

Superhrdinové

Celotáborová hra

Lukáš Kolbaba „Lukyn“

T. K. Eridanus Kolín

2022

Úvod

Pro každého z nás je někdo jistým vzorem. Každý z nás k někomu vzhlíží a v průběhu dospívání se to jistě mění, ale pro velkou většinu dětí jsou vzorem v dětství akční superhrdinové. Ti konají dobro ve prospěch lidstva, potírají zločin a zachraňují kočky uvízlé na stromě. Právě proto jsme se v roce 2018 rozhodli využít tohoto tématu a udělali jsme z dětí na našem táboře na 14 dní superhrdiny. Tato práce by měla sloužit jako inspirace pro ostatní vedoucí.

Příběh

Příběh se odehrává v běžném městečku jménem „Heřman city“. Ve městě se samozřejmě vyskytuje několik padouchů, se kterými se děti budou muset v průběhu tábora vypořádat. Postupně zavírají jednoho padoucha za druhým a časem zjišťují, že za tím vším stojí jeden hlavní padouch. Padouchy představují jednotliví vedoucí a místo denního vedoucího „deníka“ máme „hrdinu“. Nikdo v tomto příběhu nedisponuje nadpřirozenými schopnostmi, jeden z důvodů je, že je nemáme a druhý je, že pro děti to je mnohem jednodušší na představu a zapojení se do děje. Podrobněji bude popsáno v jednotlivých etapách.

Děti jsou rozděleny do 4 skupinek, proto aby mohli mezi sebou soupeřit o to, kdo první chytí padoucha nebo dostane více bodů do hodnocení. Jednotlivé skupinky jsou rozlišeny pomocí různých barev kápě.

Úprava tábora

Pro účely vtažení dětí do děje jsme malinko pozměnili a poupravili normální zvyklosti a pojmenování na táboře.

Novely a zákony

Každý večerní nástup je zvykem, že deník, který předává funkci dalšímu vedoucímu losuje z „býčího oka“ něco co malinko ozvláštní následující den. Pro tento tábor jsme to pojmenovali „Novely a zákony“. Děti si na začátku tábora společně připraví seznam 20 návrhů co by do novel a zákonů chtěli. Tradičně tam bývá: sladkosti dětem, prodloužená večerka, lampa (noční hra), a tak dále. Vedoucí poté seznam poškrtaří na splnitelné návrhy a přidají tam také pár svých návrhů mezi nimi obvykle nechybí okamžitá večerka.

Ranní lov

Každé ráno, aby děti měli lepší motivaci vstávat z postelí, mají v rámci budíčku hledací hru. Ta spočívá v tom, že společně s budíčkem se píská také ranní lov a děti vyběhnou ze stanů a hledají něco. Tento tábor hledají kartičky se zločinci ale také vzácné karty s hrdiny ze světa Marvel a DC comics. Idea je taková, že ten kdo vstane rychleji na budíček, tak má větší šanci najít vzácnější kartičku. Kartičky jsou každý den těsně před budíčkem rozházeny na různých místech tábořiště, oblast kde jsou rozházeny tak se každý den mění. Každé dítě si smí vzít pouze jednu kartičku. Za kartičky poté dostávají děti bonusové body.

Skill tree

Jedná se o strom vylepšení, kterých mohou děti dosáhnout v rámci tábora. Za úklid stanu budou děti dostávat zkušenosti, pomocí kterých budou zlepšovat své schopnosti. Skill tree viz obrázek 1. Všichni začínají na dýce, která měří max 50 cm. Poté při dalším postupu si musí vybrat jednu větev vývoje, kterou poté již nesmí měnit.



Obrázek 1

Zbraně

Každé dítě si podle postupu ve skill tree musí vyrobit svoji zbraň pro trénink a poté proti padouchům. Zbraně jsou vyrobeny z větví nebo klacků omotaných instalatérskou izolací na trubky a zpevněno kobercovou páskou. Štít je vyroben většinou z kartonu a chrání bojovníka

před útokem nejen mečů ale i kamenů. Kameny, které děti budou používat, jsou molitanové míčky.

Bodování etapových her

Na rozdíl od postupu ve skill tree, kde hrají děti jako jednotlivci, je tohle bodování v rámci skupinky. Body jsou rozděleny podle toho, jak se skupince dařilo při dopadení padoucha. Body se každé skupince sčítají a když dosáhnou určitého počtu bodů postoupí o jednu úroveň výše. Každá z úrovní skupince přináší jisté výhody či odměny.

Úrovně:

1. úroveň – povolení nosit zbraň
2. úroveň – přednost ve frontě na jídlo před úrovní 1
3. úroveň – sladkosti dětem
4. úroveň – děti nemusí na rozcvičky
5. úroveň – děti vedoucí tábora

Asi je vám jasné, že na některé úrovně se děti nedostaly... Nicméně to slouží opět jako dobrá motivace pro děti se snažit o co nejlepší výsledek v etapových hrách.

Etapy

Pro lepší vtažení dětí do děje, jsme se rozhodli udělat více etap a rozdělit je na dopolední a odpolední. Dopolední by měly sloužit hlavně pro navození atmosféry, navazují na sebe. Skupinky pracují spíše společně, a proto nejsou hodnoceny. Odpolední etapy jsou hlavně o chytání padouchů, ale nenavazují nijak na sebe a je možné je libovolně měnit podle přítomnosti vedoucího nebo podle počasí. Zde však už hrají skupinky proti sobě, a tudíž jsou etapy hodnoceny.

Dopolední etapy

Volby

V době, kdy děti přijíždí na tábor, se v našem městě konají volby do městské rady. Jsou tam vyvěšené různé plakáty typu “volte mě” a celkově je volební atmosféra. Je na výběr ze 3 kandidátů – Roberto Rumley, Amanda Stará a Bořivoj Hřivňák. Každý má svoji kampaň, každý chce nějak pomoci městu. Dopoledne se uskuteční poslední, předvolební tiskovka. Každá

skupinka si vybírá dobrovolníka, ze kterého je reportér a se vši vážností, pokládá klientům otázky na dané téma. Po tiskovce každé dítě dostává volební lístek, na kterém označuje, koho volí, a hází ho do připravené urny. Starosta sčítá hlasy. Ať už je výsledek jakýkoliv, volby vyhraje Roberto Rumley, který jim samozřejmě bude slibovat lepší zítřky a taky nechá zmanipulovat sčítání hlasů.

Trénink

Děti si zkouší svojí první bitvu, aby byli připraveni na vše, co je může potkat. Bitva probíhá na tábořišti, kde na opačných stranách jsou v zemi zaražené kříže, které slouží jako „obnovovač životů“ – pokud je dítě zasaženo, dobíhá si k němu obnovit život. Děti jsou rozděleny do 2 větších skupin (potom se prostřídají).

Místo činu

Děti jsou pozváni na místo činu, kde musí sejmout otisky z důkazů. Než ale na místo činu vejdou, je potřeba, aby si snímání otisků nacvičili na svých prstech. Až si to natrénují, jdou na místo činu a ze tří důkazů sejmou otisky. Otisky prstů ještě porovnávají s otisky už chycených zločinců. Shoda děti navádí na myšlenku, že jistí tři padouši mají cosi dočinění s Profesorem Rabišem.

Výslech

Tyto tři padouchy je potřeba vyslechnout. Než si je ale nechají předvolat, dostávají děti instruktáž na nonverbální komunikaci a lhaní. Padouši jsou předváděni postupně, přičemž dva říkají pravdu a jeden neustále lže. Děti mají za úkol zjistit, který z nich lže.

Špehování

Z výslechu se děti dozvídají, že Rabišův posel má toto dopoledne roznést pár zpráv. Děti si berou tužky a papíry a jdou ho pronásledovat. Když se posel otočí a někoho uvidí, řekne jeho jméno a toto dítě už pro pronásledovat nesmí a vrací se zpátky do tábora. Posel po cestě schovává zašifrovaný dopis a jednou pomocí praporků ukazuje morseovku. Po nějaké době posel zjišťuje, že je sledován a začíná utíkat. Děti se vrací do tábora a dávají dohromady, co zjistili. Ve zprávě zjistí potřebné informace k odhalení a dopadení Rabiše.

Dopadení

Po úspěšném ubránění města zbývá už jenom dopadení Rabiše. Tato etapa je formou scénky, kde je Rabiš přiváděn do vězení.

Odpolední etapy

Přivítání

Děti přivítá Postrach (vedoucí, hrdina, který jim pomáhá), seznámí je se současnou situací ve městě a nebezpečím Profesora Rabiše. Vysvětlí táborový řád (pravidla spolku). Rozřadí je do skupinek, dá jim pláště a musí si vymyslet název skupinky a vyrobit si zbraně.

H4CK3D

Děti dostávají video, ve které jim neznámí hacker vyhrožuje, že musí dělat, co jim hacker řekne, jinak všem ve městě smaže účty na sociálních sítích. Děti se tedy snaží vystopovat jeho IP adresu. IP adresa v této hře je morseovka napsaná na papíře ve formě jedniček a nul. Jednička je čárka, nula je tečka. Děti si berou do skupinky papír a tužku a luští. Jelikož hacker má přesměrovanou IP adresu, šifer nachází více. Na konci nachází hackera, kterého spoutají a společně vyčkávají na zbylé skupinky. Poté odvádí hackera do vězení do tábora.

Spavá nemoc

První den expert přes chemii s dětmi probírá v rámci instruktáží výuku výbušnin a jedů (poznávačka rostlin stromů). Další den další den ale zjišťují, že expert vypustil do města spavou nemoc. Děti musí sestavit protijed (lektvar z bylinek co jim předtím radil) má to, ale háček. Nemoc je oslabila a to tak, že 5 minut spí a 2 minuty běhají. Nemoc se může měnit či adaptovat na situaci. Nakonec se podaří najít lék a experta opět odvedou do vězení.

Noc v muzeu

Místní majitel muzea zešílí, unese 4 děti, spoutává je v lese a ostatním vyhrožuje, že z nich udělá mumie. Děti se ale nabízejí, že vyrobí lepší mumii, než dokáže on, ale jen za podmínky, že je propustí. Každá skupinka dostane pár toaletáků, izolepu a nůžky. Po nějaké době Mumínek mumie vyhodnocuje a říká jim, kde se ostatní děti nachází. Své parťáky jdou potom děti vysvobodit.

Být či nebýt

Děti přivítá blondýna, která svými otázkami dohání lidi k šílenství. Jak je šílená, tak v táboře schovala bombu. Děti dostanou na papíře hádanku. Budou mít vždy 3 pokusy na uhádnutí, pokud selžou musí udělat nějaký trest. Pokud nebudou vůbec vědět, můžou požádat o indicii, ale musí udělat nějaký úkol. Takhle budou dohromady 3 hádanky. Když je všechny uhádnou blondýna jim řekne, jak zneškodnit bombu. Poté ji odvedou do vězení.

Padělky

Starosta má podezření, že někdo místní doma tiskne falešné peníze. Aby se mu mohl prohlédat byt, musí se zařídit povolení k prohlídce. Děti tedy musí získat patřičná razítka – puntíky – na papír přesně v určitém pořadí, které budou mít na své kartičce (každé dítě ty puntíky bude mít jinak seřazené). Razítka vydávají vedoucí, úředníci, kteří před dětmi utíkají. Fixy si můžou mezi sebou vyměňovat. Někteří úředníci fixy nemají. Vyhrává ta skupinka, ve které získají všechny děti všechny puntíky. Po skončení jdou děti padoucha zatknout.

Večer: Bohužel, padělané bankovky jsou už v oběhu a jsou potřeba zlikvidovat. Nejvíce peněz se točí v místním casinu, proto tam skupinky večer vyrazí a budou se snažit vyhrát co nejvíce peněz. Skupinka, která má nejvíce padělaných peněz, vyhrává.

Pořádná Kanada

Když hrají děti nějakou hru v lese, Naschválníček (za pomoci dalších) jim udělá na jejich stanech Kanadu a nechává po sobě vzkaz, že jim do lesa schoval ešusy. Musí jít po jeho stopách a ešusy si najít. Skupinky poběží na čas trasu plnou azimutu, pochodovek a fáborků, kde nakonec svoje ešusy nachází. Skupinky vybíhají postupně. Nejrychlejší skupinka vyhrává. Když skupinky zrovna neběží, uklízejí si stany. Až všichni doběhnou, skupinky se svolají do jídelny, kde se vymyslí plán na chycení Naschválníčka. Vtom ale Naschválníček přichází a vzteká se, že mu vůbec nic nevyšlo. V tom se zakřičí, že Naschválníček je hrdina a děti na něj naskáčou a tím ho polapí. Poté ho odvedou do vězení.

Vymáhání daní

Jelikož je ve městě spousta obchodů, které neodvádí daně, obrátí se Ministr financí na hrdiny, aby mu pomohli s jejich vymáháním.

Pravidla: Hra se hraje v lese, kde skupinky soupeří v tom, která z nich dá více upomínek (samolepek) obchodům (papíry s nápisem nějakého obchodu). Obchody jsou různě roztroušené po území. Na 1 obchodě může být nejvíce 10 upomínek. Na nalepené upomínky se už nesmí šahat. Upomínky jsou samolepky s barvou patřičné skupinky. Každé dítě může mít u sebe pouze jednu upomínku. Pokud dítě najde obchod, nalepí upomínku a musí si doběhnout na úřad pro další. Úřad je vedoucí, který je na kraji území a rozdává upomínky. Před začátkem hry si ještě děti vylosují „politické postavení“. V každé skupince je 1 ministr, 3 senátoři a 4 poslanci. Tyto postavení si děti nesmí vyměňovat. Pokud v průběhu hry se potkají 2 děti z různých týmů a dotknou se, musejí oba ukázat svoje politické postavení. Pokud má dítě vyšší postavení než jeho protihráč, může mu jeho upomínku vzít a roztrhat (Ministr je nejvyšší a poslanec nejnižší). Vyhrává skupinka, která za určitý čas nalepila nejvíce upomínek.

Záchrana ryb

Námořník, kterému byla rybou ukousnuta ruka, vylil jed do místního chovného rybníku. Děti tedy musí co nejvíc ryb zachránit. Hra se hraje v lese, na území, kde budou rozházené kartičky s rybami (každá ryba je jinak hodnocená). Nejprve si každá skupina si vyrobí plavidlo, tedy ze čtyř klacků vytvoří přenosný rám, do kterého se celá skupinka vejde. Toto plavidlo skupinka během hry nesmí opustit. Krom toho každá skupina dostane stejný počet pěnových míčků. V rozích území jsou ešusy coby přístavy, ze kterých se startuje a kde si ukládají své nachytané ryby. Lodě se ale setkávají se svými soupeři. Ke střetu se soupeři slouží pěnové míčky, které po sobě posádky hází. Když je člen posádky zasažen, tak omdlévá. Musí pokračovat ve hře se zavřenýma očima a už nemůže házet koule ani sbírat ryby. Pokud omdlela polovina posádky, musí skupinka zahodit všechny ryby a doběhnout do přístavu, kde děti nabírají na vědomí. Po nějaké době se hra ukončí a vyhodnotí se získané ryby.

Noční hra – Sekta

Děti mají za úkol nenápadně infiltrovat sektu a zjistit, kdo tu sektu vede. V noci vedoucí děti vzbudí a buď sami nebo po dvojicích chodí po svíčkách. Ke konci narazí na sektáře, který provádí rituál tím, že jim něčím pomaže obličej, dá jim napít něčeho hnusného a sníst taky nějakou dobrotu. Děti jdou pak znova spát.

Poslední bitva

Profesor Rabiš podplácí starostu, který propouští všechny doposud chycené padouchy. Padouši se vyzbrojí a vezmou město útokem. Naši mladí hrdinové se musí taky vyzbrojit a město ubránit. Bitva je tedy děti a rádci vs vedoucí. Území je celé tábořiště. Pokud někdo dostane zásah, musí si doběhnout obnovit život u svého kříže, kterého se stačí jen dotknout. Kříže jsou dva, jeden pro hrdiny a jeden pro padouchy a jsou umístěny na protějších stranách území. Po nějaké době začínají padouši odpadávat. Až odpadne poslední, hrdinové vyhrávají.

Závěr

Tato etapová hra se rozhodně zařadila mezi ty na, které děti vzpomínají dodnes. Asi to je tím že děti si prostě rádi vyrábí zbraně a bojují s nimi proti zločincům. Asi nejvíce oblíbená byla etapa poslední, kdy měli možnost konečně použít zbraně proti všem těm záporákům. Noční hru jsme pro navození atmosféry sekty vylepšili vykopáním hrobů a zapálením křížů u nich. Zážitek se tím výrazně umocnil. Jenom malá rada na závěr, ty klacky, když obalíte tou izolací, tak se s nimi můžete mlátit, jak chcete a nijak zvlášť to nebolí. Problém nastává ve chvíli, kdy někoho napadne toho druhého tím bodnout, na konci totiž ta izolace není... Musím, ale dodat že nikomu se nic nestalo a všichni přežili!