

Důležitost a funkce „nostalgických“ her na táboře

Hubert Lustig

Oddíl Bílí Delfíni – TK Modrý kruh

2022

Obsah

Úvod	3
Nostalgické hry x rychlohry	3
Zábavný aspekt nostalgický her a jeho přínos z hlediska organizace	4
Nostalgie ve hrách jako taková	5
Role nostalgických her v identitě oddílu	6
Závěr	7

Úvod

Každý oddíl má svoje ozkoušené hry, které se hrají dokola každý rok a skoro to vypadá, že nikoho nikdy neomrzí. Působí jako jakýsi ostrůvek jistoty, na který se můžeme spolehnout pokaždé a nemusíme se při organizaci stresovat s pochybovačnými myšlenkami, jak to děti bude bavit. To je jeden z nejdůležitějších aspektů: tyto hry (potažmo aktivity) přinášejí jak zábavu pro děti i vedoucí, tak pocit uklidnění a oddechu z hlediska organizační strany.

U nás jsou tyto hry víceméně 2: svíčky a houbovka. Svíčky spočívají v tom, že musíte strážcům přímo před nosem sfouknout svíčku, kterou chrání. Strážci však nejsou bezbranní: brání se baterkou a vykřikování jmen domnělých hráčů, čímž je pošlou do depa vyzvednout si nový život (celá hra pochopitelně probíhá v noci). Houbovka je zase jakási obdoba vybíjené s mokřými molitanovými houbami, která je neskutečně zábavná a v naprosté většině případů se pak samovolně změní ve vodní radovánky. To je příklad za náš oddíl (Bílí Delfíni), každý to má samozřejmě jinak, někdo může třeba zbožňovat bitvu o vlajku nebo různé druhy bojovek.

Staré „legendární“ hry jsou ale také důležité pro identitu oddílu. Ta se právě skládá z věcí, které se opakují a jsou významnými znaky sebeurčení. Není to samozřejmě jediná věc, co tuto identitu tvoří, ale vzhledem k rozsahu práce se zde těmi ostatními nebudu moc zabývat. Předmětem této práce je právě zamyslet se nad významem a funkcí osvědčených her, na které každý z nás nostalgicky vzpomíná.

Je ještě potřeba zdůraznit, že těmito nostalgickými hrami myslím právě těch pár aktivit, které jaksí vybočují z rámce každoročního CTH, které je v určitých ohledech podobné. Tím myslím typy etap: u nás máme například etapu vařící, bivak, různé strategie a akční hry, hry se stanovišti apod. Nostalgické hry se od her tohoto typu odlišují tím, že jsou velice konkrétní a jejich pravidla se nijak neobměňují. I proto se omezují jen na tuto skupinu.

Nostalgické hry x rychlohry

Na začátku by bylo ještě dobré zmínit, že se možná chvílemi bude zdát divné, proč píšu jenom o starých a zajetých hrách, když podobnou funkci mají i ostatní rychlé hry, které jsou zábavné a nenáročné na organizaci. Pokusím se tedy tyto dvě kategorie vymežit.

Rychlohry a nostalgické hry spolu skutečně úzce souvisí – nostalgické hry totiž (alespoň jsem o tom přesvědčen) jsou rychlé hry, které se osvědčily a vešly do paměti oddílu. Obě skupiny her mají některé vlastnosti podobné: jde o zábavnost a nenáročnost z hlediska organizace, také o možné zabití času v prodlevách nebo prostě oboustrannou terapii, která nám pomůže se eventuelně znovu dostat do dobré nálady. Nostalgické hry, ale podle mě vynikají právě tím, že to byly původně rychlohry, které se natolik vžily, že se z nich staly v podstatě každoroční rituály.

Často šlo třeba jen o shodu náhod nebo dobré podmínky během hraní, které tento přerod uskutečnily. Hry také mohly nějak obzvlášť dobře sednout skupině jako celku, ale tím, že se každoročně opakují a všichni se na ně těší nabývají určitého speciálního významu. Tím je právě ona magická nostalgie, která při hraní nastává a také to, že i když přijdou zcela nové děti, většinou si tyto nostalgické hry velice rychle oblíbí, což se o různých rychlohrahách říci nedá. Speciální funkci mají staré a ozkoušené hry i v rámci určování identity oddílu.

V této práci se budu věnovat i „zábavnému aspektu“ nostalgických her, který mají společný s rychlohrami. Může se to zdát zbytečné, ale myslím si, že to je potřeba, aby byl nastíněn celý obraz funkce a významu nostalgických her z mého pohledu.

Zábavný aspekt nostalgický her a jeho přínos z hlediska organizace

Jakožto organizátoři jsme každý (pravděpodobně) na táboře zažili situaci, která se jenom více a více zvrstává a vedoucí jsou čím dál frustrovanější a naštvanější. Nemusí jít přitom vyloženě jenom o hry jako takové, ale také o provoz tábora. Například problémy s kuchyní, zásobováním nebo i různé technické potíže (třeba rozbitá pumpa). S takovými momenty se samozřejmě jakž takž počítá, i když se nemůžou naplánovat. Právě ale plánování a organizace náročných činností (třeba nová etapa, kterou zkusíme a vyžaduje velký počet vedoucích na přípravu i průběh samotné hry) nejvíce zavání nebezpečím, že když nastane nějaká krizová situace, nebude při ruce dostatek vedoucích, kteří by ji řešili. To je samozřejmě velice černý scénář, nesnažím se zde nějak shodit náročné hry, ale jenom vypíchnout právě nenáročnost her nostalgických.

Ta spočívá právě v tom, že se vše udělá až na místě a často vyžaduje malý počet instruktorů na hru. Vedoucí však často hrají s dětmi také, protože si chtějí užít a na tyto hry vzpomínají ze svých mladičkových let. Alespoň u nás svíčky a houbovka jsou

velice oblíbené i mezi vedoucími a ti si je rádi zahrají. Pokaždé se však tyto hry dají připravit i v jednom (či opravdu v malém počtu) člověku a můžeme se tedy o ně opřít jako o ostrůvky klidu. To si myslím, že je jeden z jejich velkých přínosů, který není na první pohled úplně zřejmý.

S těmito hrami se v rámcáku většinou i nějakým způsobem počítá (například píšou se do závorky do prázdného dopoledne apod.), ale přijde mi, že velice snadno podhodnotíme jejich přínos. Jsme totiž již tak zvyklí na to, že tyto nostalgické hry budou děti bavit, že se nezamyslíme nad tím, že kromě zábavy mají i různé jiné přednosti z hlediska organizace.

K tomu může sloužit následující příklad: dojde k situaci, že se zpozdí oběd o 2 hodiny, protože zásobovací auto po cestě píchlo gumu a nemohlo přijet včas (naštěstí se nikomu nic nestalo). Najednou nám vznikne díra v programu, kterou je potřeba zaplnit. Dopoledne je odporný vedro a nikomu se nechce nic moc dělat. Tu si vzpomeneme, že jsme ještě letos nehráli houbovku. Pískne se nástup, děti se běží převléci do plavek a pár vedoucích připravuje hřiště na očekávanou vodní bitvu.

Na tomto příkladu tedy můžeme pozorovat, že třeba houbovka je taková naše záchranná brzda, za kterou zatáhneme, hrozí-li nám nějaké nebezpečí (samozřejmě při vhodných podmínkách). Nejen že skvěle vyplní program, ale zašpásují si při ní i vedoucí a navíc není vůbec náročná na organizaci a organizovat ji může úplně každý, protože pravidla i průběh důvěrně zná.

Podle mě tedy tyto ozkoušené hry mají i blahodárny účinek na vedoucí, protože to je jakási forma terapie, která není vůbec náročná a navíc se při ní ve vzpomínkách nostalgicky vracíme do krásného a bezstarostného dětství. Přivodí dobrou náladu a poskytnou mentální refresh všem zúčastněným.

Nostalgie ve hrách jako taková

To, že jsem skupinu těchto her, které popisuji, nazval nostalgickou není náhoda. Právě nostalgie hraje podle mě poměrně velkou roli v jejich oblíbenosti. Podle Wikipedie „Nostalgie (z řec. *nostos*, stesk po domově, a *algos*, bolest) je původně chorobný stesk po domově, v současnosti obvykle stesk po něčem minulém, zašlém,

ztraceném.“¹, tato definice působí až odpudivě, ale já s ní zde pracuji jako se vzpomínáním na staré dobré časy, které se snažíme často oživit prostřednictvím nějakých aktivit.

Tyto aktivity podle mě také jsou nostalgické hry. Jedná se totiž o hry, které se v oddíle doslova dědí z generace na generaci a skoro každého kupodivu baví. Při těchto hrách se nám může zastavit čas a přeneseme se do svým dětských let, kdy jsme se snažili propížit kolem strážce a sfouknout svíčku. Je dost pravděpodobné, že současné děti si při jejich hraní také do budoucna vytvářejí jakýsi pocit nostalgie. To se děje prostřednictvím ritualizace (tedy pravidelného opakování s konkrétními znaky), důležité je, aby tento „rituál“ byl vnímán pozitivně a radostně (což si troufnu říci, že se v 99% případů děje).

Poměrně zajímavý je jev, že děti, které přijdou do oddílu jako nové a téměř nikoho neznají si na tyto nostalgické hry velice rychle zvyknou a osvojí si je. Často již za rok nebo za dva o tom mluví úplně stejně jako „staří mazáci“. Vysvětlení můžeme hledat v prostředí, do kterého nové děti přijdou: tábor už roky funguje na nějakých principech a má svoje určité znaky. Jedním z těchto znaků jsou i nostalgické hry. Pokud se nové dítě v tomto prostředí cítí dobře, přijme ho víceméně za své a začlení se. Součástí začlenění je i přijetí ozkoušených aktivit, kterými jsou i nostalgické hry. Nové dítě je tak jaksi nakaženo názory a postoji ostatních, ale myslím, že to je úplně v pořádku, protože když přijde do oddílu zvenčí, musí se s ním do určité míry ztotožnit jinak nemá smysl, aby do oddílu dále chodilo (dle mého názoru by to ničemu neprospělo). Jsem si vědom, že jsou výjimky, kterým toto ztotožnění trvá podstatně déle nebo není možné v takové výši. Takových je ale minimum (může se třeba jednat o mentálně postižené děti, které si v tomto ohledu úplně nevybírají).

Role nostalgických her v identitě oddílu

Další speciální znak nostalgických her je ten, že jsou jednou z mnoha věcí, které tvoří nějakou identitu oddílu jako celku. Identita je tvořena určitými specifickými znaky, které jsou pro danou skupinu lidí (v tomto případě) typické. Oddílová identita a sebeurčení je tvořena komplexním souborem mnoha věcí, například organizací přes rok, způsobem přípravy tábora, provoz na místě, struktura CTH atd. atd.

¹ <https://cs.wikipedia.org/wiki/Nostalgie> 20. 3. 2022

Jednou z těchto věcí, které tvoří identitu oddílu jsou právě i nostalgické hry. Ty jsou totiž pro každý oddíl jedinečné. Jako my máme houbovku a svíčky, ostatní oddíly mají hry jiné a své (to ale neznamená, že by se některé ty hry nemohly shodovat). To pomáhá k určitému sebeurčení, které je pro každý oddíl typické a na které je každý oddíl patřičně hrdý.

Řekl bych, že nostalgické hry jsou spíše marginální kamínek v mozaice, ze které se identita oddílu skládá, ale i jim patří nějaká důležitost. Identitu totiž netvoří pouze „světonázor“ oddílu, ale také maličkosti, které se zdají být na první pohled zanedbatelné. Do této kategorie bych zařadil i nostalgické hry.

Závěr

Předmětem této práce bylo podívat se na téma tzv. nostalgických her, tedy her, které jsou ozkoušené, fungují a dědí se z generace na generaci. Podle mého názoru bychom je měli odlišit od rychloher, kterými vyplňujeme čas, protože mají oproti nim určité speciální znaky (ač jsou v mnoha věcech dosti podobné).

Těmi je bezpochyby jistá neměnnost pravidel a to, že v oddíle nostalgické hry zůstaly (původně vznikly z rychloher, ale dokázaly se uchytit). Mezi jejich důležité funkce patří uklidňující aspekt, protože organizačně nejsou vůbec náročné a vrací nás nostalgicky zpět do dětství – můžou mít až terapeutický účinek (je to trochu divná formulace, bohužel mě nenapadá lepší). Nostalgie je pro tyto hry také typická a má nejspíše funkci při „šíření“ těchto her i na nové děti. V neposlední řadě nostalgické hry mají svoji roli i v identitě oddílu, na které se podílejí ne sice velkou měrou, ale jsou jedním z aspektů, bez kterých by se neobešla.