

Tábornický klub Modrý kruh

Oddíl Bílí Delfíni

Celotáborová hra

Princezna Mononoke

Prokop Fialka

2019

Úvod

V této práci se budu zabývat konkrétním nápadem celotáborové hry, a to ze dvou úhlů pohledu. Nejprve popíšu samotné téma celotáborové hry a její příběh, poté se zaměřím na její pedagogický potenciál a na konec uvedu příklad jedné etapy. Tato práce je určena zejména pro vedoucí, kteří již mají zkušenosti s přípravou táborů. Má práce by je měla inspirovat nebát se zapracovat do celotáborové hry například aktuální téma, a tím předat dětem do života víc, než „jen“ tábornické dovednosti; zpracovat téma, které bude mít přesah do jejich běžných životů.

Princezna Mononoke

Příběh

Princezna Mononoke je animovaný film od japonského filmaře Hajao Mijazakiho z roku 1997. Jeho příběh má silný environmentalistický podtext – pojednává o souboji dravé civilizace a životodárné přírody. Civilizaci zastupuje paní Eboši, která je vládkyní Železného města. Obyvatelé Železného města kácí okolní les, aby mohli těžít železo a z něj vyrábět zbraně. Tím si ovšem zneprátelili Ducha lesa, mystickou bytost, která dává a bere život okolní přírodě. Les chrání přírodní božstva – zvířata. Mezi nimi je i princezna Mononoke, dívka, která vyrostla mezi vlčími bohy a nesnáší lidstvo. Hlavní hrdina princ Ašitaka balancuje mezi těmito dvěma světy, přiklání se občas na jednu stranu, jindy na druhou a nakonec se mu tyto dva protipóly podaří dostat víceméně do rovnováhy, sám ale zůstává na straně lidstva, v civilizaci.

Na samém začátku Ašitakovu vesnici napadá bůh-kanec, kterého ovládl démon. Děti přijíždí do tábora, aby ho pomohly Ašitakovi skolit. V okamžiku jeho smrti se démon v něm ukáže a „nakazí“ Ašitaku. V mrtvém těle najdou železnou kouli, o té jim místní věštkyně řekne, že je původcem zloby toho démona. Musí zjistit odkud ta koule je a tam najít řešení, jak se démona zbavit.

Pedagogický cíl

Skrze tento příběh chceme dětem na táboře ukázat co nejvěrohodněji japonskou kulturu a přiblížit problematiku environmentalismu. Obojí předpokládá jejich dobrou znalost ze strany táborového týmu vedoucích. Byla by to přece jenom škoda, kdybychom děti naučili něco

zkresleně nebo „špatně“. Japonskou kulturu chceme nasadit na táborový chod na co nejvíce stupních. Vizuálně se děti setkají s japonskou výzdobou srubu a celého tábořiště, budou si vyrábět japonské kostýmy. Japonské umění poznají skrze hudbu a cvičení divadla. Japonské náboženství – šintoismus si částečně osahají skrze hry a také každodenní očistné rituály. Ochutnají japonskou kuchyni, osvojí si japonské zvyky a skrze získané body budou stoupat po žebříčku japonské feudální hierarchie.

Druhým pedagogickým cílem je naučit děti chovat se ekologicky. Na táborech sice léta děti učíme žít v souladu s přírodou, ale to jako kdyby se vztahovalo jen na čtrnáct dní v každém roce, děti na to se závěrečným táborovým ohněm zapomínají. Učíme je bivakovat, poznávat rostliny a zvířata, orientovat se v krajině, neubližovat živým stromům. Nic z toho si děti ale nedokáží promítnout do jejich městských životů v civilizaci. Proto se právě chceme touto celotáborovou hrou zaměřit na životní prostředí více komplexně a ukázat dětem, že být k němu šetrný neznamena jen třídít plasty nebo papíry.

Ukážeme jim, že recyklace se nerovná třídění, vyvrátíme mýty o tom, co je šetrné k přírodě a co není; pokusíme se je naučit ne pouze dělat jednotlivé kroky, ale hlavně ekologicky přemýšlet. Již při přípravě tábora budeme hledět na vybírání materiálu ke hrám, abychom zbytečně nepoužívali ty jednorázové. Připravíme jídelníček, který omezí potraviny, které nejvíce zatěžují životní prostředí – od toho si slibujeme, že když dětem bude chutnat, tak se pak ani jejich rodiče nebudou bát jim podobně vařit. Ostatně rodiče hrají velkou roli v uskutečnění našich cílů, takže přes jejich děti vlastně chceme učit i je.

Etapa 6 – Přemlouvání Eboši

Nacházíme se na začátku druhého táborového týdne a neúprosně se blížíme k „puťáku“. Děti si již prošly pěti etapami, v kterých si osahaly kulturu „svého“ národa *Emiši*, naučily se vařit podle receptů od paní Eboši v Železném městě, potkaly se s Duchem lesa, u kterého zjistily, že je nemůže zbavit jejich démona. Pomalu jim dochází, že se Eboši chová k okolní přírodě neudržitelně a musí ji přesvědčit, aby se změnila. To je cílem šesté etapy.

Být vyslyšen u Eboši ale není jen tak. Společně se svými nejbližšími rádci a svým strážcem Gonzou zasedá vždy jednou za čas na poradě o chodu a budoucnosti Železného města, která je však veřejnosti nepřístupná. Úzkou skupinku lidí z vnější tam může Eboši buď pozvat sama, nebo na základě přímlyvy jednoho z jejích rádců. Eboši je v posledních dnech dost

zaneprázdněná, a tak si budou děti muset nejprve získat sympatie někoho z jejich rádců. Toho dosáhnou na základě předložení petice s minimálním počtem sta podpisů obyvatel Železného města. Jejich demonstrativní hlas o důležitosti jejich sdělení zapůsobí na Ebošina rádce a domluví jim u Eboši krátké slyšení. Tam mají určený čas, v kterém jí nastíní možné dopady jejího dosavadního chování a navrhnou další postup. Před radou už musí vystupovat čistě diplomaticky, jen poukazují na aktuální dění a jeho možný dopad. Na konec se jim bohužel Eboši nepodaří přesvědčit. Důležité ale je, že jí alespoň nasadily brouka do hlavy a ona jim dá za pravdu v pozdější etapě.

První část: získání podpisů do petice

Aby „*podpisy*“ od obyvatelů Železného města získaly, musí upoutat jejich pozornost a dokázat jim, že mají schopnosti a znalosti na to Eboši přesvědčit. V první části etapy bude vyhlášeno několik aktivit, splnění každé aktivity je ohodnoceno určitým počtem podpisů podle náročnosti na čas a počtu lidí potřebných ze skupinky, některé aktivity jsou povinné. Každá skupinka musí do časového limitu získat minimálně sto podpisů, aby mohla pokračovat dál. Podle počtu nasbíraných podpisů určí rádce, kdo by mohl mít největší vliv. A podle toho jim poskytne časovou dotaci promluvit Eboši do duše. Skupinka s nejnižším počtem podpisů bude mít minutu, druhá minutu a půl, třetí dvě minuty a skupinka s nejvyšším počtem podpisů dvě a půl minuty.

Aktivity (časový limit 1 hodina):

1. Sbíráání argumentů – začátek bude na příjezdové cestě před vstupem do lesa, kde budou rozmístěny lístečky. Na těch budou krátké teze, argumenty, fakta týkající se environmentalismu obecně nebo okolí tábora (kácení, kůrovec, sucho). Konec bude u tůňky, kde bude vedoucí. Po cestě budou stát v rozestupech vždy 4 děti z každé skupinky; první si vždy přečte lísteček, poběží k dalšímu a řekne mu, jak zněl, poslední běží k vedoucímu, který ověří přesnost informace. 1 lísteček = 5 podpisů. Vybrané informace z lístečků pak mohou použít při slyšení u Eboši nebo při ostatních aktivitách. Minimálně musí nasbírat 5 lístečků.
2. Vytvoření transparentu (10 podpisů) - povinné

3. Vymyšlení sloganu (10 podpisů) - povinné
4. Vymyšlení titulku do novin ke článku o tom, co Eboši „dělá špatně“ (10 podpisů) - povinné
5. Otázkovaná – postaví se proti sobě vždy dvě děti z různých skupinek. Vedou dialog jen v otázkách. Až jeden z nich neodpoví na otázku otázkou, jejich hra končí. Podpisy získává ten, kdo otazník na konci své věty měl. (jedna výhra = 2 podpisy)
6. Jazykolamy – na vyznačeném území v lese budou rozmístěny jazykolamy, na kterých si děti procvičí artikulaci, potřebnou pro následnou debatu s Eboši. Na stanovišti bude vedoucí, který bude kontrolovat správnou výslovnost. Jakmile dítě řekne jazykolam správně, dostane podpisy. (1 jazykolam = 2 podpisy)

Druhá část etapy

Skupinky mluví k Eboši, představují jí své postoje a navrhují řešení v čase, který získaly v první části. Po vypršení limitu se jich Eboši bude vyptávat na detaily, demagogicky napadne jejich argumenty, aby je dostala pod tlak. Když jí dojdou otázky, ukončí diskuzi a vykáže je ven ze síně. Příklad Ebošiny odpovědi: „To že těžíme železo přece nikomu neubližuje a celé naše město z toho profituje!“ Vůči Eboši nesmějí být děti vulgární.

Hodnocení

Do celkového hodnocení etapy se započítá první i druhá část stejným díl, tzn. sečte se jejich pořadí dohromady. Když vyjdou dvě skupiny na stejno, rozhodne počet nasbíraných podpisů. Druhá část bude hodnocena subjektivně ze strany Eboši a její komise na základě diplomatického vystupování, srozumitelné mluvy, správné faktografie a schopnosti vytvářet silné argumenty.

Reflexe

Vedoucí propojí v reflexi situaci dětí ve hře, kdy se bezmocně domáhají u někoho, aby udělal správnou věc, s realitou dnešního světa, kdy se ekologičtí aktivisté mnohdy marně domáhají u politiků, aby byly podniknuty potřebné kroky. Vedoucí se jich zeptají, jestli je

přístup Eboši naštvál, a pak jim vysvětlí, že podobně to funguje ve světě, kdy často lidé u moci zneužívají svého postavení a jednají bezohledně ve vlastních zájmech.

Závěr

Na tomto krátkém formátu jsem spíše nastínil, jak je možné pojmout přípravu celotáborové hry, není to návod, ale spíše inspirace. Doufám, že pedagogické cíle, které jsme si stanovili v teoretické rovině, budou realizovatelné i v praxi. To ale uvidíme až po letošním táboru. Uvedený příklad etapové hry neukazuje v úplnosti to, jak budeme hry připravovat, pouze předkládá jednu z možných cest, které se budeme držet. Ilustruje ale způsob přemýšlení vlastní zážitkové pedagogice – přemýšlení, které je komplexní a které nevidí hru jen jako zábavu, ale i jako prostředek k učení a k posouvání se dál.