

T. K. PRŮZKUMNÍK KOLÍN

Plackovací práce

Celotáborová hra - Tenkrát na divokém západě

Sára Klepáčová

4.2.2013

Obsah práce

Úvod	2
1. Základní údaje	3
2. Co je potřeba připravit	4
3. Etapy celotáborové hry	4
1. Etapa	5
2. Etapa	5
3. Etapa	6
Dvoudenní výprava	6
4. Etapa	7
5. Etapa	7
Nouzovský desetiboj	7
6. Etapa	7
7. Etapa	8
Závěr	8

Úvod

Úvodem se mi naskytá otázka: „Proč jsem si vybrala pro práci téma celotáborové hry?“. V první řadě jsou to zkušenosti, které jsem získala na táboře a to i jako dítě, instruktor, či vedoucí. V druhé řadě je to možnost zorganizovat si vlastní tábor, rozpracovat myšlenku a následně ji zrealizovat. Na jednu stranu vím, že vést tábor a řídit celotáborovou hru není snadné, však s dostatečnou přípravou a skvělým, spolehlivým kolektivem, to není překážkou. Celotáborová hra „Tenkrát na Divokém západu“ nebyla ještě realizována. Tato práce bude sloužit jako předloha, či inspirace pro aktivní organizátory tábora. Snažila jsem se vybrat téma, které ještě nebylo tolikrát zpracováno na celotáborovou hru, takové téma, které by bavilo jak děti, tak i vedoucí. V minulých letech jsme (jako oddíl) spolupracovali při celotáborové hře s organizací Poprávu (www.popravu.cz), kteří s námi na táboře trávili několik dnů (toto uskupení několika lidí se zapojilo do naší "celotáborovky", kde hráli záporné postavy, proti kterým naše děti "bojovaly". Pokud by se podařilo tuto hru zorganizovat, ráda bych je opět pozvala a dala jim možnost zapojit se.

1. Základní údaje

Cílová skupina: vedoucí a instruktoři jednotlivých oddílů

Doba trvání tábora: 14 dní

Věková skupina dětí: 6 - 15 let

Počet dětí na táboře: +- 40

Struktura práce je rozdělená do táborových etap.

Pro autentičnost hry je zajímavé přejmenovat tematicky jednotlivé budovy.

Názvy budov:

- Banka = Banka/Sheriff office
- Srub = Hotel
- Dřevník = Sklad zbraní
- Kuchyň = Saloon
- Umývárka = Lázně

Postavy do CTH:

- Ted – Sheriff (hlavní vedoucí tábora)
- Albo – Doctor
- Nikča - Majitelka hotelu (dědictví po otci) - movitá, lstivá obchodnice
- Dudu/Véra (kuchařky) – Ženy, které spolu vedou Saloon a nalévají whiskey
- Jencek - McDynamos - Bláznivý výrobce dynamitu
- Děti – Cowboyové, pistolníci a pistolnice
- Ostatní vedoucí – Zkušení cowboyové, bohatí obchodníci, psanci, sličné děvy
- Názvy družin: si určí děti spolu s vedoucími (po rozdělení do družin)

2. Co je potřeba připravit

1. Rozestavění tábora

- stany rozestavěné do hranaté podkovy
- postavit vstupní bránu se štítem : Nouzov Town

2. Vlajky - 4 družiny/týmy

3. Vlajka - Šerifa

4. Mapa tábořiště - s vyznačeným "doly", pastvinami, potoky se zlatem, sídlem indiánů/"divochů"

5. Masky vedoucích (individuální příprava vedoucích) pro inspiraci:

- pro slečny šaty, klobouky, šátky, rukavičky, paraplíčka,..
- pro muže klobouky, kníry, vestičky, košile, vysoké boty, kapslíkovky, opasky,..
- pro „divochy“ kusy látek, oblečení alá indiáni

6. Fábory, barvy na obličej (pro divochy), potravinářské barvivo (na "otravu" vody), cejchy na kůži (dobytek), dřevěné kulatinky, rýžovací talíře (+ zlatěnky), obláčky obarvené zlatou barvou (spreje na auto), truhlice (dřevěná krabička), sádra (na odlitky stop), kartičky na Safari

3. Etapy celotáborové hry

Ještě než se dostaneme k první etapě, čeká nás příchod dětí do tábora. Děti mají hromadný sraz na jednom z kolínských nádraží, odkud jedou na tábořiště vlakem. Věci jsou jim odvezeny napřed velkým autem. Během cesty z vlakové zastávky na tábořiště, děti dostanou kousky kůžiček, na kterých je znázorněný nějaký znak. Úkolem je uschovat kožku tak, aby ji neztratily a aby nikomu nepověděly, co na ní mají znázorněno. Po příchodu na tábor se všechny děti sejdou u ohně, kde už na ně bude čekat Sheriff, uvítá je a informuje děti o chodu tábora, vysvětlí jim pevná pravidla, která budou muset během tábora dodržovat.

Děti dostanou ještě před obědem dostatek času na to, aby si vybalily své věci, upravily si své stany a celkově se zabydly. Po obědě a po odpoledním klidu svoláme nástup v kostýmech (o tom, jak by měl kostým vypadat, budeme informovat rodiče, ti před táborem obdrží obálku spolu se seznamem věcí na tábor).

1. Etapa (1. den)

Zahájení první etapy proběhne hned první den v druhém odpoledni. Kdy se děti seznámí s chodem tábora. Při hlavním nástupu se děti rozdělí do jednotlivých družin. Viz. Obdrženy kousek koženého odřezku (různých značek - kroužek, čárka, puntík, křížek), podle nichž se rozřadí. Ve družinách se shromáždí a zahrají si jednoduchou seznamovací hru (jelikož jsou děti v družinách rozřazeny ve všech věkových kategoriích, to znamená, že chodí na odlišné oddílové schůzky a kolikrát se nemusejí ještě tak dobře znát). Po seznamovací hře se dají do vymyšlení svého názvu. Skupinka cowboyů z východu, jihu, západu a severu (např. drsní pistolníci z jihu). Každá družina také dostane kus jednobarevného plátna, na který si nakreslí svůj znak, který je charakterizuje a následně z něj vyrobí vlajku.

Důvod příjezdu, všech družin na tábor je hledání bohatství – potoky, říčky plné zlata, doly plné těchto barevných kovů, rozsáhlé hluboké lesy, kde se skrývá mnoho zvířete a pastviny plné bujného dobytka a urostlých koní, kterým naše údolí oplývá (tábořiště). Ke konci odpoledne vztyčí každá družina svoji vlastní vlajku, která jej charakterizuje a umístí ji poblíž svých stanů (zabodne).

- *Značky na kožené odřezky - Kožené odřezky můžeme lehce sehnat, můžeme se pokusit vypálit cejchy, pokud by nám to nešlo, spokojíme se buď s různými barvami kůže, či lihovou fixou obrázky nakreslíme*

2. Etapa (3. den)

Máme za sebou seznámení s ostatními členy družin, s chodem našeho Nouzov Town, všechno je krásné, všechno je pěkné. Ale, co zlato? Neměli bychom se ho vyrazit hledat.

Máme celé odpoledne volné. Dostaneme svačinu a popadneme tedy „krumpáče, lopatky a jiné nářadíčko“ (Nemůžeme po dětech chtít, aby s sebou táhly krumpáče, bohatě stačí jeden polní rýč). Obdržíme mapy s třemi křížky, jednu buzolu a vydáme se jej hledat. Na mapě jsou označena jednotlivá stanoviště, kam se hledači zlata musí vydat. Na stanovišti bude schován nějaký předmět (nejlépe sáček nebo krabička s obarvenými kamínky – zlatým sprejem). Z těch třech označených bodů na mapě bude pouze jeden pravý (tzv. jeden jediný bod bude mít poklad, ty ostatní dva už jsou vyloupené/prázdné). Každá družina se vydá jiným směrem, každá družina má jiný poklad.

Smyslem této hry je orientace v přírodě. Děti si tak osvěží znalosti z předchozích let nebo z výukových bloků na schůzkách. Při této hře se počítá čas (jak rychle vyznačené body na mapě našly, zda z těch třech našly poklad a jak rychle se dokázaly vrátit zpět do tábora).

3. Etapa (4.den)

Během našeho spánku nás v noci přepadli divoši. A ukradli nám všechnu poklad, který jsme během včerejšího dne našli. Nechybí nám nejen poklad, ale byly odcizeny i vlajky, které jsme prvního dne vztyčili. Po snídani Sheriff svolá celý tábor a obeznámí družiny o tom, co se v noci stalo, podle všeho, celou akci zorganizoval bláznivý výrobce a prodejce dynamitu, který si říká McDynamos. Neustále touží po velkém bohatství a různě vymýšlí a kuje pikle na to, aby byl nejbohatším na celém světě. McDynamos obsadil spolu se svými lidmi území indiánů, kde hledá zlato a vytváří doly a ničí jejich domovy. Touží po bohatství tak, že nasliboval divochům, že jim vrátí zpět jejich území, když mu seženou určitou sumu zlata a drahého kamení. Budou pak svobodní. Ale McDynamos je tak vychytralý a ulhaný, ale i tak mu indiáni věří.

Aby toho nebylo málo zjistili, že divoši při odchodu znečistili a rozvířili jejich potoky. A tak je městečko úplně odříznuto od pitné vody. Nezbyvá nic jiného než se vydat do nejbližšího města sehnat alespoň trochu pitné vody, než se zas potoky do příštího dne rozjasní čistotou. Družiny si tedy vezmou veškeré náčiní, do kterého se dá nabrat co nejvíce vody (povoleno nejvíce 1,5l láhev). Prosí obyvatelé z vesnice, zda by jim nenalili trochu vody. Až budou mít všechny zdroje naplněné, vrátí se zpět do tábora. (Tato hra není časově měřená, hodnotí se kvantita vody).

Dvoudenní výlet (5.-6. den)

Cowboyové mají před sebou dvoudenní výlet. Musí prozkoumat i jiné území v okolí našeho údolí, kde je Nouzov Town. Proto je Sheriff podpoří a dodá jim nějaké zásoby na dlouhé putování. Slečny ze Saloonu připraví nějaké dobroty, než se zas cowboyové vrátí. Odcházejí všechny družiny zvlášť. Každý jiným směrem.

4. Etapa (8. den)

Poté, co se opět vyčistila hladina potoků. A naši pistolníci jsou zpět v Nouzov Town. Rozhodli se členové družin získat nové bohatství. Získali rýžovací talíře a pustili se do hledání zlatonek.

(Tato etapa závisí na možnostech tábořiště). Každopádně by bylo možné přizpůsobit se a zařídit nějaké „necky“, či lavory s trochou písku, kde by se dalo rýžovat.

5. Etapa (9. den)

Když získali jisté množství, uschovali si jej v Bance, aby jim jej divoši opět neodcizili. Co se, ale nestalo, divoši se i tak znovu opovážili. Teď přichází hra, která se jinak jmenuje Safari. Hrají zde děti proti vedoucím. Na valu jsou rozmístěny malé kartičky (někdy se zvířátky, jindy s jinými obrázky) v tomto případě by to představovalo poklady a zvěř, které dnes děti našly

v potoce a dobytek, který děti „vlastní“.

Vedoucí si zde zahrají na divochy, kteří chtějí a snaží se děti okrást o jejich vlastnictví. Když však dítě vedoucího chytne, dříve než s unesenou kartičkou doběhne do tábora, vedoucí ztrácí život. V dalším kole se zas vymění. Vedoucí chytá dítě, dítě odcizuje kartičky. Většinou je hra velice vyrovnaná. Vedoucích je daleko méně než dětí. Na konci hry dojde k vyhlášení vítězů. (Tato hra je celkem náročná, nechávám tedy druhý den, dnem oddechu, alespoň, co se etapy týče)

Nouzovský desetiboj

6. Etapa (11. den)

Po předvěřejším útoku divochů se cowboyové rozhodnou, že budou stopovat divochy až do jejich tábora. Zjistili totiž, že indiáni se ještě úplně nevzdálili od Nouzov Town (v šeru vídají světýlka v lese, z ohníčků indiánů, u kterých se večer divoši ohřívají. Vydají se tedy po okolí hledat jejich stopy.

Každá družina získá sáček se sádrou a papírové proužky na ohraničení stopy. Úkolem každé družiny je najít potok, z kterého si odeberou vodu na míchání sádry a najít patřičné stopy divochů a jejich zvěře, která je doprovází. Během této výpravy, musí děti najít alespoň 10 stop a vytvořit i tolik odlitků.

7. Etapa (12.den) Vyvrcholení

Noční putování. Úkolem je vyhledat bláznivého McDynamose, zničit ho a odnést si zpět do tábora své bohatství

Stopování začíná prvním bílým fáborem, děti mají k dispozici pouze jednu baterku, musí se držet za ruce, aby se nikde po cestě neztratily.

V lese, ne příliš daleko od tábora, bude osvětlený kruh, kde bude McDynamos mít svoji skrýš. V té chvíli, kdy se děti přiblíží, se bude McDynamos kochat kameny, bude je převalovat v ruku, pouštět z rukou a velice se z nich radovat. Když se děti přiblíží ještě blíže. Vyběhne z lesa psanec/pistolník, který zničí McDynamuse (někdo z vedoucích bude pistolníkem, který "jakoby" McDynamuse zneškodní, sváže – dá mu pouta). Pistolník/zachránce poděkuje dětem, že ho tam zavedly a on McDynamu odvede/ zatkne do vězení).

Vysvětlí jim, že je psancem, kvůli McDynamovi, který na něj „ušil boudu“ a že je jim velice vděčný, za jejich pomoc, díky nimž se k McDynamovi dostal. Pistolník vrátí každé družině jejich podíl bohatství, ještě jednou jim poděkuje a děti se zas vydají zpět do tábora do svých spacáků.

Závěr

Je předposlední den tábora. Sheriff vyhlásí výsledky celotáborových etap i her mimo celotáborovku. Kolik toho každé družina nalezla, jak si vydělala, kdo vyhrál a zmocnil se celého bohatého údolí. Rozdávání bohatství (cen, diplomů za výhry v určitých her). Nastává velké hodování. Mnoho jídla a pití. Večerní poslední táborák a příjemné posezení s kytarou. Na druhý den už se všechny družiny balí a už si je postupně rodiče ve svých povezech pomalu odvázejí.