

Rytíři

celoroční hra

Práce ke školení Velké placky
Karolína Musilová, TK Boltuka, únor 2010

1) Úvod

Každý rok řeší odpovědné osoby v oddíle stejnou otázku: „Co budeme letos hrát?“ Dlouho dopředu naplánovanou hru, kde má každá schůzka program daný tak, aby posunul legendu dál, nebo radši program, kdy jsou jednotlivé schůzky spojeny pouze základním námětem? *Rytíři*, celoroční hra, kterou vám v této práci představím, je kompromisem mezi oběma modely. Hrajeme ji v našem oddíle od zářijové výpravy a mezi dětmi má úspěch.

Cílem této práce je představit tuto hru tak, aby se jí zájemci mohli inspirovat ve vlastním oddíle a zároveň na ní přiblížit otázku celoročních her jako takových se všemi jejich výhodami i úskalími.

2) Námět a cíl hry

Už na začátek je třeba přiznat, že název *Rytíři* je poněkud nepřesný, záběr hry je totiž mnohem širší. Děti začínají jako obyčejní rolníci, ale je jim poskytnuta možnost založit vesnici. Je-li dítě úspěšné, vesnice roste a může být povýšena na město, stejně jako se dítě může stát z rolníka panošem, rytířem atd. Veškerý postup se odráží v erbu, který každé dítě má. Hra se snaží o historickou přesnost, je zasazena do období vlády krále Přemysla Otakara II. Bohužel ne vždy se lze řídit středověkou realitou, a to zejména pokud jde o kariérní postup rolníků. V případě erbů dodržujeme heraldická pravidla, i když používáme i prvky, které se na štítech objevily až v pozdější době. Menší problém je s písemnostmi, které jsou sice inspirovány reálnými listinami, ale jazyk je zjednodušen na jakousi pseudo-staročestinu, neboť při použití dobového jazyka hrozí, že děti neporozumí vůbec.

V názvu kapitoly je zmíněn i cíl naší hry. Tím je mimo jiné i seznámení dětí se středověkou kulturou a historií (ve hře se objevují heraldika, města a jejich práva, řemesla...) formou, která je zábavná a nepřipomíná školní výuku.

3) Výhody hry

Plášť, meč, boj...ať chceme nebo ne, tyto tři věci vždy zaujmou a je jedno, jestli se vyskytují v pohádce, fantasy příběhu nebo v prostředí, kde se nevyskytují nadpřirozené postavy. Středověk ale nabízí mnohem víc, než jen běhání s mečem v plášti. Můžeme budovat, bránit, obléhat, putovat do dalekých zemí...ano, na Rytíře jde naroubovat skoro cokoli a to v nejlepším slova smyslu. Je to téma, které se nevyčerpá za celý rok a co víc, je ideálním výchozím bodem pro tábor. Většina oddílů nemá tak velkou členskou základnu, aby mohla pořádat tábor pouze pro členy, proto táborový program navazuje na celoroční hru jen částečně, aby nebyly neoddílové děti vyřazeny ze hry. Není však problém převést body apod. oddílových dětí i do táborového hry. V tomto případě je ale třeba rovnoměrně rozdělit oddílové děti do všech táborových družin. Tento model jsme aplikovali v loňském roce, kdy oddílové děti přinesly svým táborovým družinám dolary získané během roku. Tento systém vedl k tomu, že i nejmladší člen družinky jí mohl velmi pomoci, aspoň v prvních dnech, neboť závěrečné pořadí už nemohlo být tímto vkladem ovlivněno.

To, že na *Rytíře* se dá naroubovat téměř každý nápad, je výhodou v případě, kdy se o celoroční program stará několik vedoucích. Není totiž potřeba konzultovat každou část programu, stačí, když se na pravidelných schůzkách určí např. téma měsíce (např. leden – města, únor – universita) a každý si jede podle vlastních nápadů nezávisle na ostatních. V případě *Rytířů* lze navíc i z výtvarné aktivity učinit důležitý bod programu.

4) Nevýhody hry

Jak bude z následujícího textu zřejmé, většina zlomových okamžiků (pasování na rytíře aj.) se odehrává na výpravách. Proto se ihned po výpravě vyskytne problém co s dětmi, které se z nějakého důvodu neúčastnily výpravy. Na jednu stranu je to silná motivace proč se účastnit výprav, bohužel to ale funguje i obráceně, dítě by totiž mohlo ztratit chuť do dalších her, když ví, že stále bude jen páže. Řešením jsou nejrůznější dodatečné zkoušky a úkoly, které může dítě složit a dostat se na úroveň těch, kdo se účastnili výpravy.

Z toho plyne další nevýhoda, a to poměrně náročný systém bodování. Neaktivnější děti

vlastní město a mají bohatě vyzdobený erb, méně aktivní stále sbírají kartičky na vesnici. Je tedy potřeba velmi pečlivě sledovat, na jaké úrovni se nachází jaké dítě a mít přehled o tom, co právě sbírá místo bodů. Zároveň je třeba vyhradit některou část schůzky domalování erbů a skládání zkoušek a počítat s tím, že každé dítě bude dělat něco jiného, podle toho, na jaké úrovni se nachází.

5) Bodování

Ať už je celoroční hra jakákoliv, je vhodné přizpůsobit jí bodování (postup hráčů) – např. rozdávat místo bodů herní peníze apod. V našem případě zůstalo zachováno i klasické bodování zapisované do tabulky, ale postup hráčů je vyjádřen na speciální nástěnce několika způsoby.

- 1) kartičky – dokud děti nemají svojí vesnici, dostávají „kartičky“, což jsou naskenované a vytištěné kartičky ze známé hry Carcassonne (1 kartička za 5 bodů). Děti si je nechávají u sebe a když jich mají 20, poskládají si z nich vesnici, která je poté nalepena na dveře (viz. příloha, obrázek č.1) spolu se Zakládací listinou.
- 2) Erbíky – pod tímto názvem se skrývají malé nalepovací erby, které dostávají děti, které už mají vesnici. Erbíky se lepí přímo na nástěnku, kde je u každého jména přišpendlena papírová páska.
- 3) Obrázky se symboly – rytíř, město, městská práva, univerzita – papírové kartičky s příslušnými symboly značí, co dítě zatím dokázalo. Existuje symbol pro rytíře, město, jednotlivá městská práva, univerzitu a další prvky, které děti budou mít možnost získat.
- 4) Obrázky mimo bodovací nástěnku – zisk některých prvků (např. katedrála) spočíval mj. v nějaké výtvarné aktivitě, jejíž výsledky visí na některé jiné nástěnce.

Zhodnocení: Veškeré získané prvky mají schopnost zhodnotit bodový zisk jejich držitele. Např. držitel univerzity může získat bonus u her tzv. „na myšlení“, kdo má řemeslníky, může je využít při hrách, kde se něco vytváří.

Bodování měst: Každému prvku, který lze do města získat, je přiřazena určitá bodová hodnota. Na konci roku se sečtou bodové hodnoty staveb s dalšími body a tak získáme závěrečné pořadí dětí.

6) Provedení hry – výpravy

V této kapitole se věnuji konkrétnímu provedení hry v našem oddíle. Seznam akcí je taktéž upraven pro náš oddíl a počítá s jednou výpravou měsíčně. Popis výprav v první polovině roku vychází z toho, jak se opravdu uskutečnily, od března jde spíše o možné náměty.

Jednotlivé programy se většinou nekryjí s tématy schůzek, a to proto, že na výpravy jezdí i děti, které nemohou pravidelně navštěvovat schůzky (jde hlavně o táborové děti, které nechodí na schůzky kvůli vzdálenosti od jejich bydliště).

Září

První výprava v září je již tradičně věnována začátku celoroční hry. První večer je sehrána scénka, která děti uvádí do hry a předkládá jim první úkoly. Děti se dozvídají, že jsou obyčejnými rolníky, ale mají možnost založit vesnici v zatím neobydlené oblasti (pozn.: Až budou děti starší, setkají se s pojmem kolonizace, pro tuto chvíli je toho ušetříme). Proto je následující den věnován prozkoumávání terénu, boji s loupežníky a shánění odpovědné osoby, která posvětil vznik jejich vesnice. Celou dobu získávají děti ofocené čtverečky ze hry Carcassonne, které poslední den výpravy složí a nalepí na papír, což symbolizuje vznik jejich vesnice.

Říjen – podzimní prázdniny

Podzimní prázdniny umožňují uskutečnit dlouhou výpravu s bohatším programem. Proto byla podzimní výprava věnována rytířskému výcviku. Náš oddíl strávil Podzimky na starém statku s koňmi v řídce osídleném podhůří Šumavy, proto byla atmosféra dokonalá.

Program jsme otevřeli tradiční večerní úvodní scénkou, která děti uvítala na výcviku. První den začal rozvíčkou a první částí výcviku. Poté se děti věnovaly výrobě obleků a kartonových štítů a koní. Obleky a štíty se využily následující den při nácvičku šermu (viz příloha, obrázek č.2). Pro tento účel jsme si přivezli „bezpečné“ meče – bambusové tyče obalené pěnovým izolačním materiálem.

Vzhledem k délce výpravy byl na programu výlet do Prachatic, kde jsme dětem zapůjčili fotoaparáty a nechali je hledat erby. Jeden z večerních programů byl totiž věnován heraldice.

První z vrcholů výpravy – pasování na rytíře - přišel předposlední večer, kdy každé dítě prošlo cestou osvětlenou svíčkami a složilo přísahu.

Následující, tedy poslední celý den, byl věnován radovánkám, které rytířský stav přináší – jízdy na koni a turnaji. Dopoledne probíhal nácviček na kartonových koních, potom se děti díky majitelům statku projely na opravdových. Odpolední turnaj (viz. příloha, obrázek č. 3) se skládal z několika disciplín, u kterých nemohly chybět pláště, meče a koně. Den byl zakončen slavnostní večeří.

Přípravě pasování i turnaje je třeba věnovat dostatečnou přípravu a zajistit si i vhodné doplňky (obleky, dekorace apod.), aby byl výsledný zážitek co nejlepší a děti odjížděly s pocitem, že zažily něco neopakovatelného.

Rytíř má možnost umístit do svého erbu figuru.

Listopad, únor – jednodenní akce, které jsou svázané s tématy schůzek toho či onoho měsíce

Prosinec – vánoční výprava

Program prosincové výpravy je v našem oddíle každoročně spojen s Vánocemi a stojí lehce mimo celoroční hru. Letos bylo hlavním tématem slavení vánočních svátků na různých místech světa. Vázala se k tomu legenda o šlechtici, který se po letech strávených na cestách světem vrací do rodné země. V tomto případě šla historická věrohodnost stranou a důraz byl kladen na tradice a zvyky všech kontinentů (cestovatel vypráví rytířům) i Čech (rytíři pomáhají cestovateli rozpomenout se na zvyky z jeho dětství).

Účastníci vánoční výpravy mají možnost rozdělit si erb na 4 části.

Leden

K pololetním prázdninám se v případě našeho oddílu váže již několik let lyžařská výprava na hory, proto není příliš prostoru pro ucelený program. Zůstali jsme tedy u drobných večerních her zaměřených na středověkou kulturu a odměnili účastníky jedním městským právem navíc.

Březen – Vítání jara – cesta pro relikvie

Rytíři se vydávají na výpravu za ostatky světce, které budou slavnostně uloženy v katedrále. Nestačí je ale pouze získat, ale i bezpečně přivést domů a uložit v dostatečně honosné schránce. V praxi tato výprava zahrnuje nejrůznější hry, které symbolizují úkony nutné k získání relikvie a práci se dřevem a vyrobení schránky. Samotné uložení svatého ostatku do schránky může proběhnout v neděli při východu slunce u příležitosti uvítání prvního jarního dne.

Námět možná může někomu připadat poněkud morbidní, ale sbírání relikvií ke středověku neodmyslitelně patří.

Duben, květen, červen

Vzhledem k tomu, že v dubnu se koná Mokolín, je program související s celoroční hrou vyloučen. To platí i o následujících dvou výpravách, kterými jsou tradiční cyklovýprava a voda. Protože má tato práce sloužit jako inspirace ostatním, přináším tři náměty na víkendový program:

1) Výprava za lapky

V kraji řádí po smrti pána houfy loupežníků, naši rytíři jsou tedy povoláni na výpravu, jejímž cílem je jejich porážení. Nejdříve je nutné území prozkoumat a zmapovat (plížení, kreslení map), promluvit s místními (hra ve městě/vesnici, kde děti musí komunikovat s místními např. Jak dědeček měnil až vyměnil, zjišťování odpovědí na předem určené otázky, sbírání obrázků od kolemjdoucích aj.), nacvičit postup (sportovní hry, výcvik: šplhání, podlézání, běhání) a sehnat nástupce zemřelého vládce (možnost spojit tento bod programu s výletem). Nakonec je třeba porazit loupežníky při bitvě s papírovými koulemi. Po úspěšném boji udělí velitel rytířům šlechtický titul barona.

2) Cesta pro princeznu – puťák

Rytíři – baroni ohromili krále svou statečností a šikovností, a proto je pověří důležitým úkolem – přivést z daleké země princeznu, která se má stát manželkou prince a budoucí královnou. Tento program je určen pro puťák, proto je většina her „cestovního“ charakteru. Náměty na hry mohou spočívat ve shánění darů pro cizího krále, eventuálně v plnění úkolů, je-li cizí král rozhodnut „přezkoušet si“ poselstvo. Předání princezny může proběhnout např. formou cesty po svíčkách na jejímž konci čeká na každého obrázek princezny (méně náročná varianta) nebo přímo převlečení vedoucí (zajímavější, dramaticky ztvárněná varianta). Jako odměnu získají děti klenot na svůj erb.

Pozn.: Tento námět není postaven na skutečných událostech, připomíná víc pohádku než historii, to by však dětem vadit nemělo.

3) Cesta do neznáma – závěrečná výprava

Závěrem hry by mělo být přijetí dětí do královny družiny. Tento program je koncipován jako poslední kolo zkoušek. Děti jsou pozváni na hrad, ale netuší, co přesně je čeká. Později jim velitel královny družiny vyloží, že budou podrobena několika zkouškám, ve kterých prokáží, že jsou schopni stát po boku krále a nezradit ho. Hry – zkoušky by měly obsáhnout vše, co děti během roku dělaly a co by jako rytíři mohly potřebovat. Může to být např.: ošetření zraněného, orientace v mapě, vytrvalost, přesnost, tvořivost a další, téměř ke všemu lze totiž vymyslet uspokojivou legendu. Závěrečné přijetí králem je potřeba připravit opravdu ve velkém stylu, tzn. kostýmy, hostina, v ideálním případě i ozvučení. Nesmí chybět ani pamětní listy.

7) Provedení hry – schůzky

Program na schůzkách je každý měsíc spojen s jedním tématem. Následující rozpis předpokládá konání 4 schůzek za měsíc. Vzhledem k tomu, že celoroční hra v našem případě začala až konce září na výpravě, je rozvrh rozpracován až od října.

Říjen

Měsíc říjen je zasvěcen rozšiřování vesnic a v případě dětí, které se neúčastnily zahajovací výpravy, zakládání vesnice. V říjnu lze ještě trávit schůzky hrami venku, proto nemají schůzky jednotící téma.

Listopad – řemesla

Listopad se stal pro naše účely měsícem řemesel. Všechny děti již mají vesnice, některé dokonce města, proto se program zaměřuje na ně.

1. schůzka – Představení tématu a určení cílu.

Děti se snaží získat pro své město co nejvíce různých řemeslníků. Během první schůzky jsou představena řemesla, o která se bude v listopadu usilovat. Každou schůzku jsou ve hře tři a existuje několik způsobů, jak je získat – prokázáním některé dřív probírané dovednosti,

umístěním ve hře nebo tzv. domácím úkolem (předchozí schůzku je zadáno, co je potřeba zjistit/vymyslet; v našem případě děti zjišťovaly, co znamenají některé staré názvy řemesel). Některá řemesla se získávala snadno, některé vyžadovala víc nasazení.

2. schůzka – svatomartinská schůzka - trh
3. schůzka – pláteník, švec, barvíř – výtvarná schůzka – práce s textilem
4. schůzka – cestář, horologista, poštovník – orientace na mapě a v jízdních řádech

Prosinec – katedrála

Získání katedrály je pro prosinec zvoleno záměrně, jednak se koná méně schůzek a za druhé katedrála do jisté míry souvisí s Vánocemi.

1. schůzka – stavba katedrály – větší hra, kdy děti běhají po sídlišti a získávají potřebné věci
2. schůzka – vyzdobení katedrály – mj. výroba vánočního papíru
3. schůzka – nakrmení potřebných - výroba nepečeného cukroví

Leden – městská práva

V lednu mají i nejpomalejší děti hotové město, a proto je třeba získat pro něj práva, aby obstálo v konkurenci ostatních. Každé schůzce je vyhrazené jedno městské právo, které mají děti možnost získat.

1. schůzka – hradební právo
2. schůzka – útrpné právo
3. schůzka – várečné právo
4. schůzka – mílové právo

Únor - stavba univerzity

Děti se snaží získat do svého města univerzitu, která zvýší prestiž jejich města a v budoucnu jim zhodnotí bodové zisky z her. Univerzitu získá ten, kdo má aspoň dva ze tří „předpokladů“ (budova, mistr, povolení).

1. schůzka – stavba budovy
2. schůzka – shánění mistrů
3. schůzka – získání povolení od krále
4. schůzka – slavnostní otevření

Březen, duben – vývoj města

Poblíž města je nalezeno ložisko stříbra, proto město bohatne může si dovolit stavět nové stavby a prostranství.

1. schůzka – hledání nalezišť stříbra v okolí města
2. schůzka – mincovna
3. schůzka – velké náměstí
4. schůzka – dobytčí trh
1. schůzka - klášter
2. schůzka - hostinec
3. schůzka - zbrojnice
4. schůzka – turnajové kolbiště

Květen – stavba paláce

Město je na vrcholu rozkvětu a je tedy čas zvelebit i sídlo jeho vládce. Proto se děti pouští do stavby paláce. Skoro všechny květnové schůzky se už dají trávit venku, proto je můžeme koncipovat jako cesty za slavnými umělci své doby a pod. Poslední schůzka v květnu je tedy završením budování města.

Červen

Červnové schůzky jsou věnovány vyhodnocení bodování a přípravě tábora, proto už nezačínáme nové téma. Na poslední schůzce (poslední schůzka, o které víme, že se při ní nebude uklízet nebo chystat tábor) vyhodnotíme body, které děti získaly za hry, město a další bodované aktivity. Rozdáme ceny a diplomy a rok slavnostně zakončíme hostinou v klubovně nebo piknikem v okolí.

8) Závěr

Vzhledem k tomu, že *Rytíře* stále ještě hrajeme, je na hodnocení příliš brzy. Zatím je však hra v oddíle populární a děti si zvykly, že na každé schůzce lze získat něco pěkného do jejich města a každá výprava se projeví na jejich erbu a hodnosti. Hra zároveň zaplňuje klubovnu vlajkami, erby a dalšími středověkými artefakty, které se používají během programu.

Přinese-li má práce někomu inspiraci, bude mi potěšením.

Příloha

obrázek č.1 – bodovací nástěnka



obrázek č.2 – výcvik budoucích rytířů



obrázek č. 3 – rytířský turnaj

