radostí z úspěšné operace vrací.

Shánění ovcí

Etapě předchází scénka na obědě, na který přiběhne rozrušený a plačící pastevec, kterému se ztratily ovce. Žádá zaklínače, aby mu ovce pomohli najít.

Podle chomáčků vlny (lze použít vatu) jsou děti dovedeny na místo v okolí tábořiště.

Tam jsou již předem vedoucí převlečení za ovce – mají na sobě papírové kreslené masky ovcí a bílé ochranné overaly. Děti se je snaží pochytnat, vítězí družina, která přinese nejvíc vedoucích.

Bezprostředně po chycení všech vedoucích v herním poli následuje scénka. K dětem se přiběhá ještě jedna ovce, se zabodnutým šípem (lze probodnout overal či jej nést v podpaždí). Před dětmi pak ovce k pastevcovu zármutku pojde. Zaklínači šíp prozkoumají a určí, že patří Scoia'tael (čti [skojetel]) – skupině elfů a trpaslíků, která nenávidí lidi.

Duchové

Po večeři jsou děti probuzeny. Ukáže se, že ve městě straší duchové, kterých je potřeba se zbavit. Duchové jsou naživu díky šperkům schovaným po vsi. Těch musí děti co nejvíce posbírat a odnést na jedno místo (ale tak, aby šlo určit, co která družina přinesla). Šperky jsou natřeny svítící barvou. Během sběru děti odhánějí duchové – vedoucí oblečení v bílých tričkách natřených svítící barvou.

Po nalezení všech šperků se duchové bezvládně svalí na zem kromě jednoho hlavního ducha, který u sebe má magický meč (také natřený barvou), který mu dodává sílu. Proběhne scénka, při které se duch občanům vysměje, po krátkém boji ho ale odzbrojí svým mečem stařešina a duch také bezvládný padá k zemi.

Vítězí družina, která našla nejvíce šperků.

Přístřešky

Kvůli hrozbě ze strany Scoia'tael je rozhodnuto, že každá družina si pro případ napadení Perazimu postaví přístřešek u svého místa moci. Děti tedy stráví odpoledne stavbou přístřešku, ve kterém může přespat celá škola (učni, zaklínač a jeden obyvatel Perazimu). Vydá se tam s nimi zaklínač a jeden z obyvatelů vsi dle výběru dětí. Přístřešky nejsou nijak

hodnoceny. Večer jsou děti vyzvány, aby se naučily rychle si sbalit věci na spaní, pokud by nastala nutnost evakuace do přístřešku.

Druhý den město nečekaně v průběhu hry (vybíjená, volejbal apod.) napadnou Scoia'tael. Pro tuto roli je vhodné využít návštěvy z řad přátel oddílu, kteří se jinak na táboře nevyskytují. Děti se se včera vybraným obyvatelem vsi evakuují do svého přístřešku, s sebou vezmou i věci na spaní. Zaklínači mezitím započnou boj s nepřítelem.

Po předem domluvené chvíli se všichni vrátí do vsi. Tam zjistí, že Scoia'tael byli zneškodněni. Léčitelka však oznámí, že zaklínači jsou bojem poranění a vysílení, a proto musí přečkat noc na magickém místě moci. Nejsou ale schopni se kvůli zraněním a únavě sami pohybovat, proto musí být na místo odneseni. Zároveň u nich musí být po dobu přesunu nesena kouzelná hořící svíce, která zajistí jejich ochranu.

Děti tedy dostanou zapálenou svíci a musí zaklínače i svíci co nejrychleji donést na místo moci. Čas stopuje obyvatel, který se s nimi evakoval. Pokud dětem cestou svíčka zhasne, musí se s ní jedno z nich vrátit do tábora, aby ji léčitelka znovu rituálně zapálila. Vítězí nejrychlejší družina. Po etapě děti přespí v přístřešku.

Stopování

Děti se dozví, že město obtěžuje nestvůra a je potřeba zjistit, o kterou jde. Učni mohou pomoci tak, že seženou co nejvíce stop, ze kterých by šlo určit, o jaké monstrum jde.

Děti tedy dostanou sádro, pomocí které děti budou tvořit odlitky stop. Vedoucí předem žádné stopy nepřipravují, děti hledají v okolí tábořiště stopy zvířat, která tudy opravdu prošla. Součástí etapy je to, že děti samy zjistí, jak stopy odlévat. Vítězí družina, která přinese nejvíce rozpoznatelných odlitků.

Příprava lektvaru

Zaklínači oznámí, že zanalyzovali nalezené stopy a že určili, že ves ohrožuje nestvůra jménem plazivec. Je proto potřeba vyrobit lektvar, který před ním ves uchrání. Děti se vypraví se svým zaklínačem a jedním dalším vedoucím na místo, kde jde udělat oheň. Zaklínač jim postupně

sdělí dvacet bodů přípravy, obsahující různé pohyby, náhodné formule, přimíchávání surovin atd., například:

- každý člen družiny sedmkrát polaská svůj břich, třikrát za sebou vysloví: „kreslené iksdé“ a čtyřikrát poskočí na pravé noze;
- čtvrtý nejstarší člen družiny přidá do lektvaru dvacet čtyři smrkové jehlice, přičemž se pokloní na světové strany v pořadí sever – jih – západ – východ a vysloví: „konzumuji tento nápoj, poněvadž je to mou povinností;“
- libovolný člen družiny přisype tři špetky soli, následně celá družina čtyřikrát obtančí kotlík s lektvarem za zpěvu slov: „lektvar pestrý jako duha, jó, to si dám;“
- apod.

Každý bod si může družina nechat od zaklínače maximálně třikrát zopakovat. To počítá druhý vedoucí, který zároveň zaznamenává chyby v postupu. Vyhrává družina, která má v postupu nejméně chyb, čas nerozhoduje, o tom však děti nevědí.

Likvidace plazivce

Nakonec se rozhodne, že plazivec musí být úplně odstraněn, aby dále neškodil okolí vsi. Nejprve děti vytvoří maketu zvířete, aby masožravého plazivce odlákaly od jeho hnízda. Poté se všichni vydají k plazivcovu hnízdu v okolí tábořiště. Tam na ně už čeká vedoucí – plazivec v zeleném kostýmu.

Na místě se rozdělí na mladší (prvostupňové) a starší (druhostupňové) děti. Starší pomocí maket odlákají plazivce z hnízda. Mimo hnízdo před něj pak z kamínků postaví runy, které jim dali zaklínači. Každá tato runa plazivce na chvíli ochromí. Mezitím na něj mohou přivazovat magické provázky (z krepového papíru, barevně rozlišené podle družin). Nesmí se ale přímo plazivce dotknout, pokud se jim to stane, musí se jít dát oživit za léčitelkou.

Mladší se mezitím snaží házením kamínků z určité vzdálenosti (bližší je vyhodnocena jako nebezpečná) trefovat do vajíček plazivce v hnízdě (vajíčka jsou také barevně rozlišená). Vítězí družina, která má na plazivci po určité době nejvíce provázků své barvy a která má nejvíce rozbitých vajíček ve své barvě. Tímto je plazivec konečně kompletně zneškodněn.

Noční cesta

Nejprve proběhne scénka, kdy mezi učně vběhne včelačka, která má na krku krvavé zranění. Po prozkoumání zaklínači zjistí, že jde o tzv. vyššího upíra. Při hledání informací v knihách však zjistí, že údaje o vyšším upírovi byly vytrženy. Po hledání najdou v okolí tábořiště obydlí upíra, kam tyto údaje ukryl. Ve dne je ale nemožné je kvůli přítomnosti bdícího upíra vzít, proto se tam učni musí vydat v noci.

V noci se děti po dvojicích mladšího a staršího dítěte vydají na určené místo, odkud mohou vzít jeden útržek knihy. Cestou se snaží dvojice vystrašit poschovávaní vedoucí. Vítězí škola, jejíž dvojice se v průměru dostaly na dané místo nejrychleji.

Zneškodnění upíra

Po poskládání získaných útržků se učni dozví, že pro boj s upírem je nutná tzv. černá krev. Mezitím však upír stačil ovládnout obyvatele vsi, kteří nyní hlídají místo, kde se černá krev vyskytuje. Děti tedy na určeném místě sbírají černou krev (různě obarvené papírky), přitom se je vedoucí snaží chytit. Pokud je dítě chyceno, musí všechny papírky zahodit a vrátit se na začátek. Po sesbírání všech papírků proběhne scénka, kdy zaklínači upíra odzbrojí. Děti poté hlasují o jeho osudu.

Toto je poslední etapa, večer po ní následuje vyhlášení pořadí CTH a scénka přeměny vítězné školy. Děti se odeberou na místo, kde měla proběhnout přeměna na začátku tábora, zde proběhne scénka s magickou atmosférou – nasvícení svíčkami, zařikávadla, vypití mutagenu (lze použít jakýkoliv nápoj).

Přílohy

odkazy na modely medailonů:

Škola medvěda:

<https://www.thingiverse.com/thing:3230581?fbclid=IwAR2rZrMC6LMY9A0uG2mX4e7wljwHNc2PmC18O1duFibZcbzxtDNrJ7DkFSs>

Škola kočky: <https://www.thingiverse.com/thing:1366611>

Škola gryfa: <https://www.thingiverse.com/thing:2796113>

Škola mantichory: <https://www.thingiverse.com/thing:2796113>

odkaz na kroniku: <https://www.pruzkumnik.cz/fotogalerie/index.php?g=549&r=2020>