

Nepohodlňák

Plackovací práce

Ondřej Vokál „Ondráš“

T. K. Eridanus Kolín

2022

Úvod

Když jsem v loňském roce dostal příležitost vymyslet celotáborovou etapovou hru, tak mi v hlavě okamžitě problesklo téma inspirované mojí oblíbenou americkou reality show, *Kdo přežije*. Rozhodl jsem se tedy, že vezmu svoje oblíbené prvky z tohoto pořadu a zapracuji je do fiktivního příběhu, ke kterému jsem našel inspiraci v literárních dílech jako jsou *Tajuplný ostrov a Robinson Crusoe*. Během tvorby jednotlivých etapových her jsem využil našeho již tradičního „dvoudennáku“ neboli dvoudenního výletu, kdy jednotlivé skupinky dětí soutěžící proti sobě v celotáborové hře vyšleme na dva dny přes noc mimo tábor. Dvoudennák bývá většinou nějakým způsobem propojen s etapovou hrou, jako tomu bylo i tentokrát. Pro tento tábor jsem tedy jako hlavní etapový vedoucí využil příležitosti, abych dětem a jejich rádcům tenhle výlet ještě více zpestřil. Pojmul jsem ho jako „nepohodlnák“ čili cestu nebo pouť, která je plná drobných mrzutostí, (ne)milých překvapení ale s notnou dávkou zábavy. A přesně tahle strastiplná cesta nám do konceptu etapové hry: *Kdo přežije!?*, zapadla perfektně. Dalo by se také říct, že se jedná v podstatě o celovýletní hru (dále jen „nepohodlnák“), která se dá aplikovat jak na táborové dvoudennáky, jednodenní výlety v přírodě i po městě, ať už krátké nebo dlouhé, kdy je účastník nucen vystoupit ze svojí komfortní zóny a okusit hořkost nepohodlí. Příprava nebo oživení jakéhokoliv výletu nebo cesty v tomto duchu je, díky bezedné studánce lidské fantazie, možná v odlehčené verzi jak pro děti, tak i v té náročnější třeba pro vedoucí. Budu rád, když tato práce poslouží jako inspirace pro ty, kteří se nebojí opustit zažitá stereotypy jako jsou například: chůze po předu nebo spaní ve vlastním pyžamu, a odváží se sebe, svou družinku nebo svůj oddíl vystavit nástrahám nepohodlí.

Jak to vlastně vzniklo

Celý nepohodlnák má, jak již jsem zmínil v úvodu, za cíl všechny účastníky vyhnat z jejich komfortní zóny. Pokud totiž člověk nezažije nepohodlí, nikdy nedokáže dostatečně ocenit pohodlí, které většinou vnímá automaticky. Nepohodlnák by měla být jakási zkouška, na jejímž konci si člověk uvědomí, jak málo dokáže ocenit to, že během výletu nemusí chodit pozadu nebo stavět přístřešek jen jednou rukou nebo pomocí zubů.

Inspirací pro tuto „hru“ mi byly bezpochyby následující tři body.

- **Polipsy** – vesnička o pár desítkách obyvatelích, která se nachází v části obce Čestín v okrese Kutná Hora, v jejímž okolí pořádal oddíl T.K. Eridanus během minulého století tábory. Nicméně i nadále zůstaly Polipsy v paměti starších členů oddílu, ale zaryly se do paměti i těch nových, a to zejména díky naší celodenní táborové hře POLIP SY! Během této hry panuje na táboře v řadách vedoucích v podstatě anarchie, které děti nerozumí a jakákoliv snaha z jejich strany zjistit, co se to vlastně děje, se shledá s odpovědí: [polibsi], kterou zpravidla následuje trest ve výši minimálně 20 dřepů apod. Ani během pauzy na jídlo si nikdo nemůže být jistý, zda zrovna jeho smažený sýr není jen houbička na nádobí obalená v trojobale. Zkrátka den, kdy není nic normální.
- **Cholera** – naše stará táborová hra, kterou již známe jen z vyprávění. Podle toho, co jsem z vyprávění odnesl, tak tato hra zpravidla začínala ve chvíli, kdy byly děti mimo tábořiště. V ten moment byla vyhlášena epidemie cholery a obsah veškerých „zamořených“ stanů musel být vyházen na hromadu. Tato hromada se náhodně rozdělila na počet hromádek odpovídající počtu skupinek. Každý hromádka byla unikátní, a tak byla k vidění hromádka obsahující například: 12 spacáků, jedny holiny, dvoje kalhoty, tři trička a ešus. Ale také třeba hromádka s 10 bundami, 20 páry ponožek, dvěma karimatkami a kartáčkem na zuby. Poté co se děti vrátily do tábořiště, bylo jim oznámeno, že propukla epidemie cholery. Skupinky mají za úkol sebrat své „nezamořené“ hromádky a dostat se na místo vyznačené na mapě, kde získají vakcínu a možná také najíst a nocleh, než se situace v tábořišti uklidní.
- **Mrzení** – podcast, který mi ve své epizodě zaměřené na nepohodlí dodal inspiraci dát všechny dílky této skládačky dohromady.

Kontext v souvislosti s etapovou hrou

Děti se po celou dobu tábora nacházely na fiktivním ostrově, kde utvořily kmeny (Tiga, Safu, Buno a Kama), které spolu během jednotlivých etapových her soupeřily s cílem dostat se z ostrova domů. Jednou z etapových her bylo dojít se svým kmenem na druhou stranu ostrova, kde se v rámci noční bojovky měly za úkol setkat s domorodci a uzavřít s nimi obchod. Cesta byla od začátku naplánovaná jako dvoudennák, s tím rozdílem, že tentokrát bylo všechno trochu jinak, než děti čekaly.

Aukce

Ráno dostal každý kmen obálku s táborovými penězi (pastily) a rýmovaným vzkazem, který je zval na dopolední aukci.

*Rozhazujte penízky, dneska bude aukce,
utrácejte s rozumem, přijde dlouhá akce.
Cesty samé nástrahy, dbejte této výstrahy,
přes džungli i kamení, možná přijde mrzení.*

Když se kmeny dostavily na aukci, obdržely aukční plácačky ve svých barvách, usadily se na připravená místa a mohli jsme začít. Hlavní vyvolávač obeznámil děti s tím, že na této aukci budou draženy zásoby na jejich cestu, protože je ale zásob jen omezené množství, musí se během aukce snažit vydražit pro sebe to nejpotřebnější.

Příprava a pravidla

Na aukci jsme připravili celkem 40 položek. Mezi položkami se objevovaly praktické věci jako: *sekyra, nůž, ešus, příbor, plachta, provázek, balík suchých třísek, sirky, karimatka, spacák...* dále také potraviny: *těstoviny, konzervy, sušenky, marmeláda, šlehačka, čokoláda...* společenské hry nebo míč ale i svitek papíru obsahující výhodu do další etapové hry a v neposlední řadě i naprosté zbytečnosti, kterým kralovala, během aukce zakrytá, položka obsahující nic.

Aukce začala. Z počátku se kmeny držely zpátky a zpravidla ten kmen, který nabídl cenu první, často nebyl přehozen. Jakmile ale bylo ohlášeno, že jsme zhruba v polovině aukce, děti začínaly tušit, že zde platí pravidlo, co si nevydražím, to nemám. Na konci aukce byly položky poměrně rovnoměrně rozděleny mezi všechny 4 kmeny, co se týče kvality vydražených věcí, o tom bychom mohli polemizovat. Kmen Buno, kterému se podařilo získat sekeru, plachtu, provaz i suché třísky by se mohl zdát jako suverénně nejúspěšnější. Nicméně radost v očích kmene Tiga, která div ne tancovala kolem nakoupené šlehačky, sušenek a kečupu naznačovala, že vítězi aukce jsou oni. Abychom dětem vdechli trochu naděje a

pomyslného větru do plachet, každý kmen dostal ke svým vydraženým položkám také základní balíček potravin, vodu, kotlík, nůž, tři sirky a plachtu 4x4. A zároveň byl pro každý kmen čítající jednoho rádce a 7-8 dětí, připraven seznam dodatečných věcí, které si mohou vzít s sebou: *dva batohy, do kterých museli všechno sbalit, lichý počet spacáků, jeden kartáček, dvě karimatky, jeden ešus, tolik lžic, kolik je členů skupinky, hřeben a metr provázku.*

Dali jsme kmenům 10 minut na to, aby zabalily všechny své zásoby a připravily se na odchod. Kmen, který bude připraven nejdříve, získává první z mnoha bodů, které budou během jejich dvoudenníku udělovány. Každá skupinka, která se seřadila a ohlásila připravenost na cestu byla podrobena důsledné kontrole vybalením veškerých zavazadel a zabavením nepovoleného kontrabandu jako: zubní pasta, bonbóny a nutella z domova nebo obyčejné vidličky a nože.

Po této před odchodové kontrole, obdrželi rádci každého kmene extra sirky, toaletní papír, celtu a provázek pro případ nejvyšší nouze. Za použití těchto zásob navíc byly kmeny trestány přísným sražením bodů. A to nejdůležitější, byly jim svěřeny obálky s nadepsaným časem nebo místem, kdy mají být otevřeny, ve kterých na ně čekaly úkoly, se kterými se musely v časovém limitu vypořádat. Pokud se kmen s danou situací vypořádal v časovém limitu nebo splnil zadání, rádce výsledek zdokumentoval abychom po jejich návratu mohli udělit body.

Úkoly

Omezené zásoby a výbava na cestu spolu s připravenými úkoly měly simulovat nástrahy džungle, které musel každý kmen překonat. Původní myšlenka byla cestu v rámci možnosti trochu znepríjemnit a zároveň úkoly zvolit tak, aby zabavily děti po celou dobu výletu, což se nám povedlo. Původní seznam úkolů na cestu jsem konzultoval s několika vedoucími. Po korekci od jedné z vedoucích a mojí partačky, se kterou jsem etapu vytvářel, jsem pocítil obavy, že výlet nebude až tak nepohodlný, jak jsem původně zamýšlel. Moje korektorky totiž vyřadily ze hry některé mé favority, u kterých se ukázalo, že by z hlediska proveditelnosti, a hlavně udržení bezpečí dětí mohli být v některých situacích nereálné. Dohodli jsme se tedy na kompromisu a nepohodlník jsme pojali jako testovací jízdu, abychom zjistili, co si případně do budoucna můžeme dovolit, resp. kolik toho naše děti, stále s úsměvy na tvářích, ještě snesou.

Výprava čelila jen jedné vážnější překážce, a tou byla probíhající krize spojená s covidem. Z toho důvodu jsme nemohli jednotlivé skupinky poslat na dvoudennák tak daleko, jak bychom chtěli a zároveň nám to znemožnilo zrealizovat některé plánované úkoly, které by mohly přicházet v pravidelných intervalech během pochodu a cestu tak ještě více ozvláštnit. Každá skupinka otevřela těsně před odchodem první obálku se vzkazem, kde stálo: „*vydejte se 1000 kroků tímto směrem (každá skupinka jiným) a poté otevřete následující obálku*“.

Zde jsou jen některé z dalších úkolů, které jsme si pro skupinky na nepohodlnák připravili.

- Obálku otevřete až dorazíte na místo – máte 1 minutu na to, abyste v okolí místa, kde právě stojíte, našli nejvhodnější místo pro přístřešek, po uplynutí času musíte začít stavět přístřešek na místě, které jste si zvolili, nebo kde zrovna stojí nejmladší člen vašeho kmene.
- Tuto obálku otevřete před jídlem – sedněte si s jídlem dokola, tvůj kamarád po tvé pravici krmí tebe a ty ve stejnou chvíli krmíš kamaráda po své levici, každý tedy dostane lžici do pusy ve stejnou chvíli.
- Otevřít hodinu po obědě – všeho hned nechte a okamžitě rozeberte přístřešek, sklíďte ohniště a posuňte svůj tábor minimálně o 30 a maximálně o 100 kroků jinam, máte na to hodinu.
- Vytvořte z materiálu, který najdete v lese název vašeho kmene, musí stát bez toho, aniž byste ho drželi (jako billboard) alespoň po dobu, než ho Váš rádce zdokumentuje, na provedení máte hodinu.
- Nacvičte a přehrajte scénku o příjezdu prvních trosečníků na ostrov (viz etapová hra: *Jak to všechno začalo*), všichni členové kmene se musí zapojit.
- Otevřít před spaním - o půlnoci jděte cestou podél svíček, abyste uzavřeli obchod s domorodci.
- Otevřít druhý den, hodinu po obědě - sbalte se, naložte dva nejmenší členy kmene na vyrobená nosítka a vyrazte zpět do tábořiště.

Výsledek a dojmy

Po příchodu kmenů zpět na tábořiště jsme od rádců převzali hodnocení jednotlivých úkolů a jejich foto a video dokumentaci. Úkoly byly rádci hodnoceny jako: splněn/nesplněn, případně

se slovním komentářem: splněn ale ne v časovém limitu apod. Na základě těchto informací jsme mezi kmeny rozdělili za každý z úkolů body.

Každý kmen si s nachystanými překážkami poradil po svém, takže jsme hodnotili také originalitu. Při přesouvání tábořiště si například jeden z kmenů zvládl bezpečně přenést ohniště, další kmen sehrál nejoriginálnější scénku, jiný zase nejlépe zvládl půlnoční bojovku atd. Dále jsme sráželi body za využití rezervní zásoby, zejména sirky a toaletní papír, který jsme záměrně nezařadili do základního balíčku.

Dvoudennák dětem sice znepríjemnil také několik hodin trvající déšť ale všichni zúčastnění i přes to ocenili, že šlo o netradiční zážitek, který si užili a z výletu si odnesly, že: člověk nikdy nemůže být připraven na všechno, že občas pro cestu vpřed musíte udělat krok zpět, a že to co nemáš, to nepotřebuješ.

Závěr

Smyslem nepohodlnáku bylo vystoupení zúčastněných z komfortní zóny a také průzkum chování jednotlivých kmenů a jejich schopnost si s nečekanými nástrahami cesty poradit. Děti se během nepohodlnáku učily překonávat nástrahy cesty společně a zlepšovaly komunikaci ve skupině. Vzhledem k pozitivním ohlasům si troufám říct, že v podobném duchu by naše dvoudennáky mohly pokračovat i v dalších letech, a nejen na táboře.

Nespornou výhodou nepohodlnáku je jeho variabilita a poměrně jednoduchá příprava. Je možné ho dle potřeby upravit podle délky cesty, terénu, počasí a věku účastníků. Také je možné v pravidelných časových intervalech nechat každého losovat individuální nepohodlí. Zkrátka můžete libovolně nastavovat různé obtížnosti nebo absurdnosti úkolů a ovlivňovat tím jak trápení, tak i zábavu Vašeho nepohodlnáku.