

Celotáborová hra na téma: Postapokalyptický svět

2022

Alžběta Škrétová

Oddíl: Boltuka

Úvod:

Na tábor u rybníka Dejmov pojedu už po deváté a za celou tuto dobu jsem zažila už spoustu dobrých táborových her. Některé jako dítě, některé jako praktikant a minulý tábor už jsem se aktivně zapojovala do přípravy a realizace programu a celotáborové hry. Doteď náš tábor ale neuskutečnil celotáborovou hru s postapokalyptickým tématem. Jelikož mám tuto tematiku ráda, rozhodla jsem se ji vytvořit jako inspiraci pro vedoucí z jiných oddílů. Jako předlohu jsem si vybrala trilogii The Maze Runner od Jamese Dashnera.

Děj:

Děj se odehrává v budoucnosti, kdy zemi zasáhla katastrofa zvaná Sun Flares. Několik slunečních erupcí zpustošilo zemi a udělalo z ní pustinu, ve které lze ztěžka přežít. Byla sestavena skupina odborníků názvem Koalice, která měla vyřešit tento problém. Ti se dohodli, že vypustí virus Flare, který by měl rychle a bezbolestně zneškodnit většinu populace, aby zbytek mohl žít dál. Jenže virus zmutoval a začal lidi, kteří se jím nakazili, měnit v bytosti, které se nazývají Cranks (podobné zombie). Virus se šíří vzduchem, a tak se vše jen zhoršilo. Byl vytvořen WICKED, organizace, která měla nalézt lék na tuto chorobu. Zjistili, že malá část populace, zejména lidé do dvaceti let, je proti viru imunní, a tak je začali zkoumat a zjišťovat, co je dělá imunními.

To nás dostává do místa jménem Labyrint. Ohromného bludiště, v jehož středu přebývá jen několik jedinců. Nikdo z nich neví, co se stalo, nikdo si nic nepamatuje. Jediné, co ví, je jejich jméno a že se probudili ve výtahu, který je dovezl až sem. Každý z nich zde má roli, kterou pomáhá běhu této malé civilizace. Vše se změní, když dorazí výtahem nová várka lidí, kteří jsou více odhodlaní než kdokoli, kdo se do labyrintu dostal před nimi. Dostanou svou roli a zapojují se do každodenního života v labyrintu, ale pořád je láká jít ho prozkoumat a dostat se ven. Jednoho dne se dva běžci, kteří každý den labyrint prozkoumávají, nestihnou vrátit do tábora před zavřením bran. Do labyrintu totiž z tábora vede několik bran, které se s východem slunce otevřou a se západem zavřou. A noc v labyrintu, tu nikdo nikdy nepřežil. Jeden z běžců je zraněný a několik nejstatečnějších nováčků mu i přes zákazy vyběhne na pomoc. Noc v labyrintu jako zázrakem přežijí, a tak se rozhodnou, že prozkoumají labyrint i v noci. Pomocí vodítek v něm se nakonec dostanou ven.

Venku nic není. Jen pustina. Najednou přijde skupina lidí, která jim říká, že je mohou dostat do bezpečí. Dopraví je do velké budovy, kde poté dostanou hodně jídla a pohodlné postele. Také se dozví o hrozných katastrofách, která zemi zasáhla. Další den jim ale nepříjde něco v pořádku a zjistí, že se nachází v základně WICKED. Uprchnou a snaží se v nehostinné poušti najít místo, kde by mohli v bezpečí žít. Najdou skupinu lidí, která si říká Pravá ruka. Ta jim řekne o Posledním městě, kde by byli před virem v bezpečí. Vydají se tedy na dlouhou cestu pouští až k Poslednímu městu.

Nejdříve město prozkoumají ze všech stran a zjistí, že uvnitř jsou jen bohatí lidé, včetně členů WICKED. Během špehování jim ale unesou několik členů. Musí je tedy dostat zpět. Probojují se do Posledního města a zachrání své přátele. Zbývá jen vyřešit, kam dál. Pravá ruka je kontaktuje a sdělí jim, že objevili ostrov nazvaný Safe place, na kterém by mělo být skutečně bezpečno od Craků i od WICKED. Všichni se na ostrov dostanou a užívají si svůj pracně vydaný život.

Co udělá CTH zábavnější:

1, Scénky

Scénky udělají CTH nejen zábavnější, ale i uvěřitelnější. Děti jsou obvykle ze scének nadšené, dokonce i ty větší je často velmi prožívají. U scének je dobré mít kostýmy, i kdyby šlo jen o primitivní klobouk či plášť. Jako příklad scének k této konkrétní CTH uvedu:

První noc v labyrintu

Na tuto scénku bude potřeba dvou vedoucích a rádců všech skupinek. Vedoucí budou muset mít odlišný kostým od jejich normálního, který používají. Nejlepší by bylo, aby děti vůbec nevěděly, o koho se jedná. Ráno při snídani je děti uvidí odbíhat pryč z tábora. Další vedoucí jim vysvětlí, že se jedná o běžce, kteří každý den labyrint prozkoumávají. Vedoucí se bez kostýmů vrátí zpět a znovu je oblečou až před koncem večere či večerního nástupu. V tu dobu předvedou, že je jeden z nich zraněný a jsou moc pomalí, aby se vrátili do tábora. Je důležité všechny děti přivolat ke vchodu do tábora, ale nepustit je jít jim pomoc. Dopředu se domluvte s rádci skupinek, kteří po chvíli vyběhnou vedoucím na pomoc a ztratí se z dohledu. Po večerce se rádci i vedoucí vrátí spát a brzy ráno se rádci se

snídaní, spacáky a celtami půjdou dospat do vaší verze labyrintu a po snídani se s velkým jásosem ostatních a dvěma vedoucími v převlecích vrátí.

2, Noční hry

Noční hry jsou náročné jak pro vedoucí, tak pro děti, ale když se dobře naplánují, rozhodně se stanou nejzábavnějšími momenty tábora.

Útěk z WICKED

Na tuto noční hru bude potřeba několika vedoucích, kteří budou rozmístěni po trase z tábora do nějakého cílového místa. Po této trase se děti musí proplížit bez toho, aby na ně vedoucí posvítil baterkou. Pokud jsou takto chyceni, musí se vrátit na start a vyrazit znovu. Měli by si obléct něco, co se může ušpinit a je teplé, kdyby se například plazily.

Plán a rozložení CTH do 14 dnů:

CTH jsem rozdělila do 14 dnů, protože tak dlouho trvá náš tábor. Vy si ale samozřejmě plán přizpůsobte délce vašich táborů.

1. Den

Hned první den, co si děti vybalí a rodiče odjedou, přijde jeden vedoucí a přivítá děti v Táboře. Vysvětlí, že se nachází uprostřed labyrintu, ze kterého se už pár let nemohou dostat. Uvede je trochu do děje: Nikdo si nic nepamatuje, neví, proč tu jsou, ... Pak je provede po táboře a jeho okolí. Důležité je zmínit labyrint a brány. Labyrintem by měl být les, nebo například nějaká jeho část. Brána či brány pak místa, kterými se do lesa chodí. Zdůrazní se jim, že do labyrintu se bez dovolení za žádných okolností nemohou vypravit, protože je to velmi velké a nebezpečné místo. Večer by se měl konat táborák, při kterém se všichni představí, pokud se tak už nestalo a vedoucí řeknou dětem jejich role v Táboře. Budou představovat vůdce jednotlivých skupin. Kuchaři, běžci, stavaři, zdravotníci, farmáři, lovci, mapaři, šifrovači (luští hlavolamy v labyrintu) a podobně.

2. Den

Ráno scénka s vybíhajícími běžci (viz. První noc v labyrintu). Přes den si děti vyzkouší různé práce v Táboře a budou „podle jejich silných stránek“ rozděleny do skupinek stavařů, zdravotníků, farmářů a lovců. Rádce zatím zůstane „skrytý“. Přes den se děti

baví a pracují v Táboře a večer je volnější program (městečko Palermo a podobně). Pokračování scény První noc v labyrintu.

3. Den

Dokončení scény První noc v labyrintu. Po návratu rada vůdců udělá z rádců běžce a zároveň tak budou jasně určeni jako rádcí skupinek. Děti vyzvídají od rádců, co se stalo v labyrintu – *HRA: Každý rádce dostane předepsané příběhy, ve kterých bude pár míst s výběrem slov. Jestliže dítě uhodne správné slovo, může pokračovat dál. Pokud ne, musí běžet na určené místo, kde se nachází jeho tým a vystřídá ho jiné dítě. Vyhrává tým, který se jako první dostane na konec příběhu. (Poznámka: Rádcové budou vyprávět příběh jinému týmu než jejich.)* Poté se všichni vydávají do labyrintu, aby ho prozkoumali společně.

4. Den

Děti se chtějí dostat ven z labyrintu a už jsou velmi blízko cíli. *HRA: Po jednom běhají do labyrintu – lesa pro básničky. Ty je třeba předem napsat. Nemusí to být nic složitého, ale každá by měla osahovat slovo z morseovky, jejichž písmeny se složí věta: „Držte spolu a jděte k východnímu východu“ – nebo něco v tomto smyslu. Jestli dítě příběhne k vedoucímu a řekne mu básničku správně, on mu řekne číslo, které určuje pořadí onoho písmene. Postupně děti v týmech složí celou větu – první vítězí. Zbytek dne můžou hrát hry, při kterých získají podobné malé zprávy.*

5. Den

Útěk z labyrintu. Zabalí se na cestu – *HRA: Děti si za časový limit zabalí věci, které si myslí, že budou potřebovat. Poté budou vypouštěny k vedoucím rozmístěným po táboře. Každý po nich bude chtít nějakou věc a jestli ji nebudou mít u sebe, budou ji muset sehnat a donést ukázat vedoucímu. Poté, nebo pokud u sebe věc už měli, se dozví, za jakým vedoucím mají běžet dál. Na konci se zkontroluje, jestli mají všechny věci a určí se pořadí podle časového limitu. Když mají zabaleno vypraví se do labyrintu (tato hra by měla být poslední před večeří) – *HRA: „JANEBA“ – Ve dvojicích děti vyběhnou na předem připravenou trasu, kde na každém rozcestí je otázka a každá cesta představuje odpověď. Pokud se děti vydají špatnou cestou, po chvíli je zastaví znamení, které jim řekne ať se obrátí a jdou jinudy. Opět se boduje podle času. Když**

dvojice doběhne, vedoucí jim řekne, že si mají vzít věci na spaní a přendat je buď do nějaké budovy nebo na místo jinde v táboře než jejich stany. Místo určete podle počasí a vašich možností. Po velké večeři, či táboráku (cítí se jako na hostině) jim řeknete o katastrofě, která zasáhla zemi a jdou spát na určené místo.

6. Den

Ráno si vrátí věci zpět do stanů a vy je přivítáte ve vaší záchranné budově. Přes den budou získávat podezření, že toto místo není úplně takové, jak se zdá. Možnost různých her, které děti mají rády, přehnaná ochota vedoucích, pouze pozitivní hodnocení stanů, mírná rozcvička (nebo žádná) a podobně. Večer (např. scénkou) zjišťují, že se jedná o WICKED. Spolek, který je do labyrintu zavřel a chce je využít na pokusy pro nalezení léku, který ale ne a ne se dařit. Děti v noci prchají ze zařízení (viz útěk z WICKED).

7. Den

Po útěku se nachází v pustině, a proto se rozhodnou najít zásoby vody – HRA: *Přenášení vody z barelu do barelu. Děti se střídají ve skupinkách a pomocí stejně velkých hrnečků přenášejí vodu z barelu do barelu. Skupinka, jejíž barel je plný jako první, vyhrává.* Po zbytek dne hry se sbíráním zásob, či utíkaním a schováváním se před Cranky.

8. Den

Další den v pustině. Cesta je hrozně dlouhá – HRA: „VELBLOUDI“ – *Určí se okruh, na louce nebo jiném otevřeném prostoru, který budou běhat dvojice dětí ze všech týmů. Určí se časový limit, který mají děti na to, uběhnout co nejvíce okruhů. Pokud dvojici předběhne dvojice z jiného týmu, jejich kolo se nepočítá. Vyhrává tým s největším počtem uběhnutých kol.* Nohy je bolí, a tak si vytvoří vozidla – HRA: *Na tuto hru je třeba připravit pro každý tým nejméně čtyři kulatiny, po kterých se budou vozidla pohybovat. Týmy si vytvoří z prken a jiných materiálů vozidlo, které bude následně ohodnoceno ze stránky vzhledu i funkčnosti. Po zkonstruování vozidel vedoucí vyhodnotí jejich vzhled a poté se nejmenší člen týmu do vozidla posadí. Týmy pak budou mít závod po určené trase a s pomocí kulatin se pokusí ho vyhrát i se členem ve vozidlu.* Na konci dne se děti setkají s Pravou rukou (táborák či scénka), která jim řekne o Posledním městě, kde by možná mohli být v bezpečí.

9. Den

Začátek dvoudenního výletu. Nevím, jestli to tak mají všechny tábory, ale na tom našem je nedílnou součástí dvoudenní výlet. Pokud tuto akci nemáte ve standartním táborovém repertoáru, je to skvělá možnost vyzkoušet si dva dny na nohou s partou dětí obložených batohy s litry vody. Lepší je, aby měl výlet nějaký cíl, například blízké město, což se skvěle hodí do našeho příběhu. Děti se tedy vydají do Posledního města.

10. Den

Pokračování dvoudenního výletu. V případném cíli – měště si mohou děti zahrát před rozchodem zahrát například hru, která je na našem táboře docela oblíbená – *HRA: „DĚDEČEK MĚNIL AŽ VYMĚNIL“* – *V této hře se skupinky pohybují v (nějak omezeném území) měště a od lidí či v obchodech se snaží vyměnit sirku za co nejcennější věc. Vítěze vyberou vedoucí zpátky v táboře podle nejlepších ukořistěných pokladů.*

11. Den

Špionáž. Tento program může zabrat tak velkou část dne, jak jen chcete. Děti pošlete do lesa s vybavením, které uznáte za vhodné (jídlo, pití, tužka sešit, a další) a necháte je vás špehovat. Po táboře rozmístíte různé předměty, které se děti budou pokoušet ukrást. Zároveň budou zapisovat co se v táboře děje. Nejlépe zaznamenaný den dostane 10 bodů a za každý předmět dostane skupinka bodů 20. Pokaždé když vedoucí někoho uvidí, jeho skupinka ztratí 2 body. Pro zpestření můžou jít vedoucí např. na nečekanou procházkou po lese a po cestě vidět pár dětí. Hra je tedy bodovaná na skupinky a vyhrává pochopitelně skupinka s největším počtem bodů. Děti přišly na to, že ve měště je WICKED a zároveň je město plné bohatých lidí. Nikdo obyčejný se dovnitř nemůže dostat a kdyby WICKED přišel na to, že tu jsou, určitě by je znovu zajal.

12. Den

Děti možná odhalily tajemství Posledního města, ale WICKED na ně přišel a zajal jim několik kamarádů – *HRA: Jedná se o stopování člena skupinky. Jeden člen z každé skupiny (podobný věk) bude předem odveden vedoucím na nějaké místo – každý má jiná a zhruba stejně vzdálené od tábora. Po cestě bude člen značit cestu, aby ho jeho tým našel. Vedoucí s členem musí vyrazit dostatečně dopředu (z mé zkušenosti spíš*

vyrazit dřív a pak čekat na místě dýl, než později a být zachyceni týmem ještě před cílem). Zbytek týmu se o hře dozví později a vyrazí chybějícího člena hledat podle značení, které jim nechal. Vyhrává tým, který jako první dorazí do tábora se svým členem. Poté se pokusí kontaktovat Pravou ruku, která jim řekne o bezpečném místě, ostrovu Safe place.

13. Den

Poslední den – závěrečná hra – cesta do Safe place. Bude určena trasa, jako v podstatě celodenní výlet. Po cestě budou děti na různých stanovištích plnit různé úkoly (sníst oběd či svačinu, něco vyluštit, vyřešit situaci s krvácením... - mohou být například spojeny s dovednostmi, které se za tábor naučili). Skupinka, co trasou projde za nejkratší čas, dostane velké množství bodů. Děti dorazí do Safe place, kde je čeká závěrečná hostina (táborák) a celkové zakončení tábora.

CTH vyhraje tým s největším počtem bodů.

Závěr:

Na závěr chci dodat, že se těším, až někdy tuto CTH zrealizujeme u nás na táboře a doufám, že vám moje práce poskytla inspiraci pro vytvoření podobné či stejné CTH na tom vašem. A i kdyby ne, jsem ráda, že jste si našli čas si o ní přečíst.



Průběh hry s vozidly na kulatinách



Foto z dvoudenního výletu