

Stroj času

CELOTÁBOROVÁ HRA

Libor „Líba“ Kahoun

Oddíl T.O. Tasajen

2022

1. Úvod

Od roku 2015 jezdím na tábory jako praktikant, oddílový vedoucí a jeden rok jsem zastával funkci programového vedoucího. V této roli jsem měl možnost povolit otežte své fantazii a vytvořit tak celotáborovou hru s názvem Stroj času. Strojem času může člověk odcestovat do jakékoliv doby z naší historie (ale i do dob, které se ještě nestaly), tudíž je možno za 14 dní na táboře navštívit například 4 různá období a ztvárnit tak i několik dobových scének pro nabuzení atmosféry. Téma nebudu popisovat doslova tak, jak jsme měli zpracováno na táboře, ale použiji i několik dalších myšlenek, které mě napadly až později. Tato práce je určena pro všechny kluby jako inspirace, nicméně téma celotáborové hry je velice flexibilní, tudíž se dá jednoduše přizpůsobit zvyklostem na táboře.

2. Text na zvacím táborovém letáčku

Jako pozvánku na tábor zasíláme rodičům letáček se všemi potřebnými informacemi a také s krátkým textem, kde představíme téma nadcházejícího tábora.

„Již dlouhá léta si lidstvo pohrává s myšlenkou, jakým způsobem by bylo možné cestovat do různých dob z naší historie. Jak by se Vám líbilo projít se po tržnici v Egyptě ve stínu velkolepých pyramid, sedět u stolu ve středověké krčmě s rytíři nebo lovit mamuty v pravěku? To vše se Vám možná již brzy splní! Připojte se k projektu sestrojení skutečného stroje času a zúčastněte se tak jeho prvního testování! Co bude dál, nikdo neví...“

3. Příběh, navození atmosféry

Příběh začíná již cestou na tábor. V autobuse děti dostanou „noviny“, kde je několik krátkých zpráv souvisejících s tématem tábora (většinou stačí dvě strany formátu A4 s obrázky). V těchto novinách může být např. fotka hlavního vedoucího s textem: „Testování stroje času se zúčastní sám Kevin Velkomysl z americké univerzity.“, a tak dále. Noviny v autobuse lehce navodí atmosféru, že se skutečně jede na vědeckou konferenci, kde bude poprvé v historii lidstva sestrojen a otestován stroj času.

Po příjezdu na místo jsou děti rozděleny do svých laboratoří (stanů) a je důsledně vysvětleno, aby byl v laboratořích udržován pořádek, protože laboratoř může obsahovat spoustu nebezpečných látek. Následují rituální záležitosti na začátku tábora, seznamovací hry, přednesení táborového řádu apod.

Večer v den příjezdu se koná slavnostní zapálení táborového ohně, zde „Slavnostní zahájení sešlosti vědců“. Na toto slavnostní zahájení děti přijdou v kostýmech vědců, které mají v seznamu věcí na tábor – bílý plášť, plynová maska, brýle atd. Kostýmy jsou pro navození atmosféry velmi podstatné, tudíž by se této zvyklosti měli účastnit i vedoucí.

Následující dny je třeba se rozdělit do vědeckých týmů a sestavit stroj času. V těchto týmech si děti vymyslí název a vlajku svého vědeckého týmu. Každý tým bude zpočátku pracovat na jedné části stroje času – motor, sedadlo, kola a křídla, konstrukce a rám. V případě většího počtu oddílů možno přidat ještě například střechu, ochranné kryty a jiné. Po dokončení součástí oddíly seskládají stroj času do jednoho celku. Pro výrobu stroje se použijí přírodní materiály (dřevo, mech, listí, kameny atd.) a dají se dětem spojovací materiály (provázek, hřebíky).

Neméně důležitou součástí stroje času je „časová místnost“. Tu je nutné připravit předem, například technicko-hospodářskými pracovníky v den příjezdu na tábor. Vytvoří se pomyslný obdélník někde v areálu tábora na místě, kde nebude překážet po celou dobu tábora. Velikost závisí na počtu dětí – všechny děti se musí vejít do této místnosti. V rozích se zatlučou cca 1,5m velké kůly, případně pak v polovinách jednotlivých stran. Na horní části kůlů se navážou provázky, na které se následně pověsí prostěradla – aby bylo zajištěno, že po zatažení prostěradel nebude zevnitř místnosti vidět ven. K účelu této místnosti a vlastnímu cestování časem se zmíním níže.

Nyní je připraven stroj času a nastává první test. Večer po setmění se všechny děti přesunou do časové místnosti a zatáhnou se prostěradla (uvnitř místnosti je samozřejmě umístěn i stroj času sestrojený dětmi). Následně se spustí první test – odcestování časem do pravěku a zpět. Samotné cestování funguje tak, že v momentě, kdy jsou děti v časové místnosti, spustí se audiovizuální efekty vně místnosti (možno použít blikající světla, nahrávku futuristické hudby z počítače puštěnou přes reproduktor, kouřové efekty atd.). Jakmile tyto efekty utichnou, děti mohou vylézt ven a hned následuje scénka, která uvede dobu, do které jsme se přenesli (nyní pravěk). Scénář scénky může být libovolný, například lovení mamuta, pouze je třeba uvést danou dobu. Po skončení scénky ovšem hlavní vědec (hlavní vedoucí) zkonstatuje, že stroj času je poškozený a během cesty se v různých dobách poztrácely jednotlivé části „čipové karty přítomnosti“, která nás měla přesunout zpět do naší doby (do jiných dob ale cestovat lze). Cestování časem ovšem naruší realitu jednotlivých dob. V paměti stroje času je našťastí zachováno, v jaké době byl stroj porušen, což nám alespoň napoví, ve kterých dobách byly

části karty poztráceny. To bude rozdělovat zbytek tábora na etapy, které představují jednotlivá období, ve kterých se budeme pohybovat. Každá etapa by měla trvat zhruba dva až tři dny.

Rozdělení na etapy:

- 1. etapa – Pravěk
- 2. etapa – Egypt
- 3. etapa – Středověk
- 4. etapa – Současnost

3.1. První etapa – Pravěk

Uváznutí v pravěku je pro tým vědců celkem nepříjemná záležitost. V první řadě je třeba myslet na to, jak v takové době vůbec přežít, proto je vhodné do této etapy zařadit rozdělování ohně. Výbornou hrou pro tuto příležitost je, kdy děti dostanou za úkol vyrobit loďku, na které rozdělají oheň a musí ji dopravit do určité vzdálenosti po potoce. Pokud tábor nemá přístup k vodě, je možné zvolit klasické rozdělování ohně a spojit to s pečením kuřete na ohni.

Další důležitou věcí v pravěku je ulovení potravy. Zakomponujeme tedy hru Safari. Děti dostanou na ruku hadrový pásek jako život. Vedoucí se rozprostřou po lese jako zvěř, každý má u sebe několik papírku s bodovým ohodnocením (vedoucí by měly být ohodnoceni podle toho, jak obtížné bude je chytit, tudíž podle fyzické zdatnosti). Někteří vedoucí (počet závisí na počtu dětí a velikosti herního území) budou mít roli „chytače“ a budou dětem brát životy. Když hra začne, děti se snaží dohonit vedoucí – v případě, že je chytanou, vedoucí jim dá papírek s bodovým ohodnocením, tento papírek dítě odnese ke stanovišti, kde se budou body sbírat. Pokud je dítě chyceno chytačem, musí odevzdat život a běžet si pro nový – bez života nesmí lovit zvěř. Po skončení hry se body sečtou a tým s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

Po těchto dvou hrách je nutné oznámit (například scénkou), že byla nalezena mapa, která označuje pro pravěk velice neobvyklý předmět, a sice první část čipové karty (může ohlásit například hlavní vedoucí při nástupu). Mapu je možno využít například ke dvoudenní výpravě, kde v cíli děti naleznou první část čipové karty. Druhý den po návratu je možno zařadit další hry, které již úplně nemusí souviset s tematikou pravěku a večer se přeneseme do další doby, tedy do Egypta.

3.2. Druhá etapa – Egypt

Při přenosu do Egypta je opět důležité přiblížit atmosféru připomínající Egypt. Jelikož při vycestování do pravěku byla použita scénka, v Egyptě je možno pro změnu pustit z reproduktoru egyptskou hudbu během doby, kdy budou děti uvnitř stroje času. Dále také zapálit louče a několik lidí se může po táboře pohybovat v dobových kostýmech.

Pro Egypt bylo typické obchodování a tržnice s bohatou nabídkou zboží, je proto velmi tematické zařadit hru „Osadníci“. Vedoucí se rozptýlí po louce/lese a každý u sebe má různý druh materiálů (ideálně lístečky, které budou představovat jednotlivé suroviny), které budou moci děti postupně nakupovat za herní peníze, které obdrží na začátku hry. Důležitými stanovišti jsou pak místa, kde budou moci děti vyrobit různé předměty z nakoupených surovin – to může být například kovárna, ševcovství, krejčovství, pekárna apod. Posledním podstatným místem je obchod, kam děti poběží po výrobě určitého předmětu, tam svůj předmět prodají za více peněz, než investovali do výroby zboží. Například dítě koupí u jednoho vedoucího dva kusy dřeva a dva kusy železa, poběží do kovárny a za tyto čtyři lístečky dostanou sekýru a prodají jí v obchodě. Tuto hru je nutné řádně promyslet a nepodcenit přípravu.

Jelikož se Egypt účastnil Olympijských her, je skvělou příležitostí tuto etapu prodloužit a zahrnout do ní jednotlivé sportovní aktivity, které by nezapadaly do ostatních etap (například turnaj ve vybíjené, běhací hry apod.). Pokud má daný klub možnost, lze do etapy Egypt zařadit například lukostřelbu, hod oštěpem, vrh koulí a spoustu dalších olympijských disciplín, aby si je děti mohly vyzkoušet.

Jelikož etapa Egypt může být delší etapou z důvodu většího počtu zařazených tematických her a sportovních aktivit zastupujících olympiádu, můžeme získání další části čipové karty zjednodušit večerní hrou, kdy se děti vydají na krátkou večerní procházku k obchodníkovi, o kterém kolují zprávy, že vlastní nevšední věc pro tuto dobu. Dozvědět se tuto informaci mohou děti například z letáku, který vyvěsíme na nástěnce s denním rozkazem/jídelníčkem. U obchodníka je prostor pro fantazii, jak část karty získat – může se smlouvat a děti mohou obchodníkovi nabízet materiály, které nestihly prodat ve hře Osadníci nebo jim může obchodník část karty přenechat za uhodnuté hádanky a podobně. Po návratu nastupuje opět cestování časem, tentokrát do středověku.

3.3. Třetí etapa – Středověk

Opět by mělo proběhnout uvedení dané doby ve formě scénky za zvuků dobové hudby, kostýmů a plápolajících ohňů. Po krátkém úvodu přijde do tábora vedoucí převlečen za čaroděje, který dětem oznámí, že se v poslední době odehrálo cosi zvláštního. Z nebe se spustil obrovský zelený blesk, který na zem přinesl zvláštní předmět, který nikdy předtím neviděl (pochopitelně se jednalo o část čipové karty). Jelikož čaroděj nevěděl, o jaký předmět se jedná, zamkl ho do truhly a schoval na místě, o kterém ví jen on. Následně se zeptá, zda o tom náhodou zvláštní návštěvníci středověku (vědci v bílých pláštích) něco neví. Děti mu vysvětlí, o co se jedná a jak je pro ně tento předmět důležitý. Měly by se domáhat, aby jim čaroděj pověděl, kde předmět schoval, nicméně čarodějové nedávají nic zadarmo, tudíž jim tajemství prozradí, když v následujících dnech dokážou, že jsou tohoto předmětu hodni. Tento čaroděj by se měl následně vyskytnout před každou hrou v této etapě a hry zadávat jakožto úkol, aby vědci ukázali svoje schopnosti.

Prvním úkolem čaroděje bude uvařit lektvar v podobě bramboračky. V této hře si zároveň děti opět vyzkouší připravit samy ohniště a rozdělat oheň. Co se týče ingrediencí, tak by si je děti měly vybrat samy. Ideálním řešením je, že dostanou dvacet minut na to, aby si sepsaly seznam deseti surovin, ze kterých budou bramboračku připravovat. Tento seznam následně každý tým postupně předloží v kuchyni a kuchaři jim dané suroviny předají. Po dokončení by se měl ochutnávky samozřejmě účastnit čaroděj.

Následně je přáním čaroděje to, aby se děti předvedly v boji. Skvělou hrou pro tuto příležitost je „Ring“. THP připraví ring zhruba 10 x 10 metrů a sice tak, že v rozích čtverce se zatlučou kůly (případně ještě v polovinách jednotlivých stran) a mezi nimi se natáhne provázek. Do ringu vstoupí dvě děti, kterým zavážeme oči a párkrát zatočíme. Dostanou do ruky deku zamotanou do role a omotanou páskou tak, aby držela tvar. Děti musí po slepu najít protivníka a trefit ho smotanou dekou. Po třech úderech dané dítě vyhrává. Takto se prostřídají všechny děti. Z důvodu časové náročnosti je vhodné postavit ringů více, záleží na počtu dětí a prostorových možnostech tábořiště.

Po těchto úkolech by čaroděj rád viděl kreativitu a herecké schopnosti vědců. Děti dostanou čas na to, aby si připravily scénku k večernímu táboráku. Tam jim čaroděj sdělí, kde se poslední část karty nachází (v případě spokojenosti s dovednostmi vědců). Scénka by se měla týkat tématu středověk, měla by být vtipná a nápaditá. Účast vedoucích a praktikantů ve scénce je také vhodná, například jako kytarový doprovod. Po odehrání scének čaroděj sdělí, že poslední část karty ukryl u obchodníka nedaleko od tábořiště. Obchodník má povolení

vydat předmět jen v případě, že mu dotyčný sdělí jisté heslo, které jim čaroděj předá napsané na papíře (heslem může být libovolné slovo, slovní spojení či celá věta). To je možností projít se druhý den do blízkého města/vesnice a domluvit se s místním prodejcem na zapojení do táborové hry, kde vydá výpravě poslední část karty pod podmínkou odříkání hesla. Nakonec čaroděj u ohně požehná, aby se vědcům podařilo dostat zpět do své doby.

Druhý den po návratu z města nastává odcestování zpět do přítomnosti.

3.4. Čtvrtá etapa – Současnost

Do současnosti můžeme zařadit libovolné hry, které nemohly být zařazeny do programu v jednotlivých etapách. Předposlední den se uskuteční oslava ve formě „Poutě“, že se vědci vrátili do své doby ve zdraví. Táborová pout' probíhá tak, že se vytvoří po tábořišti jednotlivá stanoviště, kde budou děti plnit různé úkoly a dostávat za jejich splnění herní táborové peníze. Za tyto peníze si budou moci koupit pochutiny či hračky, karty a jiné. Večer předposledního dne se zapálí slavnostní oheň a ukončí tak sešlost vědců, proběhne vyhodnocení výsledků a hlavní vědec řekne pár slov k nezdařenému experimentu. Poděkuje všem za spolupráci, nicméně prohlásí, že na základě našeho experimentu lidstvo ještě není připraveno na cestování časem a stroj bude tedy v nejbližší době zničen.

4. Závěr

Téma této celotáborové hry je velmi flexibilní a každý klub si může program upravit dle svých zvyklostí, počtu dětí, prostorů v tábořišti a podobně. Tato práce by měla být hlavně inspirací, jak se dá toto téma rámcově zpracovat. Co se týče jednotlivých dob, tak i ty se dají různě upravit – etapy v této práci jsou doby, které jsme měli na táboře zpracované, nicméně věřím, že existuje mnoho dalších variant a dob, které by byly zajímavé (při vymýšlení našich dob jsme měli v možnostech ještě western, indiány a vikiny). Příprava a náročnost zpracování je o něco složitější – jelikož zde máme tři různé etapy (nepočítám-li současnost), je třeba vyrobit tři druhy kostýmů a dobových kulis (na to je třeba myslet s dostatečným předstihem před táborem). Malou nevýhodou této celotáborové hry je to, že se nedají moc přehazovat hry z jednotlivých dnů na jiné vzhledem k časové návaznosti příběhu (jediná možnost je prohodit dny v rámci etapy).

Věřím, že tato práce pomůže jako inspirace všem oddílům ať už při výběru tématu na tábor nebo jako rámcová podpora osnovy celotáborové hry.