

**CELOROČNÍ HRA**  
**CESTA BOJOVNÍKA**

*Plackovací práce*  
*Jakub Roch*

*Tk Zelený kruh*

*Celoroční hra pro odhadem, deset až patnáct dětí (počet se velice měnil v průběhu hry), ve věku od 6ti až 15ti let (pokud nepočítám nás vedoucí, kteří si občas hráli jako malé děti)*

**Synopse**

*Děti již od první výpravy v tomto roce měli za úkol, jestli se to tak dá nazvat, získat zlato, to pak vyměnit s bílým mužem za peníze a pořídit si materiál na stavbu vesnice. pak nastal problém, že každá indiánská vesnice má mít svůj totem s dobrými duchy, kteří jí chrání. Na konci této hry děti měli již kompletní vesnici i s totemem, do kterého přivolali duchy. Celým rokem je provázel „bojovník“ – člen oddílu, který měl největší zásluhy v uplynulém měsíci.*

## Motivace dětí

Byla již od počátku jednoduchá, každý lačnil po zlatě a tak hráli až do úmoru. Poté jsme vždy sehráli drobné divadlo, které osvětlovalo děj a zároveň bylo motivací pro děti. Vlastně jsem zjistil, že pokud do jisté míry vedoucí, hrají s dětmi, děti většina her baví a jdou do nic naplno. Zároveň pokud chci, aby děti hra bavila, musí se připravovat s veselím a vedoucí se na tu dobu, když nějakou hru začíná, se vlastně dítětem stává a sám prožívá svůj příběh. Pokud se vedoucí do své hry neumí vžít a podívat se na ní z pohledu svého svěřenců, něco asi nebude v pořádku, a většinou je dobré hru na nějakou dobu odložit, do té doby, dokud se veškeré detaily nedoladí.

**Na první jednodenní výpravě v Září** jsme ještě nikdo netušili, jak to všechno dopadne. Prostě jsem narazil na hru Zlatá horečka podle J. Londona a trochu si ji upravil... teda trochu víc, jelikož jsem z celotáborovky udělal hru na jeden den.

Místečko kdesi v Brdských lesích u Klínce bylo velice příhodné pro mé plány. Kus potoka jsme rozdělili na claimy, z odlehlého koutku pod borovicí se stal rázem obchod a banka v jednom a pod dalším stromem o kus dál se nacházel claimovací úřad. Děti si mezi tím co jsme se snažili postavit naše „městečko“ daly svačinu a složily dohromady zprávu, ve které jim byla objasněna situace, a rozdělili se do skupinek. Po vyfasování papírových koulí, se pustili na honbu za prchlavým příslibem zlata. S tenčící se zásobou koulí a životů (bylo povoleno mezi sebou bojovat o vytěžené zlato) a stoupající vodou v holinkách se dětem rozrůstala bankovní konta a já pomalu začal přemýšlet co s temi penězi provedu dál. Pro časovou tíseň jsme, v rychlosti, ve vlaku, seznámili děti s tím, že si mají nalezené zlato nechat u sebe do příští víkendovky.

**Pomůcky:** *peníze* – nejdůležitější část je nutno mít cca 400–500 bankovek. Dají se požit jakékoli peníze ze společenských her, ale nejlepší je si vzít Hry v přírodě od Miloše Zapletala a oskenovat a natisknout peníze určené peníze.

*papírové koule*

*kartičky s nástroji zlatokopů:* nutnosti zlatokopů propůjčující dětem výhody.

*pytel:* mohou nosit více kousků zlata

*spacák:* mohou strávit více času na claimech

*stan:* základní podmínka vydání se na claim

*kamínka:* viz spacák

*lopata:* větší výnosnost claimu.. tu ovlivníme my naházením více kousků zlata

*rýžovací pánev:* základní podmínka vydání se na claim

*krumpáč:* základní podmínka vydání se na claim

*sekyra:* základní podmínka vydání se na claim

*pila:* základní podmínka vydání se na claim

*saně:* mohou nosit více kousků zlata

*pes a puška:* více papírových koulí

*tabulky s nápísem „Banka a claimovací úřad“*

*kovové podložky:* používají se místo drobných peněz za menší kousky zlata  
*děti, které budou ochotné hrát a také vedoucí, kteří vám pomůžou s realizací.*

**Pravidla:** děti před tím, než se vypraví na zlatonosná území musí vlastnit stan, rýžovací pánev, krumpáč, sekýru a pilu..Peníze si mohou zapůjčit v Bance a tento dluh musí co nejdřív splatit. Vyplatí se dělat lichvářské úroky na minuty, jelikož děti si za cca 2 hodiny nahrabou dost zlata..

pokud mají náležité nářadí mohou se vypravit na Claimovací úřad a zaregistrovat si claim (své území) ale jen na dobu cca 5–10 minut.

Poté si mohou vybrat, zda budou na svém území sbírat kousky zlata a prodávat je v bance a nebo po vypršení licence loupit a přepadávat ostatní hráče, ale musí počítat s tím že je zde šerif (vedoucí s dobrou výdrží) a pokud je chytí, půjdou do vězení (cca 10–15 minut pod dohledem.

každé dítě má tři papírové koule, svoje střely a pokud mu dojdou, je možno si dokoupit v Bance, fungující i jako obchod a nebo si zakoupit pušku či psa.

Asi po třech hodinách hru ukončíme pětiminutovou Anarchií.. to znamená že se zruší veškerá pravidla a hranice.

Je možno udělat reflexy hry cestou vlakem zpět, a nebo pohodlně na tábořišti.

**Na Říjen** se mi podařilo sehnati levné ubytování n zámku v Louňovicích pod Bláníkem, a s ním i výborný nápad na další dění našeho příběhu. Během ubytování a aklimatizace ve zdejším zámku jsem přestrojil jednoho z kolegů, za pomoci starého saka, motýlka z toalet'áku a šátku kolem hlavy, za podvodného bankéře jménem Jaroným Brzobohatý vlastním jménem Ládina bin usaláma turbaniče, kterého jsem poslal provést transakci s důvěřivým kmenem. Je nutno podotknouti, že své zlato děti bránily co se dalo, ale výmluvnost pana Jeronýma byla velice přesvědčivá a zlato bylo převedeno na konto s 30% úrokem za rok...

A ráno měla přijít zdrcující správa. Děti jen co vstaly, uviděly na dveřích portrét pana J.B. a dočetli se, že je to hledaný lump hledaný za bankovní podvody. Vmžiku byli děti oblečeny a připraveni pronásledovat podvodníka. Stopa vedoucí na Velký Blaník k rozhledně měla děti unavit. Brzy jsme zjistili, že jsme to my, kdo jsme se s jazyky vyplazenými až na zem doplácali na rozhlednu a děti, již po prohlídce chtěli jít pronásledovat Jeronýma. postupným vytvářením stop se zlehčoval můj batoh a nabírali jsme náskok. SEběhli jsme z Blaníku a jali se, mezi tím než si děti dali oběd tvořit cestu na malý Blaník pomocí různých zastavení a úkolů, až k závěrečnému bludišti. Bludištěm musel projít úplně všichni a mi tak měli čas převléknout se za J. Brzobohatého a jeho dva komplice. P vysilující bitvě mezi námi a rozlícenými dětmi ve které jsme ztratili nejen zlato, peníze a životy ale i většinu papírových koulí. následovala brzká večeře, během níž se setmělo, a děti se po připravené ariadnině niti vydali na blízký kopeček, kde jsem již čekal, připraven jim předat hůl, pro nejlepšího bojovníka, který se nejvíce zasloužil o úspěch trestné výpravy. Tak sem vlastně neúmyslně založil tradici, která se dělá po každé víkendovce. Vždy poslední bojovník, ji má svěřenou po dobu tří týdnů a na další výpravě ji osobně předá tomu, kdo pro kolektiv udělal nejvíc, nebo udělal něco výjimečného a zaslouží si tuto poctu. Nutí to děti přemýšlet a zároveň sledovat co se děje kolem nich. Povzbudí to zdravou soutěživost a děti se se zápalem vrhají do každé nové hry. Celou cestu zpět se děti snažili do ničeho nevrazit ani se nezabít, jelikož byla tma jak v pytli. Ale tím to ještě neskončilo.

**Některé použité hry:** *Bludiště:* cíl hry: Řešení problému, taktické myšlení spolupráce  
*pomůcky:* 110 m bílé tenké šňůry, 44 větších hřebíků, nebo kolíků  
*prostředí:* ze šňůry vytvoříme na zemi obdélníkovou osnovu 12x10 čtverců velkých cca 40x40 cm; vedoucí si ve své předloze označí dobré a špatné čtverce tak, aby jejich konfigurace umožňovala projít bludištěm po „dobrých“ čtvercích

*čas na hru:* 45 minut

*počet hráčů:* 6–12

**Pravidla:** Každý ze skupiny musí projít z jednoho konce bludiště do druhého, aniž zná správnou cestu. Úspěch závisí na pozornosti, spolupráci i taktice. Na cestu bludištěm je k dispozici 20 minut a 5 životů.

Začíná se procházet z kratší strany obdélníku na druhou stranu. Hráči se střídají v pokusech o přechod bludiště ve stejném pořadí. Šlápne-li hráč na špatný čtverec, zvolá vedoucí „chyba“. Nic se neděje, ale musí se vrátit a šlápne-li při návratu na špatný čtverec, ztrácí skupina život. Nikdo si nesmí nic psát ani označovat. Po zahájení hry se mohou hráči pohybovat kolem bludiště, ale nesmějí mluvit. Pravidla je lépe dávat písemně. Na naplánování strategie mají 5 minut. Akce trvá zhruba 20 minut a 10 minut si necháme na zhodnocení činnosti.

Je lepší, když správnost jednotlivých pokusů kontrolují podle plánu dvě osoby.

*ostrov:* tuto hru známe snad každý. najdeme pařez, a dětem se řekne že je povodeň a ony se musí na tento pařez všichni vejít a nějakou dobu se udržet.

**V listopadu** jsme se účastnili akce Vezah v Dobříši.

**Na prosinec** nám připadla vánoční víkendovka, takže se nedělo nic jiného, než oslava vánoc a nového roku.

V lednu nás bylo na víkendovou vypravu asi 6 lidí celkově a tak jsme jí pojali jako lukostřeleckou soutěž.

**V únoru** boj propukl nanovo. Naplánoval a připravil dřevěnou bitvu. Ubytovali jsme se v sokolovně pod Karlštejnem a jali se po vydatné večeři měnit na demony, jenž budou děti pronásledovat. Úkol zněl, nasbírat co nejvíce teepee tyčky a postavit zmenšenou vesničku. mi jakožto démoni jsme se jim to snažili ze všech sil znemožnit a povraždit. první bitva se odehrála za značného údivu kolemjdoucích turistů u dubu Tří bratrů. a pokračovala přes malou ameriku až k motlitebně kde jsme k všeobecné úlevě zemřeli. Následoval výlet k Mexiku, malá reflexe a postavení vesničky.

**pomůcky:** Každý si vyrobí na předešlé schůzce, či doma svoje zbraně a štít.

Teepee tyče si děti nasbírali sami.

dětí přiměřeně, jelikož se zde osvědčilo pravidlo „mnoho psů– zajícova smrt“

**Pravidla bitvy:** zbraně musí být obaleny miralonem, či karimatkou. Údery do choulostivých míst a do hlavy jsou zakázány a většinou je dobře, jsou-li přísně potrestány.

**V březnu** jsme bohužel žádnou výpravu nedělali, protože vedoucí i děti podleli zákeřným nemocem...

**V dubnu** jsme jeli na pole poblíž Staré Paky hledat polodrahokamy.

**Přišel květen** a sním i ubytování na zřícenině hradu Valečov a další bitva s démony.

Tentokrát o indicie k získání dobrých duchů, později totemu, který se již tou dobou rýsoval na Šumavě.

Čtyři indicie, pod kterými se skrývalo čtvero zvířat významných svými vlastnostmi... Sova, pro svou moudrost, vlk pro svou vytrvalost, bizon pro svou houževnatost a orel pro své bystré oči a rychlost.. během celodenní bitvy děti získávali své indicie a po uběhnutí asi 4 kilometrů získali poslední indicii a vydali jsme se společně zpět k Valečovské tvrzi. Večer následovalo velkolepé divadlo v podobě knížete démonů, chrlicího oheň a malá noční potyčka, po které byli démoni již definitivně poraženi. Jejich ostatky zpopelněny a rozprášeny...

**Pomůcky: pomůcky:** Každý si vyrobí na předešlé schůzce, či doma svoje zbraně a štít.

dětí přiměřeně, jelikož se zde osvědčilo pravidlo „mnoho psů– zajícova smrt“

*indicie:* papíry vhodně obarvené s hádankou, či průpovídkou týkající se daného tvora.

*lampový olej:* pouze v případě pokud někdo z vedoucích je ochoten obětovat své obočí a velkou část vlasů při fireshow ☺

*kostýmy.*

**Pravidla bitvy:** zbraně musí být obaleny miralonem, či karimatkou. Údery do choulostivých míst a do hlavy jsou zakázány a většinou je dobře, jsou-li přísně potrestány.

A přišel **červen** a s ním každoroční předtáborová výprava na naše tábořiště u Liberce, tentokráté pojatá jakožto puťák. A tak po vyčerpávajícím putování jsme se doplपoužili na tábořiště, a hned jsme se jali rozmísťovat dřevěná kolečka se stopami klanových ochránců, podle kterých se děti na táboře, kde t mělo vyvrcholit, rozdělí na klany. Sova, jelikož je moudrá, tak na cestě k sobě měla šifry. Soutěžily všechny tři skupinky dětí... K tomu, aby získali bizona, museli koulet kládu do kopce jen pomocí nohou. Vlk sídlil na ostrově, k němuž bylo nutno doplavat, což bylo velice studené (naš rybníček má i v největších vedrech kolem patnácti stupňů).. Orla jsme si jako svého ochránce vybrali mi, velcí ☺... na usouzené, mokré a vyčerpané děti čekal horký čaj a večeře. Po večeři jsme vyhlásili výsledky a děti si dlouho volili své klanové ochránce... A pak jsme je zahnali spát. Druhý den jsme nastoupili zas na túru směr civilizace a Praha.

**Pomůcky:** dřevěná kolečka obarvená a se stopou daného zvířete, šifry, kláda a rybník ☺

**Tábor** (letos pouze týdně)

V den příjezdu jsme stihli akorád postavit tábor a jít vyčerpaní spát...

2. den jsme hned ráno na kuchyňku přišpendlili zprávu od duchů, kde se děti dozvěděly, že pokud chtějí získat klanové ochránce, tak musí na zítřejší indiánské olympiádě ukázat, co

všecno dovedou a vydrží. A zbytek dne probíhal horečnatými přípravami na zítřejší olympiádu a plněním zavěcovacích stezek.

3. již od rána jsme všichni propadli olympijské horečce. Velkolepé přípravy disciplín pomalu vrcholili a děti si postupně plnili: střelbu z luku, vrhání nožem a sekerou, křesání na čas a drobný indiánský výrobek. Po obědě, když mělo přijít vyhlášení výsledků dostali děti od duchů ještě jednu zprávu. Museli vymyslet obřad, hodný daného ducha, který měl vstoupit do jejich totemu a tak chránit jejich vesnici. Součástí obřadu bylo i vybarvení totemových zvířat, podle indiánských tradic, jenže v tvůrčím zápalu dětí (i vedoucích) vnikali velice zajímavé barevné kombinace... Přišel večer a sním i posvátný oheň, při kterém děti předváděli své divadelní umění. Tekla krev i slzy, tančilo se i zpívalo a tak všeobecně se děly velice zvláštní věci... Takto děti splnily své úkoly v celoroční hře, a poté co duchové rozprostřeli svá ochranná křídla nad vesnicí, si děti mohly užívat nerušený pobyt v táboře, až do konce týdne.

Pomůcky: Kostýmy, sestavené různě z plín a starých kabátů.

Indicie, na ručním papíře napsané krátké básničky, doplněné malovanými obrázky vyobrazující aztécké zvířata.

Totem, vysochaný z borové klády na Šumavě, poté převezen do Jizerek.

Hůl bojovníka, což je krásně zkroucená větev buku ozdobená jelenicí a peřím.

Hůl šamana, vyřezaná z lísky do podoby dvou do sebe zapletených hadů.