

CO DĚLÁ DOBRĚ PŘIPRAVENÝ TÁBOR ZÁŽITKEM, NA KTERÝ SE NEZAPOMÍNÁ?

Autor: Honza Kašpárek, psáno pro školení na hlavasovskou placku ČTU

Osnova:

1. Úvod
2. Dobrá parta
3. Jsme na stejné lodi
4. Zapojení všech
5. Dobré téma celotáborovky
6. Udělátka a efekty
7. Scénky
8. Překvapení, tajemno
9. Závěr

1. Úvod

Představte si, že máte velmi dobře až perfektně připravený tábor, ale když skončí, celkový pocit z něj je takový nemastný-neslaný a přemýšlíte, kde se stala chyba, že jste ty skvělé nápady, které jste celý rok připravovali, nedokázali pořádně prodat. Předem předesílám, že se žádná chyba stát nemusela, protože vždycky to prostě nevyjde – kdyby ano, vlastně bychom ten rozdíl mezi úžasným a dobrým táborem ani nemohli poznat ☺.

Tato práce se chce v návaznosti na otázku z prvního odstavce pokusit dát dohromady pár postřehů, které se objevily za ta léta, co tábory připravujeme, a připadá mi, že jejich vhodným uplatňováním a kombinací je možné výrazně zvýšit šanci na uspořádání opravdu (nejlépe po všech stránkách) famózního tábora.

Pořadí témat následujících kapitol je náhodné a nenaznačuje, co považuji za více a co za méně důležité. Pokud bych však přeci jen měl něco vyzdvihnout, byla by to dobrá parta vedoucích – ta mi přijde jako stavební kámen každého kvalitního tábora. Je samozřejmé, že dobře fungující, veselí a namotivovaní lidé podávají na táboře ty nejlepší výkony, protože je to zkrátka baví. S rozhádanými lidmi a špatnou atmosférou je prostě nemožné udělat něco víc než průměrný tábor. Navíc i my dospělí si chceme tábory užít a pobavit se, a proto je dobrá parta podle mého názoru nutnou podmínkou, aby se to vše povedlo.

2. Dobrá parta

„Partou“ je zde myšlena skupina organizátorů, kteří tábor připravují a realizují. Samozřejmě je důležité i to, jaké děti s vámi na tábor pojedou, ale pokud nabíráte stylem „kdo se dřív přihlásí, jede“ (jako my), nemáte moc šanci výsledné složení ovlivnit. Bohužel právě toto pak někdy bývá rozhodujícím faktorem, jak bude tábor probíhat a také jak celkově vyzní.

Dospělí vedoucí na táboře by podle mých zkušeností:

- Měli jet na tábor dobrovolně, nebýt k tomu nuceni okolnostmi nebo příliš násilným přemlouváním. Pokud jede na tábor někdo, kdo tam vlastně být nechce, jeho přínos a nasazení pravděpodobně nebudou takové, jaké by mohly být.
- Měli znát ostatní organizátory z předtáborových aktivit, a to jak těch, které přímo souvisí s přípravou tábora, tak i z těch, které slouží „jen“ k setkávání, poznávání a upevňování vztahů. Zde je např. dobrá teambuldingově – zážitková akce k nezaplacení.

- Měli být seznámeni s tím, o čem tábor je, jakou v něm mají roli, co se od nich očekává, co si mají připravit. Když se vám stane, že se vedoucí až na táboře zeptá, co je to vlastně ten druid, kterého má v nadcházející scéně představovat, je to samozřejmě špatně.
- Měli být řádně odpočinutí, protože nevyspaní, únavu a nasazení na 150% si schováváme až na tábor.

Je samozřejmě těžké vybudovat takovou dobrou partu, dlouho to trvá a samo se to neudělá, ale snaha o hlubší poznání ostatních, stmelení společnými zážitky a pohodová nálada v partě je pak velkým plusem při přípravě a realizaci tábora.

3. Jsme na stejné lodi

Na našich táborech se snažíme být s dětmi „na jedné lodi“, to znamená nevyvolávat dojem, že oni jsou jen děti a my ti Dospělí. Toto shrnujeme do pravidel „jsme tu kvůli dětem“ a „oddíl je moje rodina“. Snahou je dosáhnout toho, aby děti viděly, že mezi námi není nějaká obří, nepřekonatelná propast. Toho se snažíme dosáhnout např. tím, že:

- Vedoucí je se svým oddílem maximum táborového času.
- Vedoucí pomáhají dětem s běžnou táborovou činností, jako je např. mytí nádobí.
- Vedoucí nevystavují na obdiv výhody, které mají z pozice své funkce, jako např. přístup ke sladkostem a jiným mlsům.
- Vedoucí se snaží přistupovat ke všem dětem stejně, nikoho nezvýhodňovat.
- Kromě bodovaného (soutěživého) programu chystáme i program společný, relaxační, nehodnocený, který umožní dětem si bez zábran spolu (případně i s vedoucími) něco zahrát, vyrobit, zablblnout.

Pokud děti vidí, že se je dospělí nesnaží nějak využít a ulehčit si táborovou práci, naslouchají jim, mají na ně čas atd., velmi to přispívá k upevnění vztahů mezi všemi a tím pádem k vybudování dobré atmosféry na táboře, která pak umožňuje (či usnadňuje) vytvoření parádního tábora. Stejně tak pozitivně působí stírání rozdílů mezi dospělým a dítětem při různých společných soutěžích, dovádění, diskotékách, poutích a náročnějších aktivitách, kdy těžkosti sdílí dospělí spolu s dětmi.

Samozřejmě tato rovnost či kamarádství má svoje hranice (trochu podle hesla „všichni jsou si rovni, ale někteří jsou si rovnější“), protože přeci jen my máme tu zodpovědnost za děti a tak pravidlo „jsme na jedné lodi“ by nemělo nikdy zajít tak daleko, aby byla narušena přirozená autorita vedoucích a meze slušného chování k nim nebo dokonce porušen zákon.

4. Zapojení všech

Pokud pořádáte tábory, kde je široké věkové rozpětí dětí (u nás např. 6 – 15 let), je velmi těžké zapojit všechny do činností tábora na stejné úrovni. A přitom je to velmi důležité, protože pak mají děti pocit, že jsou jeho plnohodnotnou součástí a jejich prožitky jsou silnější. Ale jak víme, to co baví malé, nebaví velké a naopak. U nás se tento problém snažíme řešit tak, že:

- Rozdělíme hru na dvě části („lehčí“ a „těžší“) a každou z nich plní určitá věková skupina dětí. Menší děti např. loví s pomocí prutu rybičky z potoka, na kterých je ukryt klíč k šifře; ta je ukryta v lese, kde ji v tu chvíli hledají ti starší. Závěrečné vyměňování zážitků ze „své“ etapy slouží zároveň ke zpevnění vztahů v oddílech a je často zdrojem mnoha humorných situací.
- Střídáme hry, které jsou svojí náplní zaměřené více na starší nebo mladší děti. Tomu se nedá vyhnout, jedna věková skupina je pak bohužel využita více než druhá, ale i přesto se snažíme uplatnit všechny – ideálně tak, že nápad, jak využít všechny členy družinky vzejde přímo od dětí.

- Vytváříme smíšené dvojice (skupinky) mladší – starší, kde např. mladší vede staršího po nějaké překážkové dráze nebo starší má mladšího při nějaké hře tak říkajíc „na starosti“ a plní spolu nějaké úkoly.
- Vytváříme situace, kdy spíše než o věk (a s ním související znalosti) jde o nějakou univerzální, na věku nezávislou dovednost – např. nepravidelně se na nástěnce objevující úkol či informace. Zde je v podstatě jedno, zda dítě umí číst, protože pozná, že se tam objevilo něco nového (všímavost), dojde pro někoho staršího a tím může velkou měrou přispět k dobrému umístění své skupinky.

Snaha o zapojení všech je samozřejmě riskantní záležitostí, protože starší z toho mohou být otráveni, že se musí starat o nějaká „prčata“ a mohou se k nim chovat nevhodně, z čehož jsou pak mladší následně vystrašení, vyčerpaní, otráveni. Zde je důležité určit vhodné (rozuměj použitelné) složení skupinek, správná motivace všech, aby se snažili podávat ty nejlepší výkon „pro dobro týmu“ a také úroveň „skamarádění se“, které děti do té doby už na táboře dosáhly. Na škodu není ani určitá úroveň kontroly ze strany vedoucích, jak to funguje v průběhu hry.

5. Dobré téma celotáborovky

Výběr tématu celotáborové hry by určitě vydal na samostatnou práci – je jasné, že je to věc pro tábor velmi důležitá, ale bohužel taky nelehká. Měla by totiž splňovat kritéria, která jdou velmi často proti sobě:

- Aby se téma líbilo dětem a oslovilo je
- Aby se téma líbilo dospělým a oslovilo je
- Aby téma přitáhlo na tábor co nejvíc dětí (propagace)
- Aby téma v ideálním případě i edukativní prvky
- Aby nebylo příliš náročné a abstraktní

Pokud se povede splnit vícero z výše uvedených bodů, může být zaděláno na opravdu skvělý tábor, ještě než vůbec začal. Dobrá celotáborovka totiž tak nějak sama motivuje dospělé k přípravě a vytváření her a scének, úžasné náměty se rodí prakticky „z ničeho“, děti jsou do her celé žhavé a legendu prožívají velmi silně až realisticky.

S úspěchem celotáborovky souvisí i možnosti reálií a pomůcek, jako jsou kostýmy, různá udělátka, stavby na táboře, relikvie pro děti apod., které umocňují a podporují prožitek z her i celé legendy. Opět ze zkušenosti vím, že pokud děti cítí, že mají osud své družinky v rámci celotáborové hry ve svých rukou (i když to tak ve skutečnosti být nemusí ☺) - tj. získávají nějaké artefakty, bodovací jednotky (nuggety, dolary, mušličky), mohou si sami určovat, kam se jejich skupinka na herním plánu vydá - vtahuje je to úžasně do hry a její aspekty se pak probírají i po večerce.

6. Udělátka a efekty

Na předchozí kapitulu navazuje kapitola o všelijakých táborových udělátkách a speciálních efektech, které můžou (ale nemusí) souviset s hlavní legendou. Ať už slouží jen k výzdobě tábořiště (stavby, tématické nástěnky aj.) nebo se aktivně používají během tábora či je mají dokonce děti u sebe a využívají je při hrách a scénkách.

Toto vše jim dává možnost „dotknout se“ celotáborovky a nevnímat ji pouze jako něco, o čem pořád mluví ti vedoucí a děti to mívají velkým obloukem. Není to snadné, měli jsme témata, která byla plánována jako pohádková pro malé děti, ale ty to vůbec nezaujalo; na druhou stranu pak sci-fi téma zaujalo úplně všechny. Je to prostě taková trochu sázka do loterie.

Největšího efektu jsme často dosáhli pomocí jednoduchých předmětů, ale dají se zde využít i různé technické figle a pomůcky, jako např. do kožešin maskované elektrické orákulum v Pravěku, mluvící klobouk v Harry Potterovi nebo funkční hvězdná brána i s vytáčecím zařízením pro Stargate.

Osvědčilo se nám také vyrobit na každý tábor nějaké legendě odpovídající zobrazení počtu bodů či pořadí jednotlivých skupinek (velké, přehledné, pestré), které motivuje děti k soutěživosti více, než jen body napsané na nástěnce – namátkou mě napadá digitální číselník pro Stargate, stříkání získaných kraviček na totemy při Divokém západě nebo mapa osidlování (průzkumu) při Pravěku a Robinsonu Crusoeovi.

Zvláštní kapitolou pak jsou různé efekty (často překvapivé) využívané při hrách a scénkách. Možnosti jsou nepřeberné:

- Dým (úprava scény, zvýšení dramatickosti hry, využití laserů)
- Zvuk (hudba, navigace za zvukem, zmatení zvukem)
- Světlo (pyrotechnika – pomocí rachejtli jsme např. simulovali blesk, který daroval pravěkým lovcům oheň; lasery – ochranná pole, směřování paprsku; luminiscence – výtečné při nočních hrách a bojovkách; blikátka a samozřejmě živý oheň – jednoduché ale velmi efektní)
- Chemie (přebarvení kapalin, neviditelné inkousty aj.)
- Fyzika (mechanické konstrukty, optické klamy aj.)

Všechny tyto věci musí být samozřejmě bezpečné, obzvláště pokud je šance, že se dostanou do rukou i dětem. O použití některých z těchto efektů pojednává následující kapitola.

7. Scénky

Velkou kapitolou jsou táborové scénky. Máte taky takové, na které se vzpomíná ještě po létech a pak i takové, které hned upadnou v zapomnění? Čím to je? I když to není možné zobecnit, máme vyzkoušeno, že dobrá příprava scény je více než polovinou úspěchu. Někdy (pokud jde o důležité, velké scénky) je to často příprava až divadelní, se scénářem, zkouškami a procházením textů.

Záleží právě na tom, jak moc velký význam scénce přikládáte a jaké pocity má vzbudit u publika, tj. dětí. Pokud jde jen o krátký úvod k malé hře, který má účastníky spíš pobavit, probudit z letargie po poledním klidu a ve vašem středu se nachází roditel komik a improvizátor, není žádný problém mu tu roli svěřit bez jakékoliv přípravy – do ruky mu vrazíte dvě, tři rekvizity, na tvář namalujete jizvu a řeknete mu: „Zabav je na 10 minut, než tu hru připravíme“.

Pokud však plánujete zlomovou scénku v celotáborové hře, které se má zúčastnit 10 - 15 externích pomocníků z různých koutů vesmíru, kteří přicestují červí dírou na galaktickou konferenci, jen s improvizací si už nevystačíte.

Několik pravidel, které vám mohou pomoci připravit skvělou scénku větších rozměrů a/nebo důležitosti:

- Napište si bodový scénář a předem s ním v klidu seznámete všechny účastníky (herce)
- Kostýmy si připravte předem, stejně tak místo, kde se scénka bude odehrávat (pokud to je možné)
- Vždy se hodí, pokud se scének (obzvláště typu nečekaný přepad) zúčastní externisté, které děti neznají
- Snažte se scénky situovat do horších světelných podmínek (tma, šero, dým) – umocňuje to atmosféru a ukrývá nedostatky v kostýmech, maskách i v hereckém projevu ☺
- Používejte oheň, ať už v podobě táboráku, pochodní, petrolejky, lampy, svíček – opět to umocňuje atmosféru, dramatizuje světelné podmínky, zakrývá nedostatky
- Připravte scénu tak, aby pokud možno všichni (malí i velcí) dobře viděli i slyšeli, dalo se dobře fotit. K tomu se hodí funkce „uvaděče“ na scénu (opět pokud je možné)
- Doplněte scénku hudbou, překvapivými efekty (výbuch, světelný záblesk, zjevení neočekávané postavy), dramatickými prvky (souboj, hádka)

- Nezapomínejte, že každý není exhibicionista a miláček divadelních prken. Někoho budete muset vzhledem k omezeným počtům lidí na táboře do hraní trochu přemlouvat, pravděpodobně bude nesvůj, takže svěřovat mu hlavní roli či dlouhý monolog není dobrý nápad.
- Mluvte hodně nahlas a klidně i přehrávejte.
- Neberte sebe a celou scénku zase moc vážně, humorná scénka s chybami je většinou lepší než nudná, ale dramaticky dokonalá show.
- Nepřekračujte dramaticky zajímavé prodlužování začátku scénky, čím déle děti čekají, tím více budou otrávené a neklidné a vytrácí se prvek napětí a překvapení.

Celkově věnujeme přípravě scének na táboře každým rokem více a více úsilí, až jsme se dostali do extrému, že nasazení a doba věnovaná přípravě neodpovídá výsledku a děti často na scénku čekají, než dorazí její aktéři, což není dobré. Rozhodli jsme se proto snížit nároky na maskérské práce, důkladněji scénky připravit a odzkoušet už před táborem a také jim věnovat nějaký čas na táboře při večerní poradě den předem.

Důležitý je také časový plán (kdy začít s přípravami, jak dlouho to zabere, kolik maximálně na to máme času), aby nedocházelo právě k tomu zmiňovanému čekání dětí na scénku, což je vyloženě kontraproduktivní.

8. Překvapení, tajemno

Jak už zaznělo v některých předcházejících kapitolách, důležitým prvkem vydařeného tábora je také překvapení a určitá míra tajemna, kdy děti (v ideálním případě i vedoucí!) netuší, co je čeká nebo tuší, ale nejsou si jisti kdy, kde a co.

Jako krásný příklad uvedu jeden z našich asi nejvydařenějších táborů na motivy sci-fi seriálu Hvězdná brána, který jsme započali (včetně propagace a úvodní informace pro rodiče a děti) jako archeologické vykopávky v Egyptě! Děti našly v lese tabulky s hieroglyfy, rozluštily je a vydaly se na místo, kam odkazovaly. Zde našly pyramidu a pod ní zakopanou hvězdnou bránu. Když si ji odnesly na tábořiště, druhý den ráno se tam objevila armáda a začal výcvikový dril a následně i dobrodružství cestování vesmírem na různé planety.

Možností jak zakomponovat do táborových aktivit nějaké to překvapení je spousta a nemusí to být zrovna tajemné meditace s hlubším přesahem. Klidně postačí bohatá hostina s poutí, která bude na děti čekat v táboře po vysilujícím závěrečném puťáku. Něco takového ocení možná úplně ze všeho nejméně.

9. Závěr

Snažil jsem se v této práci postihnout hlavní prvky tábora, které z mého pohledu a zkušeností odpovídají na otázku v názvu práce. Složitějším úkolem je pak tyto myšlenky převést do praxe. Nemohu tvrdit, že pokud se budete držet zde uvedených bodů (nebo je dokonce ještě doplníte a vylepšíte), budou vaše tábory pokaždé úžasné a dokonalé. To totiž není možné, je to jako v životě, jednou jsme s táborem dole a jednou nahoře.

Myslím ale, že se můžu odvážit tvrdit, že pokud se těch několika zmíněných zásad budete držet, nebo z nich alespoň vycházet, kvalita vašich táborů se velmi pravděpodobně posune směrem vzhůru a tím pádem naroste i šance, že čas od času se uskupí děti, vedoucí, počasí, program a hvězdy na obloze do ideální konstelace a zrovna tenhle váš tábor se stane tím DOKONALÝM ☺.

Co nejvíce nádherných táborů Vám přeje

Honza Straka Kašpárek
TO Kolt Praha

