



TK Modrý Kruh – Oddíl Modrovid



Lovci pokladů

Dobrodružná celotáborová etapová hra

Vojtěch Štich

Plackovací práce 2022

Obsah

1	Úvod	1
2	Legenda hry	1
3	Idea	2
4	Zdroje inspirace	2
5	Atmosféra	3
5.1	Názvosloví.....	3
5.2	Kostýmy.....	3
5.3	Specializace	3
5.4	Tatchův deník.....	4
5.5	Peníze	4
5.6	Vedlejší artefakty	5
5.7	Starodávné mince	5
5.8	Střípky Srdce Atlantidy.....	5
6	Příběh po etapách	6
6.1	Nultá etapa – Před táborem	6
6.2	První etapa – Budování.....	6
6.3	Druhá etapa – Hledání Atlantidy.....	7
6.4	Třetí etapa – Srdce Atlantidy.....	8
7	Závěr	10
8	Přílohy	11

1 Úvod

V této práci se pokusím rozvrhnout a popsat celotáborovu etapovou hru, kterou jsem realizoval již v roce 2016 a letos ji hodláme na jiném táboře realizovat znovu. Práce může posloužit jako návod nebo inspirace dalším táborníkům, zároveň poslouží jako rozvaha pro mě a můj oddíl.

Součástí práce bude i občasná reflexe zkušeností z prvního hraní, varianty pro dvoutýdenní a tří týdenní běhy, fotografie některých použitých rekvizit a materiálů, zdroje inspirace a pro jistotu i slovníček použitého názvosloví.

2 Legenda hry

Královská akademie věd našla ve spolupráci s Britským muzeem osobní deník Mila Tatche – slavného archeologa, kartografa a lingvisty, který se domníval, že našel cestu do bájně Atlantidy. Královská akademie věd samozřejmě touží po nálezu Atlantidy a zároveň má důvodné podezření, že Tatch našel mnohem více starobylých předmětů, ale místo náležitého odevzdání nálezů muzeu je kdesi ukryl. Proto vznikl Projekt Tatch, který si pod vedením plukovníka Pickeringa a profesora Higginse dává za úkol dešifrovat Tatchův deník a nalézt jeho bývalé výzkumné tábořiště, ukryté artefakty i Atlantidu.

Projekt po mnoha nesnázích uspěje a najde cestu do Atlantidy i ji samotnou. Tam se setká s královnou Atlantidy Kidou a zdánlivě nesmrtelným Tatchem. Oba jim vysvětlí, že Atlantida přežívá na dně moře jen proto, že ve svém nitru skrývá tajemný zdroj energie Srdce Atlantidy, ze stejného důvodu Tatch téměř nestárne. Srdce je z Atlantidy odneseno, což způsobí mnohé potíže. Po neúprosném tlaku svědomí (a konce tábora) je Srdce vráceno a deníky zničeny. Za trest je Projekt Královskou akademií ukončen, ale dobrodruzi se rozcházejí do domovů s pocitem, že udělali dobrou věc.

3 Idea

Hra obsahuje několik témat, která lze s dětmi otevřít a probrat. V první řadě je to plenění památek a civilizační neduhy podobného ražení. Argumentem pro odnesení Srdce je „nekonečný zdroj energie“, tématem hovoru se tedy může stát i energetika, současná energetická krize, ekologie a šetření zdroji – vše samozřejmě v dětmi stravitelné verzi.

Ve hře může vystupovat i libovolné množství prastarých artefaktů, ty nabízí příležitost pro povídání o Egyptě, Vikinzích apod. V rozepsaných etapách se objevují i termíny z literatury jako Odysseus nebo Leviatan – i ty lze s dětmi probrat, jsou to badatelé, předmětem jejich bádání může být cokoliv.

V neposlední řadě je hra ideální pro spoustu šifrování, hledání a výlety pro „artefakty“. Děti jsou navíc v rolích dobrodruhů, takže práce s mapou, uzlování, nocování v přírodě apod. jsou naprosto na místě.

4 Zdroje inspirace

Hra je silně ovlivněna kresleným filmem „Atlantida: Tajemná říše“ od Disney z roku 2001. Celková atmosféra však spíše odpovídá filmům s Henrym „Indiana“ Jonesem nebo Larou Croft. Pokud si s týmem chcete něco nakoukat, než se do hry vrhnete, můžete ještě přidat filmy „Lovci Pokladů“, filmy s Flynnem Carsenem, seriál „Knihovníci“ anebo dokonce videohru „Uncharted“. (Případně stejnojmenný film, který jde právě do kin).

Jména Pickering a Higgins jsou pak převzatá z knihy „Pygmalion“.

5 Atmosféra

Pro lepší navození atmosféry jsme na táboře využili následující:

5.1 Názvosloví

Některé běžné termíny jsme obměnili a používali na nástupech a při hrách:

Obecný název na našich táborech	Upravený název pro hru	Vysvětlení
Hlavas	Plukovník Pickering	hlavní vedoucí tábora
Metodik	Profesor Higgins	osoba, která má na starosti hru, její přípravu i realizaci
Oddíl	Expedice	družinka / skupinka / tým
Oddílák	Velitel expedice	osoba starší osmnácti let odpovídající za oddíl
Praktikant	Zástupce velitele e.	osoba starší patnácti let asistující oddílákovi
Děti	Dobrodruzi / specialisté	:-)
Body	Peníze / libry / bohatství	Body do CeTEH

Všechny expedice navíc nesly jméno svého patrona a mecenáše. Použili jsme jména: Henry „Indiana“ Jones (Indiana Jones), Lara Croft (Tomb Rider), Flynn Carsen (Flynn Carsen a Knihovníci), Nathan Drake (Uncharted) a Benjamin Gates (Lovci pokladů). Další možná jména jsou: Robert Langdon (Šifra mistra Leonarda ad.) nebo Jack T. Colton (Honba za diamantem).

5.2 Kostýmy

Děti i dospěláci dostali před odjezdem instrukce ke kostýmům. Klobouky, kšandy, pískové košile, kabáty a občas dokonce biče a repliky koltů perfektně dokreslily atmosféru badatelů. Dospěláci si navíc připravili svá dobrodruhovská jména, která používali ve scénkách. Expedice je z části vojenského ražení, takže i maskáče a khaki nebo olivové části oděvu fungují perfektně.

5.3 Specializace

Všechny děti si při první oddílové aktivitě vybraly svou specializaci, kterou v expedici vědců a dobrodruhů vykonávaly. Některé programy a hry pak byly směřovány na jednotlivé specializace nebo na výuku dovedností spojených se specializací.

Nabídka specializací vycházela z našeho Devatera Táborových Moudrostí. Názvy jednotlivých moudrostí pak byly upraveny, aby lépe zapadaly do hry. Např. specialisté na zdravotvědu byli Medici, na šifrování Lingvisté atd.

Pro každou specializaci navíc bylo plánované symbolické označení ve stylu vojenské hodnosti, toto označení mělo dětem zůstat jako jeden z pamětních předmětů. Od tohoto nápadu bylo nakonec kvůli časové tísní odstoupeno.

5.4 Tatchův deník

Na hru jsme měli připravenou velkou A4 knihu s pevnými deskami na jejíchž prvních stránkách byly standardní deníkové zápisy, jako by je psal Milo Tach. Následoval úsek, kde bylo evidentní, že bylo několik stran vytrženo. (vysvětleno níže)

Zbytek stránek byl po okraji slepen (jemně) a dětem bylo řečeno, že teprve vyžaduje restaurování. Když byla potřeba děti vyslat na hru pomocí šifry, v zákulisí byly potřebné stránky rozlepeny a byla na ně nalepena nebo napsána potřebná šifra, kterou pak děti luštily „přímo“ z deníku.

Během dní měly děti deník stále k dispozici, takže si mohly číst doplňkové texty nebo luštit šifry, ke kterým se třeba dříve nedostaly.

5.5 Peníze

Na našem táboře bylo vždy standardem, že každý den byl soutěžní a alespoň částečně odkazoval na etapovou hru. Stejně tak bylo běžné, že se na každém nástupu vyhlašovalo bodové hodnocení. Hodnocení pak bylo všem na očích (vyjma několika posledních dnů), aby děti věděly, jak si jejich oddíl stojí.

Body jsme pro tuto hru přestrojili za britské libry. Vytisknuli jsme několik druhů skutečných liber – byly jednostranné, na druhé straně byl nápis replika a razítko tábora, abychom se co nejvíce pohybovali na straně legality.

Dětem pak zástupce Akademie věd předával peníze (body), které si oddíly za den vysloužily. Bankovky v paklících převázané páskem v barvě oddílu předávané z černého kufříku děti nad očekávání bavily.

Aby bylo bodové pořadí zřejmé pro všechny, úkolem prvních dnů bylo, aby si oddíly vyrobily trezory, kam budou své peníze ukládat. Oddíl dostal několik hřebíků, petlici a visací zámek, zbytek byl na nich. Před táborem jsme vytiskli několik desítek

displejů – černé papírky s digitálními „nulami“, které se podle hodnocení vybarvovaly a začernovaly. Displejů bylo [počet oddílů] x [počet dní tábora] + rezerva. Trezory pak byly veřejně vystaveny a každý den po večerním nástupu jim byly vyměněny displeje za nové hodnoty.

Když se blížil konec tábora a chtěli jsme, aby hodnocení bylo tajné a výsledné umístění překvapivé, napsali jsme na displeje ERROR.

5.6 Vedlejší artefakty

Předem jsme připravili několik předmětů a šifry vedoucí k nim. Předměty byly skutečné (ne miniatury nebo papírky s nápisem), takže děti hledaly skutečný prsten, náramek, svícen apod.

Po táboře bylo schovaných několik stran (šifer) vytržených z Tatchova deníku. Pro lepší plynulost hry jsme stránky umisťovali postupně, aby nebyly všechny nalezeny během prvního odpoledne.

Když děti vyluštily, kde se artefakt nachází, mohli utvořit malý tým, který v doprovodu dospěláka artefakt vyzvedl. Artefakty byly schované maximálně 15 minut od tábora. Oddíl měl za úkol provést celou akci tajně, protože se mohlo stát, že jim úlovek vyfoukne konkurenční oddíl.

5.7 Starodávné mince

Prvním úlovkem expedice se stala truhla plná starodávných mincí – keramické, vykrojené vykrajovátky na vánoční cukroví a nasprejované (obrázek 1). Děti si mohly jednu takovou starodávnou minci vysloužit, pokud nadmíru pomáhaly v táboře nebo se jim něco extra povedlo při hrách. Mince udělovali oddíláci nebo členové vedení. Mince představovaly další z památečních předmětů – původně však bylo slíbeno, že půjde vyměnit za něco většího. Tento nápad se nakonec přičil s rozpočtem tábora.

5.8 Střípky Srdce Atlantidy

Jak bylo nastíněno výše a jak bude upřesněno níže, středobodem hry je Srdce Atlantidy – magický krystal, který se v průběhu příběhu roztříští na několik kusů. Velkou odměnou na konci tábora tak byly střípky Srdce – keramické osmistěny nabarvené fosforeskující modrou barvou, které ve tmě svítily (obrázek 2). Nyní možná nahradíme keramiku 3D tiskem.

6 Příběh po etapách

V následujících čtyřech Bodech podrobně rozvedu jednotlivé části hry. Nutno zmínit, že jsem se již setkal s názorem, že etapa označuje každou hru, která souvisí s příběhem. Já vycházím z toho, co jsem se naučil na našem táboře – etapa je část příběhu, jakási kapitola, která se řeší několik dní. Náš tábor fungoval tak, že se příběhu a CeTEH věnoval každý den téměř celý program, proto možná bude pro jiné tábory nutné příběh trochu zrychlit. Zároveň upozorním na místa, která lze pro čtrnáctidenní tábory vypustit.

V realizačním týmu je též třeba si položit otázku, jak klima vašeho tábora a oddílu pracuje s konceptem zla a záporáků. Nám se při prvním pokusu stalo, že děti hůře rozlišovaly mezi rolí a hercem. Pro tábory s mladšími dětmi se mohou některé motivy jevit jako příliš drsné.

6.1 Nultá etapa – Před táborem

Pokud náhodou chcete na CeTEH navázat během celoroční činnosti, můžete například na výpravě hledat Tatchův deník, ke kterému povede několik šifer nebo ztracená mapa. Shromáždění a založení Projektu Tatch mecenášem Prestonem B. Whitomorem může být naopak předmětem kreativních snažení.

6.2 První etapa – Budování

Po vzniku Projektu a nalezení místa, odkud Tatch podnikal své dobrodružné výpady je třeba tábořiště obnovit – zde je prostor pro počáteční zaběhnutí tábora, na našem táboře se konal „Dřevařský pětiboj¹“.

Odpočinkové aktivity sestávají ze seznamovacích her, výroby zkráceného názvu a loga expedice a prezentování příběhu dětem. Tady je dobré upozornit, že zkrácené názvy mohou mít mnoho podob. Z expedice Henryho Indiana Jonese se tak mohou stát Indiáni a z expedice Lary Croft Krafky.

Následně je třeba vybudovat pověst Projektu, aby s ním byly ochotné spolupracovat i jiné instituce. Následují hry, které prověří schopnosti expedic opečovávat a chránit staré předměty, udržovat pořádek apod.

¹ Celodenní blok aktivit, při kterých se plení les (předem domluveno u příslušných orgánů) od soušek a vyrábí se dříví na celý tábor.

Celou tuto etapu lze výrazně zkrátit, protože tábořiště je v takřka perfektním stavu a důvěru kolegů již expedice má. Zásadní je během této etapy vyluštit z Tatchova deníku cestu do tajemného chrámu, kde je uložen Deník Pastýře. Chrám je velká překážková dráha v lese, nechybí provázky, překonávání „bažiny“ ani chodba plná pastí (děti z jiného oddílu, které právě soutěžící oddíl vybíjejí) – zlatým hřebem je pak hnízdo pavouků, kde ze stromu visí vajíčka (balónky s vodou v barvě oddílu). Děti musí vajíčka rozbít, protože v jednom z nich je klíč od pokladnice, kde je deník ukrytý.

6.3 Druhá etapa – Hledání Atlantidy

Zdá se, že vytoužený Deník Pastýře je prázdný. Naštěstí Tatchův deník nastiňuje existenci Napoleonova inkoustu, který odhaluje neviditelné texty. Inkoust se nachází na Svaté Heleně a je třeba získat povolení k zapůjčení – k tomu může posloužit hra „Byrokracie²“. Po potření se v deníku skutečně objeví text v neznámém jazyce. (který tam dosud byl napsán zmizíkem) – pro efekt lze použít jiný než modrý inkoust.

Nyní je třeba rozlousknout Atlantskou abecedu (na internetu je ke stažení font přímo podle filmu, lze jej použít na deník i na pamětní předměty). Sem se hodí běhací hra s papírky, prostý průchod lesem a zapamatování si písmen na stromech, Einsteinova hádanka nebo cokoli jiného. Následuje čtení Deníku Pastýře s popisem cesty k Atlantidě. Zkušenost velí udělat tentokrát text v deníku mnohem kratší, neboť jednoduchá ale dlouhá šifra se dětem velmi rychle okoukala – a to i přesto, že byla doplněna o obrázky.

Projekt se připravuje na cestu v ponorce Odysseus – sem opět může přijít mnoho her včetně samotných „Ponorek³“. Cesta do Atlantidy je puťák. Náš koncept počítal s třídním puťákem, přičemž ráno druhého dne začínalo kláním s Leviatany – bytostmi, které stráží cestu k Atlantidě. V lese probíhala hra „Adventura⁴“ obohacená o Leviatany – dospěláky v pláštích a v kaširovaných maskách (trochu ve stylu Smrtijedů z pátého filmu o Harry Potterovi), kteří děti naháněli a na chvíli vyřazovali ze hry nebo jim zadávali různé úkoly, bez kterých nešlo hru dokončit.

²(též známá jako „Úřady“) Principem hry je procházení spletitého systému stanišť – úřadů, kde jedno lejtro podmiňuje druhé a jednotlivé dokumenty jsou za drobné úkoly.

³ Oddíl utvoří hada, všichni kromě posledního mají zavázané oči. Úkolem je projít slalomem/bludištěm bez mluvení. Na konci je třeba vystřelit torpédo – první v hadovi vyrazí rovně vpřed – a zasáhnout cíl.

⁴ Na stromech jsou rozmístěny karty s popisem překážky/rozcestí a popis možností kudy se vydat. Karty na sobě mají čísla, na které odkazují možnosti (Chceš jít vlevo? Hledej kartu 5.). Cílem je dostat se do cíle.

Večer téhož dne výprava dorazila do Atlantidy, před jejímiž branami je uvítal Milo Tatch a královna Kida⁵. Výpravě jsou předány informace o křehkosti Atlantidy a o tom, že ji při životě drží tzv. Srdce Atlantidy. Zde je prostor pro noční hru.

- Pokud chcete čistější variantu, může Kida Srdce na pár dní Projektu Tatch půjčit ke zkoumání, když si pro něj v noci přijdou na určené místo. Mají však přísně zakázáno truhlu se Srdcem otevírat.
- Konfliktnější varianta je taková, že Pickering rozkáže Srdce v noci ukrást a sám zakáže jeho otevírání.

Srdce představuje zamčená truhlička se spoustou děr (obrázek 3), skrz které vychází světlo – my použili modrá vánoční světylka a účel splnila skvěle. Následuje návrat do tábora.

Tuto etapu lze zkracovat libovolně, mělo by ale v jisté formě dojít ke všemu, co se týká puťáku.

6.4 Třetí etapa – Srdce Atlantidy

Po návratu z Atlantidy lze odpočinkový den věnovat vykreslování zážitků z Atlantidy – výroba kostýmů, modelů města, sošek. Scénky, výkresy, cokoliv. Stane se, že je truhla se Srdcem otevřena. Důvody mohou být:

- Nekonfliktní varianta – nehoda během neškodného výzkumu.
- Středně konfliktní varianta – Dorazil Pickeringův nadřízený (možná je to jeho identické dvojče, možná je to další návštěva) a dožaduje se otevření truhly.
- Konfliktní varianta – Pickering začíná bláznit a sám nařizuje otevření truhly.

Otevření opět probíhá v noci mimo tábor, např. na přilehlé louce. Pro efekt je možno truhličku opatřit dýmovnicemi a nastalou katastrofu vykreslit jednoduchým ohňostrojem (nebo jiným vizuálně výrazným počinem). V nastalém „zmatku“ nařídí Higgins útěk zpět do tábora. Zde je třeba dobrá koordinace, aby nevznikla skutečná panika. V táboře se při přepočtu zjistí, že Pickering zmizel.

⁵ Nemůžu dostatečně doporučit dojednání návštěvy, kterou děti neznají, aby hrála Tatche a Kidu. U nás to mělo obrovský úspěch.

Druhý den ráno se expedice vydávají na místo činu, kde nalézají prázdnou truhličku, jeden úlomek Srdce a část Pickeringova oděvu. Velice brzy (například od Mila Tatche, který navštívil svůj někdejší tábor) děti zjistí, že se Srdce roztříštilo a na svou pomoc přivolalo Leviatany. Leviatani nyní působí problémy po celém světě a je třeba je zastavit, stejně tak je nutné sestavit Srdce a vrátit jej do Atlantidy. Nabízí se též otázka, kde je Pickering.

Tato část je silně flexibilní, naše Srdce mělo osm úlomků (obrázek 4), z nichž jeden jsme už získali a poslední se získává v poslední části, takže jsme mohli šestkrát hledat jednotlivé úlomky nebo je dát jako cíl různých her. Boj s Leviatany a napravování jejich řádění skýtá také nekonečné možnosti, pokud je dětem dostatečně prodáte. My použili například hry: „Přístavy⁶“, „Loupežníci⁷“, „Stavba města⁸“ nebo „Plyšoví medvídci⁹“.

Poslední úlomek má u sebe buď velitel Leviatanů, který chce chránit Srdce nebo sám Pickering, který se snaží pomocí úlomku Leviatany spoutat pod své velení. V obou případech je poslední hra „Bitva¹⁰“. Co přesně se stane s Pickeringem po bitvě, je na tvůrčím týmu. Náprava a vyléčení šílenství je jistota. Když mají členové Projektů všechny dílky, Higgins nebo Tatch mohou Srdce znovu sestavit (obrázek 5). Naše rekvizita Srdce byla opatřena magnety, takže sestavení bylo poměrně efektní.

⁶ V lese je několik stanovišť, které představují přístavy a v určitém kurzu prodávají a nakupují zboží (každý přístav jinak). Děti jsou lodě, které plují mezi přístavy a snaží se vydělat co nejvíce peněz. Ve hře se pohybují i piráti, kteří zkrátka kradou zboží pro sebe.

⁷ V lese jsou podobizny loupežníků / Leviatanů. Jedno z dětí z každého týmu má „katalog“ různých očíslovaných očí, uší, vousů atd., které loupežníci mají. Ostatní děti hledají podobizny a snaží se zapamatovat si a postupně poskládat celé podobizny a jména loupežníků.

⁸ Za doběhnutí na stanoviště nebo za splnění jednoduchého úkolu děti dostávají suroviny (papírky) a za určité počty surovin si mohou na základně stavět budovy do svého města. Budovy jsou různě bodově ohodnocené. Navíc chrání před různým nebezpečím, které například boří budovy nebo kradou suroviny.

⁹ Za doběhnutí na stanoviště nebo za splnění jednoduchého úkolu děti dostávají kusy medvídků (papírky s nápisem „ruka“, „noha“ atd.) v různých barvách a snaží se poskládat kompletní plyšáky podle předem určeného klíče. Různé obtížní plyšáci mají různé bodové ohodnocení.

¹⁰ Je u nás tradiční hra, která ale nemusí potěšit jiné táborové skupiny. Dospěláci si postaví v lese malý bunkr, obvykle u skály, z kartonu a větví. Na stěnách bunkru jsou připevněné vlajky z párátek v barvách týmů. Tým, který jako první získá své vlajky nebo v daném limitu získá nejvíce vlajek, vyhrává. Avšak dospěláci jsou v bunkru vybaveni látkovými (ponožkovými) kulemi a dobyvatele vybíjejí, čímž je na čas vyřazují ze hry. Pro ozvláštňení lze děti vybavit buď štíty nebo též kulemi.

Pokud máte ještě čas do konce tábora, může Srdce vyžadovat nabití energií z Prométheova ohně, k čemuž jsme využili hru „Nošení ohně¹¹“. Večer u závěrečného ohně je Srdce již nabité a opět hezky svítí skrz truhlu. Tatch děkuje všem zúčastněným, každému předá malý střípek Srdce a odchází. Ráno v den odjezdu obdrží Higgins nebo Pickering zprávu, že je Projekt ukončen a je třeba urychleně vyklidit tábořiště.

7 Závěr

Hra se nám v roce 2016 povedla a některé děti na ni dodnes vzpomínají. Věřím, že s dávkou kreativity, tvořivosti a snahy vyrábět pěkné rekvizity a hrát zajímavé scénky může být hra opravdu dobrodružným zážitkem pro děti všeho školního věku.

¹¹ Nejstarší děti z týmu jsou spolu se svými oddíláky po večerce odvezeny z tábora a vysazeny na neznámém místě. Mají za úkol zjistit, kde jsou, jak se dostanou do tábora a najít materiál na rozdělání ohně. Rozdělaný oheň si pak děti musí nabrat do ešusu a odnést do tábora. (za neustálého dozoru oddíláka)

8 Přílohy



Obrázek 1 - Starodávné mince



Obrázek 2 - Střípek Srdce Atlantidy



Obrázek 4 - Truhla se Srdcem Atlantidy



Obrázek 3 - Úlomky Srdce Atlantidy



Obrázek 5 - Sestavené Srdce Atlantidy