



1.1.2019

Celotáborovka

-zamyšlení se nad přípravou etapové hry-



Alžběta Tvrzníková
T. K. ARNIKA KOLÍN

Úvod

Etapová hra je rámec, do kterého je zasazen celý průběh tábora. Děti se na novou „celotáborovku“ těší hned po skončení té předchozí. Bez ní by nebyl tábor tak zajímavý, zábavný, ale i plný nových informací například o dávných civilizacích, historických obdobích nebo napínavý, jako jsou dobrodružné filmy, příběhy. Pro ně, ale i pro vedoucí, to bývá možnost opustit realitu. Každý se vžije do své role, dodržuje daná pravidla světa, ve kterém se společně ocitli.

Samozřejmě nic není jen tak lusknutím prstu. Je důležité vše pořádně připravit, promyslet varianty a program, aby pak tábor proběhl bez větších zádrhelů. Tady je pár bodů, podle kterých se při přípravě dá postupovat. Ke každému jsem přidala i konkrétní příklad z naší ložské etapové hry „Vikingové“, pro lepší představu a případnou inspiraci. Věřím, že by to mohlo pomoci třeba nováčkům, co připravují první svůj první tábor. Jen si uvědomit, co je potřeba a jak se to dá zvládnout.

Příprava předem

Tady platí „čím dřív, tím líp“. Určitě doporučuji začít co nejdříve, nezdá se to, ale práce je opravdu dost. Tak ať pak nemusíme dodělávat věci na poslední chvíli. A máme čas na to, aby nás napadlo něco nového a zajímavého. Důležité je se hned na začátku dohodnout, kdo a jak se bude zapojovat do přípravného procesu. To znamená rozdělit si práci, třeba po jednotlivých částech přípravy. Zároveň tím předejdeme sporům jako: „to měl na starosti někdo jiný“ atd. Na informačních schůzkách (které se mohou konat třeba v klubovně) může každý dodat své nápady, navrhnout, co by se mu líbilo zařadit, co vynechat. Na internetu je mnoho inspirace v podobě již připravených celotáborových her. Ty si můžeme jen upravit na své podmínky. Mimo osobní setkání se v dnešní době dá využít sdílených souborů, kdy se mohou průběžně zapojovat všichni z pohodlí domova. Také je možné založit si skupinu třeba na messengeru, kam se posílají různé nápady, odkazy, fotky. I to může být užitečné. Nebojme se inspirovat i u ostatních oddílů. Zároveň můžeme vycházet i z vlastních starších etapových her, jen se naroubují na vybrané téma. Některé hry jsou prostě takovou klasikou, že baví všechny, ať už proti sobě bojují dva kmeny vikingů nebo skřeti a trpaslíci.

Příprava se dá rozdělit na určité části:

- 1) Výběr tématu
 - a. Pro koho?
- 2) Příběh
 - a. Děj
 - b. Scénky
 - c. Postavy
 - d. Role dětí
- 3) Kostýmy
 - a. Vedoucí
 - b. Děti
- 4) Týmy
- 5) Hodnocení
 - a. Skupin
 - b. jednotlivců
- 6) Hry
 - a. Etapové
 - b. Mimo etapovou hru

Výběr

Vybrat téma celotáborové hry je vždy oříšek. Na začátku si musíme ujasnit, pro koho bude, což znamená zohlednit věk a počet účastníků, a to, kolik času a prostředků jsme ochotni investovat. Další bod při rozhodování, který hraje velkou roli, je to, aby téma bavilo hlavně nás, vedoucí. My budeme pak muset dávat svou energii do příprav a průběhu tábora. Tak si vyberme něco, co udělá radost nejen dětem, ale i nám. Zároveň myslíme na to, že je dobré začít brzy a že fantazii se meze nekladou. Když vybereme něco neobvyklého, nečekaného, něco, co by na první pohled vůbec nemuselo připomínat téma „celotáborovky“, neznámá to, že to nepůjde zpracovat. To už bude záležet jen a jen na nás. A začít brzy bychom měli proto, aby byl čas na promyšlení, nové podněty, nápady a pak samozřejmě na přípravu, která se od toho odvíjí.

--

My jsme loni vybrali „Vikingy“, na tématu jsme se shodli bez větších obtíží.

Pro koho?

Téma by mělo odpovídat věku účastníků, což znamená volit je tak, aby bylo pro ně srozumitelné a známé. Například, malé děti od 6 do 10 let nemá smysl děsit apokalypsou, 1984, ... Stejně z velké části ani nepochopí záměr autora, zbytečně se by se mohly bát průvodních scének. Takže piráti, pohádky, indiáni, nějaký známý dětský film by mohly být vděčnými tématy. Samozřejmě nemusíte obcházet děti dopředu s tím, jestli znají ten a ten film, není nutné, aby ten daný film znaly úplně všechny. Většina pak ten zbytek poučí rychleji a přesněji o jeho obsahu, než byste čekali. Starší táborníky kolem 15 let by naopak nepotěšilo, hrát si na Šmouly či na jiné postavičky z pohádek pro malé děti, i když tam záleží na konkrétní skupině a provedení. Důležité je si také rozmyslet, jestli budeme chtít obecné téma (např. indiáni) nebo konkrétní film/knihu. Obecné téma si můžeme kompletně přizpůsobit svým potřebám, nemusíme se držet daného příběhu jako u konkrétního filmu/knihy, kde by velké změny mohly být na úkor srozumitelnosti.

--

Vzhledem k věku našich dětí (6-15 let) byli „Vikingové“ pro všechny atraktivním tématem, každý si v tom mohl najít něco svého. Zároveň svou obecností nám dali volnost v provedení.

Příběh

Děj

Určitě mi dáte za pravdu, že ten je na tom víceméně nejdůležitější. K tomu, aby měl tábor spád a hry na sebe navazovaly, děti se mohly vžít do svých rolí, je potřeba vymyslet napínavou dějovou linku. Když si vybereme konkrétní film/knihu stačí postupovat podle kapitol, na druhou stranu není nutné zahrnout všechno. Můžeme zdůraznit jen jednu část, upřednostnit příběh jen jedné z postav, to je čistě na nás. Úskalí je v tom, že pokud to překombinujeme, může se stát, že ve výsledku to vlastně bude jen shluk náhodných mini příběhů. To pak není srozumitelné ani těm, co by film/knihu důvěrně znali. Na to je dobré si dát pozor. U obecných témat máme větší volnost, co do tematického rámce dosadíme. Může to být stará legenda, opravdová historická událost nebo naprosto smyšlený příběh. Snad jen dbát na to, aby se v tom děti i vedoucí neztráceli, nemusí to být vždy velmi komplikovaný spleť děj.

--

Základem byly životní příběhy vikingského vládce Svena Vidlího vouse, který byl také průvodcem dějem. Některé části jsme si zjednodušili a upravili.

scénky

Scénky jsou hlavním průvodcem příběhu a celé etapové hry. Bez nich by to byl jen sled her. Hned úvodní scénka udělá mnoho, může děti ohromit a nadchnout, ale také mohou zůstat jen bezradně koukat. Dbejme na srozumitelnost, úvodní scénkou děti vneseme do děje, představíme jim postavy a také samy zjistí, jakou roli budou hrát. V průběhu tábora se dohrávají další, často před další etapou, aby vysvětlily důvod a účel hry a posunuly děj dál. Závěrečná scénka by měla příběh ukončit, udělat pomyslnou tečku za celým táborem.

--

Naše scénky trvaly cca 5-10 min. Zakončeny byly pokaždé společným pokřikem, ke kterému se přidaly i děti. Scénky u nás nehrají jen vedoucí, na návštěvním dnu děti předvádí připravené scénky na dané téma (Legenda o bozích) s vlastním scénářem a režii. Sklidí u rodičů vždy velký úspěch.

Příklad naší úvodní scénky v příloze

postavy

Dá se očekávat, že počet vedoucích nebude odpovídat počtu postav vystupujících v příběhu. Samozřejmě dvojrole někdy i trojrole jdou zvládnout, jen musíme dávat pozor na to, aby se nám pak neobjevila scéna s třemi postavami a jedním hercem. Proto je důležité na začátku pevně stanovit, kdo koho bude hrát a jak a kdy se objeví „na scéně“. Nezapomínejme, že pokud bude jeden vedoucí hrát více postav, je dobré, aby byly i výrazně kostýmově odlišené. Nejlépe i na začátku tematických scének, vždy představit právě vystupující postavy, bude to pro děti jasnější a lépe se v ději zorientují. Malý tip: je velmi efektní, když v ději nějakou tajemnou postavu ztvární vedoucí (popřípadě kamarád někoho z vedoucích), který přijel na návštěvu a děti o tom dopředu nevědí. Když zjistí, že všichni klasičky vedoucí jsou normálně na tábořišti, či hrají své známé role, zpozorní a nečekané obsazení dodá hře na atraktivnosti.

--

Celkový počet vedoucích, kteří měli hrací role na našem táboře byl sedm. Což znamenalo, že někdo hrál i dvě postavy.

Role dětí

Když děti a jejich družiny zasadíme přímo do děje, budou se cítit jeho součástí a víc se vžijí do svých rolí. Můžou být například pomocníky hlavního hrdiny nebo naopak jeho nepřáteli. To už záleží na daném tématu. Družiny nemusí bojovat proti sobě, mohou se snažit o stejný cíl, jen půjde o to, která se k němu dobere dříve.

--

Naše dvě družiny byly spolubojovníci Svena Vidlího Vouse. Obě se snažily o to, aby zrovna ta jejich dokázala Svena prosadit na trůn. Tím vznikla rivalita, ale zároveň v některých bitvách mohly bojovat na jedné straně proti nepřátelům.

Kostýmy

Vedoucí

Kostýmy dotváří danou atmosféru, bez nich by to prostě nebylo ono. Nezáleží ani tak na tom, jak bude kostým profesionální a drahý, důležité je, aby byl charakteristický pro danou postavu. Tu bychom podle kostýmu měli snadno poznat. Kostýmy mohou být vyrobené doma nebo přešité z minulých let, tady se vyřádí hlavně kreativnější jedinci. Je tu i možnost si kostýmy objednat na internetu z různých e-shopů a nemusí to být ani nákladná položka v rozpočtu.

--

My jsme si část kostýmů objednávali (umělé vousy, paruky), jinak jsme je poskládali z vlastních zdrojů. Například na princezny jsme použili šaty z minulých her.

Kostýmy dětí

Kostýmy pro děti nejsou nutností, ale mohou být jednotícím prvkem. Klasický příklad jsou batikovaná trička, jedna z jednodušších variant. Na druhou stranu i batikovaná prostěradla, která si pak děti upraví podle svých představ (rozstříhají, sešijí, popíší, ...), mají něco do sebe, jen to zabere více času. S tím je potřeba počítat při plánování programu tábora.

--

Letos si děti vytvářely z batikovaných prostěradel kostýmy dle vlastních návrhů. Zabralo to celý den, ale výsledek stál za to. Jedna skupina si dokonce ušila i kapuce, druhá kapsy. Na společných fotkách to vypadá skvěle.

Týmy

Rozdělení dětí do skupin je jeden z nejdůležitějších faktorů ovlivňujících klidný průběh tábora. Pokud děti známe dopředu, je to jednodušší, důležité je se snažit o vyrovnanost týmů. Jestliže by jeden tým byl již od začátku očividně slabší, děti to brzy přestane bavit a rezignují ve svém snažení. Další zádrhel by mohli tvořit sourozenci v jednom týmu, tady ale záleží na konkrétních případech a možnostech rozdělení. Pokud děti dopředu neznáme, tak se vyplatí první den nechat bez týmů, zahrát si pár klasických her a až poté, po seznámení se s dětmi, skupiny rozdělit.

--

My jsme měli dvě skupiny po 9 dětech, ke každé byl přiřazen praktikant a jeden mladší vedoucí.

Hodnocení

Skupin

Hodnocení skupin by mělo mít jasná pravidla, aby se předešlo případným sporům. Body za části etapové hry by měly být na viditelném místě vyvěšeny. Nemusí to být nutně jen tabulka, může to být třeba mapa, do které se zakreslují dobytá území, šňůrky se zavěšenými penízky,.... Stačí jen aby bodovací systém korespondoval s tématem, zbytek je jen otázkou tvořivosti a nápadů.

--

Loni jsme měli namalovanou mapu Skandinávie ozdobenou runami a pod ní tabulku na body.

Jednotlivců

Osobní hodnocení je dobrou motivací pro děti, aby se více snažily, chovaly se podle pravidel, pomáhaly ostatním. S ohodnocením děti mohou získat určitá privilegia v rámci života na tábořišti, která odpovídají dosažené hodnotě. Je dobré hodnoty vizualizovat například náramky, přívěšky, placky, ... Na konci tábora je vyhlášení těch nejlepších s nějakou malou odměnou. K hodnocení patří i bobříci. Mohou se zakomponovat do etapové hry, stačí je přejmenovat a je to. Takže místo klasických bobříků se děti snaží získat např. „Cnosti řeckých bohů“, atd. Diplomy předávané na konci tábora by měly být stylizované do motivů souvisejících s tématem, dotvoří to správnou atmosféru a zanechají hlubší vzpomínku.

Pro rozlišení hodnot byly uvazovány barevné stužky na zápěstí. Bylo 6 hodnot, každá měla svá privilegia. Povyšovalo se na ranních nástupech, kde se navazovaly nové stužky. Zároveň se kdykoliv mohla hodnota odebrat rozstřížením náramku.

Bodová hierarchie (označení barevným náramkem)

Žlutá stuha	Pěšák (bojovník)
Modrá stuha	Varjag (bojovník, který prokázal svou odvahu jak na souši, tak v lodních bitvách)
Zelená stuha	Vlčí kožich (člen speciální jednotky vikinského vojska, která bojovala oblečená do vlčích kůží)
Oranžová stuha	Berserk (nejvyšší stupeň, kterého mohl bojovník dosáhnout – berserkové byli nejstatečnější a nejsilnější bojovníci ve vojsku)
Hnědá stuha	Člen Thingu (Thing byla rada starších, která vynášela důležitá rozhodnutí týkající se běžného života)
Rudá stuha	Náčelník (člen Thingu s oprávněním volit krále)

Plnění ctností / „Bobříci“

Hlad (hromadně?) = Freyova ctnost

Mlčení = Bragiova ctnost

Přesnost – a) + b) = Ullova ctnost

Černá tůň = Njordova ctnost

Odvaha = Thorova ctnost

Síla = Tyrova ctnost

Slepota = Hodurova ctnost

Ušlechtilost (hrubost, lhaní, čestnost, ochota, podvody, šizení x možnost ztráty) = Baldrova ctnost

Příroda (květiny) = Friggiina ctnost

Pozn. – určení jednoho člověka, který zapisuje a hlídá průběh lovu „Bobříků“

Hry

a) Etapové hry

Jako etapové hry se dají označit ty, za které se získávají body do celkového hodnocení skupin. Můžeme mezi ně zahrnout vlastně jakékoliv aktivity, do nichž dodáme část příběhu, nebo je jen nastylizujeme do tématu. Existuje mnoho stálíc hraných každý rok, jen se u nich mění název a prostředí. Doporučuji prohlédnout herní weby, inspirovat se u jiných oddílů, zavzpomínat na svá dětská léta, ... je toho všude nepřeberné množství, stačí hledat.

--

Jako příklad naší stálice uvádíme „hadrákovou bitvu“. Zásobu hadráků (ponožky naplněné novinami) celoročně doplňujeme. Střídáme jen to, jestli jsou děti dobyvateli nebo obránci. Obránci se opevní uvnitř tábořiště, každý má určitý počet životů, to záleží na počtu bojovníků a poměru mezi nimi. Hra obvykle zabere i se stavbou opevnění celé odpoledne a všichni se na ni celý tábor těší.

b) Mimo etapové hry

Není nutné, aby každá hra byla součástí celotáborovky. Do programu můžeme zařadit i ryze sportovní hry. Zároveň si děti odpočinou od svých domácích týmů a rozdělí se podle jiného klíče. Dalo by se říct, že je to prevence „ponorky“. Mimo sportovní hry se sem dají zařadit i vědomostní soutěže, různá šifrování, poznávání rostlin, uzlování, ale to už je na nás, jestli to zakomponujeme přímo do etapové části nebo necháme mimo.

Naší nejoblíbenější sportovní aktivitou je baseball. Další hrou či závodem je „Vietnam“, což je vytrvalostní závod s úkoly a překážkami (voda, bahno, lana, těžký terén, vegetace).

Tábor

Důležitá věc je na táboře neusnout na vavřínech. I přes precizní přípravu zde mohou nastat komplikace. Etapovou hru je nutné mít neustále pod kontrolou, aby zůstala tak, jak jsme si naplánovali. Samozřejmě, že malé zásahy budou nevyhnutelné, ať už kvůli nepřízní počasí, změně počtu dětí, ..., ale neměly by být na úkor srozumitelnosti příběhu. Nakonec ale myslíme na to, že hlavní je, aby si to obě strany užily, a to jak děti, tak vedoucí.

--

Na každovečerních poradách se plánuje další den, dělají se malé změny v programu, řeší se případné komplikace. I před scénkami je dobré si zopakovat scénář, aby se předešlo karambolům, přesto že improvizace není občas na škodu.

Závěr

Tohle neměl být přesný návod na přípravu etapové hry, jsou to jen zamyšlení se nad jednotlivými body k jejímu plánování. Myslím si, že by mohly pomoci novým vedoucím, co budou mít na starosti „celotáborovku“, ale třeba i zkušenějším, jako „checklist“ toho, na co nezapomenout při plánování.

Příloha

--

Úvodní scénka

Lokace: asi jídelna (podle světla)

Rekvizity: kostýmy, stůl, medovina, roh

Osoby: Marek a Já + křoví (Vilda a Kuba + Stáza), ale nedaleko (asi u sloupku) – hrají kostky, mají schovaný nápis o 12 hodin později

Stáza: Rok 960 n.l. Během oslav po vydařeném lovu dánský král **Harald I. Modrozub**, potomek Gorma Starého, zvesela rozmlouvá se svým synem **Svenem Vidlím Vousem**.

Marek: To je ale chutná medovina! (ťukne si se synem)

Bohové nám dnes při lovu byli nakloněni. Viděls, jak jsem jedním šípem skolil dva kance?

Tomáš: A co teprve moji udatní muži, kteří lapili medvěda?

Marek: Synu, mám velké sny. Představuji si velkou a silnou Skandinávii a následnou velkou výpravu do bohaté Anglie.

Tomáš: Ano, otče. Velká výprava jako za časů legendárního Ragnara. Jenže k takové výpravě vede dlouhá cesta.

Marek: Potřebujeme mnoho statečných bojovníků. A další spojence!

Tomáš: Jak to myslíš?

Marek: Svene, máš přeci dvě sestry. Norský král Erik Krvavá sekyra, syn Haralda Krásnovlasého, se nechal slyšet, že hledá novou ženu.

Tomáš: Hmm...Tyra je mladá, má ještě čas...

Marek: Co tě nemá. Gunnhilda už má věk na vdávání. Jejich svazek spřátelí oba národy a spolu budeme silnější.

Marek (přemýšlí)...Thorvalde?

Kuba: Ano králi?

Marek: Dojdi pro Gunnhildu.

Kuba: (kývne hlavou a jde)

(přichází Gunnhilda a Kuba si sedne tam, kde byl)

Běta: Ano otče?

Marek: Gunnhildo, sbal si své věci...pojedeme do Norska, budeš se vdávat.

Běta: Konečně jsem se dočkala? Kdo bude ten vyvolený?

Marek: Vše se včas dozvíš...teď nás tu nech, abychom dále rozjímali.

(Běta odejde)

Marek: (smích) To bychom měli. (Konec smíchu) Ale je potřeba sehnat zkušené cestovatele a dobrodruhy. Vše je potřeba důsledně naplánovat.

Tomáš: O někom bych věděl. Co třeba Erik Rudý?

Marek: Vždyť nemá nejlepší pověst, a co já vím, tak žije ve vyhnanství na ostrově ÖXNEY. Je ale pravda, že je to znamenitý velitel a velký dobrodruh.

Tomáš: To je přesně člověk, kterého potřebujeme. Dejme mu ještě poslední šanci.

Marek: Asi máš pravdu. (pomlka). Thosteine?

Spící Vilda: (těžce se probouzí) Ano, pane?

Marek: Ihned pošli pro Erika Rudého.

Vilda: (kývne hlavou a jde)

(Tomáš a Marek dělají, že mluví)

Stáza: O dvanáct hodin později dorazí Erik Rudý

(stále se houje a veselí)

přijde Vilda: Králi, Erik Rudý se dostavil.

Krtek: Dal si pro mě poslat králi?

Marek: Mám pro tebe takovou nabídku. Přisedni.

(Krtek přisedne)

Stáza: Harald a Sven pak mnoho hodin vysvětlují Erikovi své plány.

Krtek: (vesele) Nuže dobrá. Plán se mi zamlouvá.

Marek: Jsme tedy domluveni. Nakloníme si bohy. Vycvičíme velké vojsko. Nalezneme mnoho spojenců a pak vyplujeme do bohaté Anglie. Zítra se začne psát nová historie.

Všichni si shodně ťuknou. A zvolají: SKULL.