

Celotáborová hra – Galedon

Zpracoval: Jindřich Turek “Balvan”

Rok zpracování: 2013



Úvod:

Středověký fantasy tábor Galedon jsem si vybral jako téma práce hlavně proto, že jsem se z velké části podílel na jeho organizaci, přípravě a samotném průběhu. Dále proto, že to byl tábor u dětí velice oblíbený, a to ať už proto, že se lehce sžily s tématem a prostředím, které je dnes velice často knižně a filmově zpracováváno a mají k němu blízko. Nebo také z důvodu, že tábor byl plný kostýmů, předmětů a herních doplňků, které umocňovaly jeho celkovou atmosféru. Ale také můžeme říci, že tábor je prostě bavil.

Tato práce by měla sloužit jako inspirace a možná malý návod k tomu, aby někdo, kdo jí bude číst, si myšlenku takového tábora osvojil a případně ji dále rozvinul a tím připravil dětem ještě více radosti, zážitků a prohloubil jejich fantazii.

Příběh:

Toto je sám příběh, jak jsme jej vyprávěli dětem

Kdysi dávno, když byla všude hojnost a všeho bylo pro všechny dost, existovala daleko na východě země jménem Meranie. Spravedlivě jí vládl mocný císař a čaroděj Tensalir. Tensalir měl syna Gavona, který byl otcovým pilným kouzelnickým učedníkem. Když král zemřel, ujal se Gavon vlády v Meranii. Avšak zakrátko se nový král změnil v tyrana. Všem svým poddaným bral jejich majetek, domovy, bohatství a často i to poslední, co měli. Smrtí trestal i ty nejmenší prohřešky, a tak lidé, houfně opouštěli tuto kdysi krásnou a bohatstvím oplývající zemi, čímž se z ní časem stávala vyprahlá pustina, kterou více než lidé obývali skřeti, nemrtví a jiná havěť. Zdálo se, že Meranii již nic nespasí. Vládl tam chaos, temnota, bída, zoufalství, strach a smrt.

Mezi lidmi, kteří se rozhodli svůj domov neopustit, byl i jeden, který pamatoval světlé dny své vlasti, jeden, který i nadále věřil, že lze jeho milovanou zemi spasit a zachránit, zbavit jí krutovládce a znovu povznést do dřívější slávy. Tím člověkem byl poslední statečný rytíř krále Tensalira jménem Arton. Když už dále nemohl vidět a snášet utrpení lidu Meranie, rozhodl se, že zakročí. Vydal se tedy do sídla krále Gavona a dostal se až do trůního sálu, kde na trůně seděl zlý a zákeřný Gavon. Ten se rytíři svého otce se smál a posléze se s ním dal do boje. Boj trval dlouho, převelice dlouho. Oba – jak Arton, tak i Gavon byli již bojem unaveni a jejich ruce umdlávaly slabostí... Po celém trůním sále létaly blesky a jiskry od jejich mečů. Když Gavon viděl, že mu již docházejí síly a šance na vítězství pomalu mizí, zachoval se podle a mrzce. Na pomoc si zavolal své temné posluhovače z podzemí, kteří Artona zajali. Ten však z posledních sil vrhl svůj meč proti nedaleko stojícímu Gavonovi, kterého v letu škrábl do tváře. Nicméně Gavon meč odrazil a ten vyletěl z okna. Ve chvíli, kdy padal z výšky, slunce už

nebylo téměř ani vidět, leč poslední paprsek slunečního světla nad Meranií osvítil padající meč, tento se ještě naposled rozzářil a zablýskl a poté se roztříštil na malé kousky, které se rozletěly daleko do všech stran. Od té doby nad Meranií slunce nezasvítilo. Gavon ve své pýše, že porazil i posledního rytíře svého otce, nechal mocným kouzlem Artona zaklít do zdi, kde čeká dosud....

Praví se, že tu noc, Luna sestra boha Slunce, nakreslila mapu k jednotlivým částem meče, který jediný znovu dokáže oživit statečného rytíře Artona a pomůže tak zničit moc nenáviděného čaroděje Gavona.

A tímto okamžikem začíná naše táborová hra.....

Náplň hry:

Tábor se změnil v malou vesnici na východě Meranie a její osadníci (jednotliví účastníci tábora) byli představitelé dvou rodů, jejichž úkolem bylo najít jednotlivé kousky meče podle mapy (viz obrázek *mapa*). Meč byl vyroben jedním kovářským mistrem ve dvojím identickém provedení (viz obrázek *meče*). Proč ve dvojím provedení? Jeden meč jsme nechali rozlomit na 16 dílů, druhý meč jsme potřebovali vcelku pro závěr hry. Úkolem členů obou rodů bylo najít a sebrat jednotlivé kousky meče, dát je dohromady a tím tak dopomoci k osvobození zakletého rytíře Artona ze zdi.

Jednotlivé tematické hry:

Tematické hry jsou takové hry, které souvisí s tématem hlavní hry tábora, posouvají děti v ději kupředu a vytváří celkovou atmosféru tábora.

RODOKMEN:

Jedna z nejdůležitějších a jako prvních hraných her bývá ta, při které se děti rozdělí do družin. U této hry jsme to pojali tak, že děti jsou ze dvou rodů a aby zjistily, do kterého rodu patří, musejí sestavit rodokmen. Mají k dispozici schéma rodokmenu (viz obrázek *rodokmen*), které má ale prázdná políčka místo jmen a nutné je do nich doplnit kartičky s jednotlivými jmény. Kartičky jsou v území, které je chráněno hlídači. Jejich úkolem je dostat se do území, nalézt kartičku, sebrat jí, nenechat se při tom chytit hlídači a vrátit se k rodokmenu a doplnit jej. Je-li někdo chycen a má u sebe kartičku, položí ji na místo, kde byl chycen, jde mimo území a tam vykoná nějaký trest, např. pět kliků. Když jsou v rodokmenu všechny kartičky se jmény předků, nastává fáze doplňování vlastních jmen dětí. Jména tam jsou doplněna do míst podle barvy dané kartičky a tím se utvoří družiny. Ke každému jménu je však nezbytné doplnit přízvisko. V území je jen určité množství přízvisek, a proto je nutné

být co nejrychlejší a najít své jméno, aby byl dostatek času si vybrat z maximálního počtu přízvisek. Na pomalejší tak zůstanou poslední kartičky, čímž vznikají vtipná spojení. Jako příklad bych chtěl uvést, kdy nejmladší účastník tábora a ještě přitom děvče mělo přízvisko „ukrutná“.

POŽÁR RADNICE:

Požár radnice je netradiční odpočinková hra, kterou lze hrát při poledním klidu nebo sychravém počasí. Hra spočívá v tom, že někdo vymyslí nějakou událost (jako např. u nás požár radnice), jednotliví vedoucí si určí postavy, ke kterým jsou přiděleny určité charakteristické vlastnosti. Každá postava se chová jinak a ví jinou konkrétní informaci. My jsme např. měli „vrahouna“, radního, paní radní, chytrou kořenářku, drbnu šenkýřku Apolenu, jednoduchého a zaostalého občana Karlíka a mlčenlivého kováře. Úkolem dětí bylo se oněch postav chytře ptát a dozvědět se, kdo zapálil radnici a proč.

Hra předčila naše očekávání a děti plně nadchla. Každý se ptal všech a tím snažil se zjistit pravdu o požáru a jeho původci.

STŘEDOVĚKÝ TURNAJ:

Jedná se o běžný turnaj se středověkými disciplínami. Úkolem je dopadnout v turnaji co nejlépe a stát se nejlepším rytířem v celém širém kraji. Jako disciplíny turnaje jsme zvolili následující hry:

Chůze na chůdách

Běžná chůze na chůdách, kde je důležité dojít co nejdál, aniž by člověk spadl.

Souboj na kládě

Dva protivníci se utkají v souboji na kládě, která je ve výši zhruba jednoho metru. Každý z účastníků má v ruce dlouhou tyč, která je na konci obalena a změkčena, aby jeden druhému neublížil. Tyčí se každý snaží „seštouchnout“ soupeře z klády, aby spadl a sám zůstal stát na kládě. Kdo třikrát shodí protivníka a zároveň nespadne, vyhrává.

Střelba z luku

Klasická střelba z luku, kde se každý snaží trefit alespoň terč.

Souboj dýk

Na zhotovené čtvercové aréně o rozměrech 5x5 metrů proti sobě nastoupí dva soupeři. Každý má v ruce malou měkčenou dýku a snaží se s ní zasáhnout svého soupeře, aniž by sám byl zasažen. Nesmí vystoupit z arény a vyhrává ten, kdo třikrát zasáhl svého protivníka.

Turnaj v bolu

Bolo je klasická oddílová hra. V zemi je hluboce a pevně zasazena tyč (tee-peeovka) o délce zhruba sedmi metrů. Z jejího vrcholu visí provázek, který končí ve výšce jednoho metru a je na něm navázán tenisový míček obaleny v kůži. Hru hrají dva hráči, každý stojí ve svém

půlkruhu okolo tyče a pomocí dřevěných pálek se snaží míček na provázku omotat kolem tyče. Jeden hráč ve směru hodinových ručiček, druhý hráč v protisměru. Vyhrává ten, kterému se jako prvnímu podaří omotat celý provázek okolo tyče ve svém směru.

Závěr hry:

Závěr hry byl plný překvapení a byl tím, co mnozí označili jako nejkrásnější a nejzajímavější část celé hrané legendy.

Poté co děti našly jednotlivé díly meče a meč byl kompletní, vydali jsme se na nedaleký hrad Rýzmburk, aby hra a její zakončení, byly co nejautentičtější. Již předem jsme měli domluveno se správcem hradu, že můžeme tento použít pro naši hru, a bylo nám dokonce dovoleno na teritorii hradu přespát.

Děti byly postupně a nepřímo po celou dobu tábora připravovány na to, že za úplňkových nocí bývá na tomto hradě viděn jak zlý vládce Gavon, tak i dobrý rytíř Arton. Toto bylo potvrzeno zprávou, kterou děti našli při prvním seznámení se s hradními prostory. Večer se ničím neodlišoval od ostatních táborových večerů včetně večerky a uložení se ke spaní. My vedoucí jsme využili doby, kdy děti usnuly a začali jsme s přípravami noční „bojové hry“. O půlnoci jsme děti vzbudili ony musely krátkým pochodem do nitra hradu, jehož cesta byla lemována zapálenými svíčkami, přinést a položit jednotlivé části meče. Tajuplnost a zároveň strašidelnost umocňovala přítomnost dvou našich kamarádů, kteří se dostavili na závěr tábora a stali se nedílnou součástí této hry v rolích rytíře Artona a vládce Gavona. Děti neměly o jejich přítomnosti ani tušení. Když jednotlivé díly meče byly uloženy na místě a děti se shromáždily pod věží hradu, nastalo to správné překvapení a zároveň samotné zakončení hry. Díly meče se „spojily“ v celý meč (tj. ten druhý meč, který jsem zmiňoval na začátku), rytíř Arton byl tímto vysvobozen ze svého zakletí, vyzval Gavona na závěrečný boj, aby mohl tak zachránit svou vlast Meranii. Oba naši kamarádi (mimořadně bývalí amatérští členové historického šermu) předvedli krásný a pro děti nezapomenutelný souboj dobra se zlem, který byl umocněn nádhernými kostýmy, autentičností prostředí, kde nechyběl ani kouř a dým, ani jiskry z mečů obou šermířů.

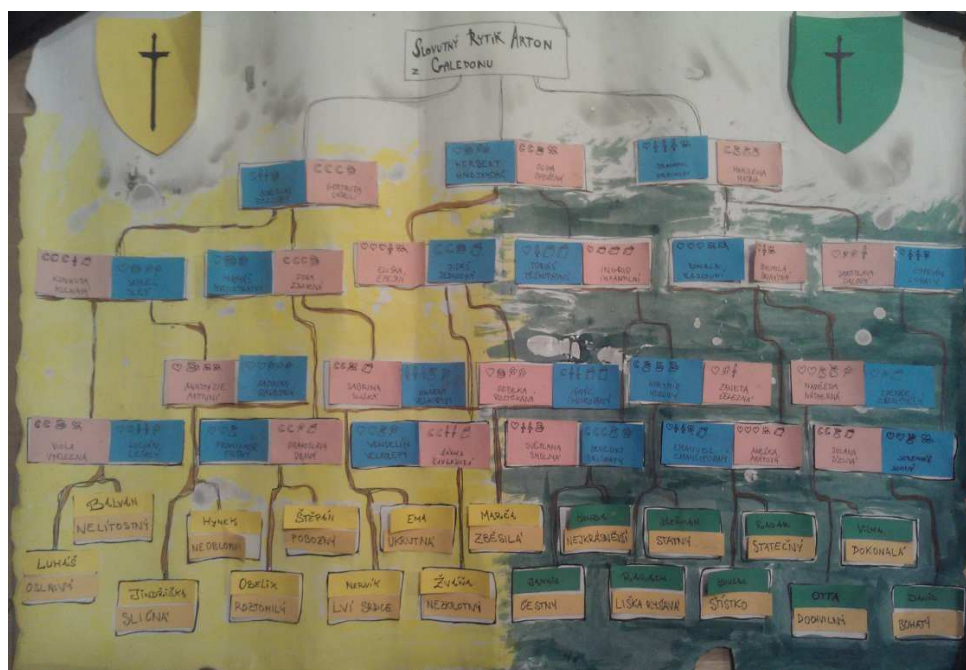
Závěr:

Jak jsem již zmínil v úvodní části této práce, jednalo se doopravdy o jeden z nejkrásnějších táborů a díky všem vedoucím a našim kamarádům, kteří vydatně pomohli zejména v přípravné části (kostýmy, stavění tábora atd.) vytvořit krásnou atmosféru. Myslím si, že samotná hra i její provedení dětem přiblížilo jak středověk tak fantasy a i dospělě vrátilo zpět do svých dětských let. Samotným vyvrcholením posledního večera bylo opékání selete, které všichni přijali se stejným nadšením.

Mapa



Rodokmen



Meče

