

Celotáborová hra V PEVNOSTI

AZ-NAG

Matěj Musílek

oddílového jména: **Fred**

T.K.Průzkumník

Plackování 2013

Tuto celotáborovou hru jsme v roce 2010 připravili spolu s kamarádem Gagarinem pro náš oddíl T.K.Průzkumník Kolín. Název je V PEVNOSTI AZ-NAG. Je to smyšlená celotáborová hra která je zasazená do doby plné válečníků. Jak její název naznačuje, tak je Az-Nag jméno pevnosti. Tato pevnost je Valkýry, a v ní se pod její ochranou rozhodne která z družin vyhraje. Tento dokument by mohl být užitečný pro vedoucí kteří vymýšlejí celotáborovou hru a nemají s tím žádné zkušenosti. Co v našem oddíle praktikujeme a přijde mi jako dobrá věc je měnit názvy budov v táboře. Vymyslet jim jména aby odpovídala náplni celotáborové hry. Dobré je upravit označování vedoucích i dětí, aby se více dostali do děje. Jelikož máme každý rok stejné tábořiště, tak mi přijde jako dobrý nápad vytvořit jednorázové stavby, aby na první pohled všichni věděli kde se nacházejí a že to není jako každý rok. U některých postav jsem nedoplnil jména, protože každý má jinou představivost.

Základní pojmy CTH:

Názvy budov:

🏠 Banka => Sídlo Valkýry

🏠 Srub => Citadela

🏠 Dřevník => Zbrojnice

🏠 Kuchyň => Krčma

🏠 Umývárka => Lázně

Postavy do CTH:

❖ Káťa – Valkýra

❖ Sini – Léčitel

❖ Verča – Vrchní kuchařka

❖ Děti – Bojovníci

❖ Sysel – Zlá čarodějnice

❖ Vedoucí – Mistři cechu/ Zkušení válečníci

Názvy družin: (pokud si vedoucí nevymyslí vlastní název družiny, budou přiřazeny tyto:)

- Udatní bojovníci z Jihu
- Stateční bojovníci z Východu
- Ukrotní bojovníci ze Severu
- Mocní bojovníci ze Západu

Stručný děj:

Jednou za (ještě neurčený počet) let dostane (zlá čarodějnice) příležitost porazit svou hodnou sestru Valkýru a převzít tak vládu nad tímto světem. Pouze nejlepší z nejlepších mohou od Valkýry získat mapu k místu, kde je ukryt klíč k výhře dobra nad zlem. Proto se nejlepší bojovníci ze čtyř světových stran sjeli na turnaj, kde se ukáže, která družina je hodna najít posvátný artefakt, který je zdrojem síly (zlé čarodějnice).

Za tímto účelem bude skoro každý den jedna bodovaná hra, ve které se rozdají družinám body za umístění (4,3,2,1). Bojovníci budou postiženi kouzly (která na ně sešle zlá čarodějnice, potom co zjistí, o co se pokoušejí), která budou muset zlomit.

Etapa nultá: Souboje

Po celý tábor budou probíhat souboje pod dohledem vedoucích. Souboje jsou s pěnovými izolacemi na trubky. Výběr je na vás a v případě že dětem věříte mohou být nasazeny na plastové trubky. Lépe se s nimi bojuje, ale víc to bolí.

- Pěnová izolace na trubky
- Plastové trubky

Etapa první: **Příchod**

Nejlepší bojovníci ze 4 světových stran přijedou do posvátného města jménem Az-Nag, kterému vládne Valkýra. Podle znaků na kůži, které jim byly rozdány už cestou do tábora, (vypálený znak na kusu kůže/koženky) už budou vědět, kdo je odkud. Jejich prvním úkolem bude ke svému kraji vymyslet domnělou historii (klidně i bitvy, které vedli proti barbarům).

Proslov Epony k dětem: „Válečníci. Vítám vás v posvátné pevnosti Az-Nag. Začala znovu zlá doba a moje sestra (jméno) této doby zneužívá ve svůj prospěch a chce ovládnout známý svět. Z toho důvodu jsem vyslala čtyři posly, aby vybrali nejlepší bojovníky ze čtyř světových stran. Oni vybrali vás, moji drazí stoupenci, abyste mi pomohli zažehnat tuto hrozbu. Bohužel neznám vaše příběhy, minulost a nemám ani zprávu o vašich činech. Byla bych proto ráda kdybyste se mi představili. Prosím o malou přednášku o vašich národech.“

- Udělat cejchy ze železa na ty znaky na kůži. *Kožené odřezky se dají docela levně sehnat snad všude kde s kůží pracují, stačí tam jen zajít a domluvit se. Pokud cejchování z nějakého důvodu nepůjde, nebo nebude kůže, dá se místo toho použít rozřezaná větev na kolečka a do ní pomocí pájky obrazce vypálit.*

Etapa druhá: **Vlajky**

Ráno zmizí vlajky které odpoledne půjdou děti hledat a kupodivu je nenajdou☺. V noci úkol pokračuje adaptací hry Svíčka. Vždy 2 vedoucí (jeden z útočící družiny a druhý z jiné družiny) budou bránit jednu ze 4 vlajek obklopených čtyřmi svíčkami, po sfouknutí svíček mohou vedoucí vydat vlajku družině, která si ji vybojovala.

- 30 svíček, nejlépe v kalíšku (ty hřbitovní, možná i čajové)

Věřím že tak známou hru jako je svíčka nemusím moc představovat, ale pro jistotu osvěžím pár základních věcí. Do kruhu kde jsou svíčky nesmí ti co je brání. Pokud se ten co brání dotkne toho co útočí, potom útočící buď vypadáva nebo ztrácí život a musí pro nový (podle potřeby hry)

V našem oddíle děti tuto noční akční hru milují, proto se shledala s velmi kladným ohlasem.

Etapa třetí: **Prokletí**

Před budíčkem uděláme vybraným dětem čárku na obličej barvama na obličej (starší děti z družiny), které si po budíčku musí zavázat oči a mít je zavázané po celý klidný den, aby nepřišli o zrak. Bude to proto, že je proklela (zlá čarodějnice). Vybrané děti dostanou odlišné jídlo (bude to jako lék, jinak potravinářským barvivem obarvené stejné jídlo)

- Potravinářská barviva
- Barvy na obličej na označení

Byla to zábava, některé děti se bály aby se také nenakazili a vznikla úžasná atmosféra.

Etapa čtvrtá: **Znečištěná studna**

Hra znečištěná studna spočívá v tom, že se nějakým způsobem znečistí voda (potravinářské barvivo uvnitř barelu nebo kbelíku, nebo cokoliv) a oni budou muset dojít na nějaké místo, tam sebrat igelitový pytlík s vodou a potom projít nějakou cestu s tím pytlíkem zpět do tábora a nalýt vodu okolo studny. V případě protržení pytlíku musí jeden z družiny absolvovat cestu znova (je jedno kdo). Každé dítě smí nést jen jeden pytlík. Vyhrává ta družina kteráv pytlících přinese víc vody.

- Potravinářské barvivo
- Igelitové sáčky

Etapa pátá: **Prameny síly**

Děti se dozví, že existuje pramen moci, který dává tomu, kdo se z něj napije větší moc. Budou existovat 2 prameny. Vedoucí z jedné ze 2 skupin se napijí zbarvené vody, která způsobí to, že budou burcovat děti, aby zaútočili na ty, co šli k té druhé studně, hned jak se potkají v táboře. Přijde se na to a děti se spojí s těma druhýma a všichni neovlivnění vedoucí zajmou ty pod vlivem. Nějak je toho zbaví (např. Ve srubu, kam neviděj budou ty vedoucí řvát jako bolestí), ale kreativitě se meze nekladou.

- Potravinářské barvivo

Nám se osvědčilo když vedoucí řvali ze srubu, protože to byl pro děti důkaz že se něco děje.

Etapa šestá: **Zmatení času**

(Zlá čarodějnice) se nás pokusí dostat tím, že zmate čas a doufá, že se zblázníme. Jak máme rozdělený den na čtvrtiny, tak se ty čtvrtiny rozhážou. (snídaně, hry, svačina, práce, večere, hry, svačina, zaměstnání, oběd)

Etapa sedmá: **Noční stezka**

Protože boj proti zlu se neodehrává jen ve dne, musí družiny dokázat, že jim noc nedělá problém. Družiny půjdou po vyznačené stezce (chem. světla vysoko na stromech, bílé stopy, fáborky). Nesměň, Vavřinec, Letec, Buda, kde najdou něco, co musí donést Valkýře, jako důkaz toho, že tam byli. Družina, která nesplní zadaný úkol nemůže nadále pokračovat v turnaji.

- Chem. Světla (v noci jsou dobře vidět, ale bylo by jich potřeba hodně)
- Fáborky bílé (v kombinaci s chem. Světlem)

Návštěvák:

Den kdy mají rodiče odpoledne dovoleno navštívit své děti.

- Posunutí budíčku kvůli Noční stezce.

Dvouděňák:

I bojovníci musejí odpočívat, proto jim Valkýra dopřeje dvoudenní volno v turnaji.

Etapa osmá: **Trénink**

Protože konec turnaje se blíží, musí se družiny více než kdy dřív zaměřit na trénink boje a taktiku. Ukázka šermu.

Nám pomáhala s atmosférou celotáborové hry v posledním týdnu Kolínská společnost Poprávu (www.popravu.cz) která udělala ukázky šermu a vytvořila na poslední chvíli přidanou pátou skupinu marně usilující o vítězství.

Etapa devátá: **Závěr**

Družina, která vyhraje celý turnaj dostane od Valkýry mapu, na které je znázorněno místo, kde se nachází artefakt, který musí být zničen pro záchranu tohoto světa. Ta družina se vydá na cestu. Po tom, co odejde se vedoucích (kromě Valkýry) zmocní (zlá čarodějnice), která jim dá nesmrtelnost. Děti budou muset bojovat proti vedoucím do té doby, než se vyvolená družina vrátí s talismanem, potom budou muset založit oheň, spálit talisman a vedoucí budou zbaveni moci až ve chvíli, kdy je zraní jeden z vítězné družiny (buď budou označeni, nebo budou mít výrazné či jiné zbraně). Nakonec bude velká oslava, delší oheň. (vše záleží na čase, za který to zvládne ta družina)

- Artefakt, symbol moci zlé čarodějnice. (černý balónek naplněný obarvenou vodou, na kterém byly nalepeny kousky černě obarveného toaletního papíru, aby se změnil vzhled balónku)

V případě že budete chtít zpestření tak je možné přidat opičí dráhu v rámci zlepšování fyzické kondice bojovníků před turnajem.

Opičí dráha

- 10 pneumatik
- Lano přes rokli na valu (stačí od stromu ke stromu a musí přejít jakoby nad propastí)
- Ze sololitů něco na prolezení (3-4 bedny skrz které musí prolézt)
- Něco na přezení (několik kulatin pevně přivázaných ke dvěma stromům blízko u sebe)
- Kolíky propojené provázky (pro představu něco jako ostnatý drát) na podlezení
- Vyšplhat lano

Věci co je potřeba udělat

- Věž – 4x (pro změnu vzhledu tábora), každá družina si postaví svojí, vyšší než stany
- Palisády – hodně (výška max. 1m, aby děti viděli přes a tábor se tím neuzavřel), ale jen kolem stanů, aby se nezměnila funkčnost areálu jak jsme byli zvyklí a zároveň při pohledu na tábor bylo patrné že je to pevnost
- Svatyně druidů – 1x (u kamenného mostku, na straně tábořiště)
- Vlajky – 8 na budovy
 - 4 pro družiny na věže
- Meč válečníka zabodnutý uprostřed tábora (ikona) – 1x
- Trůn pro Valkýru
- Artefakt (symbol moci zlé čarodějnice) – balónek s „krví“ jako její srdce
- Mapa

Na CTH

- Udělat cejchy ze železa na ty znaky na kůži (přinejhorším dostanou jinak zbarvené kusy kůže)
- 30 svíček, nejlépe v kalíšku (ty hřbitovní, možná i čajový)
- Potravinářská barviva
- Barvy na obličej na označení
- Potravinářské barvivo
- Potravinářské barvivo
- Chem. Světla (v noci jsou vidět, ale bylo by jich potřeba hodně)
- Fáborky bílé (v kombinaci s chem. Světlem)
- Krajinky na palisády a věže
- Nějaké kulatiny, domluvit s hajným za pročištění části lesa