

# **Celotáborová hra**

## **Tajuplný ostrov**

*Vladimír Jelen*

*Oddíl Svišti, Modrý kruh*

*2013*

## Úvod

Tato práce popisuje celotáborovou hru “Tajuplný ostrov”, kterou náš oddíl hrál v roce 2011. Její obsah je inspirován stejnojmennou knihou Julese Verna. Určená je především jako inspirace pro ostatní táborové vedoucí při přípravě celotáborové hry.

Legendy v této práci jsou vybrané citace z verze převyprávěné Ondřejem Nefem (ISBN 978-80-00-02170-6).

Hra je navržena pro menší tábory, přibližně 15 až 40 dětí, které jsou rozděleny do 3-5 družinek. Na našem táboře byly 4 družinky po 7 dětech a pro hru se to ukázalo jako ideální počet. Převedení hry na větší tábor by nebylo jednoduché, protože princip hry vyžaduje v okolí tábora vytvoření tolika “ostrovů” (bivak na ohraničeném území), kolik je družinek.

Hra byla navržena pro 3 týdenní tábor.

## Motivace hry

Celotáborová hra kopíruje dobrodružství pěti mužů a jednoho psa, kteří ztroskotali na zdánlivě opuštěném ostrově. Ačkoliv si kolonisté ostrov zamilují a všemožně pracují na tom, aby se měli na ostrově dobře, jejich velkou touhou je návrat domů.

Děti se stávají kolonisty svého ostrova, zvelebují ho a zároveň během celé hry získávají kusy skládačky lodí, ze které by měly na konci sestavit loď, která je odveze domů.

## Hlavní cíle hry

- osídlit opuštěný “ostrov” tak, aby se na něm měly děti co nejlépe
- sestavit loď, která děti odveze z ostrova zpět domů (skládací dřevěný model, obrázek rozstříhaný na části, ...)
- osvojení a prohloubení zálesáckých schopností zábavnou formou
- kamarádství, spolupráce (“jsme tým a bojujeme společně za správnou věc”).

Členové každé družinky by se měli během hry co nejvíce poznat a stmelit. Důležitá je motivace ze strany vedoucích a instruktorů.

## Družinky

Družinky jsou rovnoměrně rozdělené podle věku, schopností a toho, zda již děti na táboře byly. Toto rozdělení je třeba připravit již před odjezdem na tábor.

Ke každé družince je přiřazen jeden vedoucí jako “Cyrus Smith” - dospělý průvodce, který družince pomáhá, učí ji a motivuje. K družinkám také rovnoměrně rozdělíme všechny instruktory.

## **Bodování**

V etapách hodnotíme dílčí části a sčítáme je. Používáme širší stupnici bodování a snažíme se zohlednit, jak velký rozdíl byl mezi jednotlivými výsledky družinek. První tedy nemusí mít vždy plný počet bodů a poslední nemusí mít minimum. Družinky klidně mohou mít všechny stejný počet bodů.

Tento přístup je náročnější na vyhodnocení vzhledem k tomu, že jsme omezeni počtem dílků lodi, které děti mohou získat. Měl by ovšem posílit myšlenku, že družinky nebojují mezi sebou, ale snaží se co nejlépe splnit jednotlivé úkoly.

## **Příprava před táborem**

Podle počtu družinek zjistíme, kolik budeme potřebovat “ostrovů” a vedoucích hrajících Cyruse Smithe. Dále je potřeba určit postavu Ayertona a Ducha ostrova (později kapitán Nemo).

Všichni vedoucí a instruktoři si přečtou knižní předlohu.

### **Požadavky na “ostrov”**

- místo vhodné pro vytvoření bivaku s ohništěm
- bivak bude existovat po celou dobu tábora
- místo by ideálně mělo být ohraničené nějakým přírodním útvarem
- rozměrově by ostrov měl být velký asi jako kruh s poloměrem 8m
- ostrovy by měly být přibližně stejně daleko od tábora
- z ostrovů by neměl být vidět tábor
- nevadí pokud je z jednoho ostrova vidět na ostrov druhý

My jsme jako ostrovy použili remízky na louce, jejichž použití se nám osvědčilo. Požadavek na podobnou vzdálenost od tábora je kvůli přesunům mezi táborem a ostrovem ve hrách, které se hodnotí na čas. Stejnou vzdálenost do tábora se nám sice dodržet nepodařilo, úspěšně jsme ji však vyřešili přidáním časových penalizací bližších ostrovů, které děti dopředu znaly.

Pokud v okolí není vhodné místo jako například remízek, je potřeba ostrov ohraničit uměle (dřevěnými kolíky, kameny). Stačí přibližně, nejde o přesnou hranici.

## **Tábor**

Kromě ostrovů přeměníme v ostrov i hlavní táborovou základnu a nazveme ji Tabor (vychází z knižní předlohy). Dobré je vytvořit mapu souostroví, kde je zakreslený jak Tabor, tak všechny malé ostrovy a umístit ji na Taboru.

## **Cyrus Smith**

Cyrus Smith je vedoucí, který je přiřazen ke každé družině. V knize byl povoláním inženýr a ostatním pomáhal především svými znalostmi, díky kterým na ostrově mohli přežít a postupně si vyrábět lepší vybavení. Stejný úkol má i v naší táborové hře - pomáhá dětem stavět bivak, zapálit a udržovat oheň a samozřejmě hlídá bezpečnost dětí. Měl by ovšem pomáhat především radou. Cílem hry je, aby se děti naučily samostatnosti při bivakování v lese, není tedy žádoucí, aby za ně vše udělal.

## **Ayerton**

Polepšený pirát, kterého děti na ostrově naleznou, vhodné je sehrát scénku nalezení mezi první a druhou etapou. Ayerton slouží jako průvodce hrou mimo etapy. Vyhlašuje výsledky etap a je hlavní postavou večerního nástupu (viz dále).

## **Duch ostrova**

Duch ostrova je tajemná postava, která je vždy podepsaná ve zprávách, které děti v rámci etap dostávají, a z kontextu je jasné, že se jim snaží pomoci. Až na puťáku se s ním setkají a zjistí, že je to ve skutečnosti kapitán Nemo.

## **Motivace dětí**

Přibližně 2 týdny před táborem dostanou všechny děti dopis z Richmondu, kde od nich neznámý C. Smith žádá pomoc, upřesňuje místo, čas a datum setkání. Setkání se koná v Richmondu (dětem známé místo v blízkosti tábora popsané v dopise) první den tábora večer. U každého dopisu je barevný balonek, podle kterého se děti budou později rozdělovat do družin. Je proto velice důležité, aby si děti tento dopis přivezly s sebou na tábor (v dopise to také náležitě zdůrazníme). Pro inspiraci jsem přidal vzor našeho dopisu jako přílohu č. 1.

## **Večerní nástupy**

Jelikož je celá hra motivována námořnickým, trosečnickým a pirátským prostředím, upravili jsme podle toho večerní nástupy. Příprava na nástup se zvoní na lodní zvon, což značí, že se děti i vedoucí mají převléci do námořnických pruhovaných triček. Potom se začne na kytaru hrát píseň Dva roky prázdnin, která sice patří k filmové verzi jiného Vernova románu, ovšem tématicky se velmi dobře hodí i nám. S koncem písně by už měly být děti nastoupené. Pak přichází Ayerton v pirátském převleku, který dětem řekne výsledky etap, co se děje na ostrově a co je čeká - denní rozkaz. Pokud máme v táboře potok, nebo nějakou jinou vodní plochu, je

dobré dát denní rozkaz do láhve a v rámci nástupu tuto láhev vylovit (denní rozkaz trosečnickům vyplavilo moře).

## Zahájení na táboře

Zahájení je motivace (scénka, divadlo), která má děti vpravit do děje/tématu celotáborové hry. Na našem táboře bývá zahájení obvykle součástí slavnostního zahajovacího ohně (1. večer na táboře).

Ve stanovený čas se instruktoři zvednou, že musí jít na setkání se záhadným C. Smithem, který je v dopise žádal o pomoc. Děti by si měly uvědomit (navedeme je), že i ony dostaly podobné dopisy, a tedy i ony by se měly setkání zúčastnit. Všichni společně se odeberou na místo setkání. Všechny děti by s sebou měly mít své dopisy.

Na místě setkání se sehraje motivační scénka. Ze tmy s dětmi mluví Cyrus Smith (jiná osoba než Cyrus Smith, který potom pomáhá jejich družince, neměl by být vidět jeho obličej). Řekne jim, že se nachází v obleženém Richmondu a chce se pokusit o útěk ve vojenském balónu, k tomu ale potřebuje pomoc dětí. Děti jsou rozděleny do družin (podle barvy balónku v dopise). Ke konci proslovu nastane vojenský poplach. Děti byly odhaleny a musí se dostat ke svému balónu.

V dohledu jsou již v tu chvíli zapáleny lampióny v družinkových barvách, u kterých čekají Cyrusové jednotlivých družin. Děti se k nim pod vedením instruktorů musí proplížit a nebýt chyceny strážemi.

U lampiónu jim Cyrus Smith gratuluje k úspěšnému útěku a s lampiónem je dovede zpět do tábora. V táboře dětem řekne, že nyní jsou bouří uvězněni v balónu a bouře je nese neznámo kam. Pošle je spát, aby měly sílu na další dny.

## 1. Etapa - Ztroskotání

### Legenda

Když si odpočinuli, rozdělili si úkoly. Nejdříve bylo nutné prozkoumat místo, na které je osud vyvrhl.

"Jsme unavení, máme hlad a v noci nám bude zima. Musíme najít místo, kde se můžeme schovat, ohřát se a sehnat něco k jídlu. To je náš úkol!"

Blízko se ozval štěkot a vzápětí se přiřítíl pes.

„Tope! Tope!“

Nebylo pochyb, že je to pes inženýra Smithe. Nebyl vyčerpaný, ani špinavý.

„Zavede nás určitě k panu Smithovi!“ radoval se Harbert. „Zachráníme ho!“

### Popis

Cílem etapy je nalezení Cyruse Smithe a osídlení vlastního ostrova. Na začátku etapy se dětem zavážou oči (je mlha) a pokračuje se v motivační scéně (nyní čtení z knihy, část “Klesáme nebo stoupáme?” “Padáme”).

Instruktoři odvedou družinky (stále mají zavázané oči) na jejich ostrov. Tam jim sundá šátky a řekne jim, že ztroskotali na pustém ostrově, a aby se přepočítali. Děti by ideálně měly samy přijít na to, že jim Cyrus Smith chybí.

Od ostrova vedou značky v barvě družinky (ideální je lidská stopa vystřižená z papíru), které značí cestu, na jejímž konci najdou Cyruse Smithe. Cyrus Smith jim poděkuje za záchranu a ukáže jim, že našel nějaké vybavení, které by jim mohlo pomoci se na ostrově usídlit (plachty, cely, sekera, pila, nůž, lopatka, kotlíky, barely na vodu, ...).

Společně se vrátí na ostrov a zbytek etapy věnují stavbě bivaku, ohniště, přípravě dřeva do budoucna a zvelebování svého ostrova. Mají za úkol také svůj ostrov pojmenovat a do slepé mapy zakreslit významné části ostrova (ohniště, bivak, přírodní útvary atd.). Etapa se hodnotí podle kvality postaveného bivaku, ostatních prací na ostrově a mapy. Jelikož družinky nesoutěží mezi sebou, tak v případě dobrých výsledků můžou skončit všechny na prvním místě.

V etapě byla důležitá především motivace dětí. Instruktoři a Cyrus Smith jim museli vysvětlit, že ostrov je jejich “novým domovem”, a proto by si zde měly zařídit pořádný přístřešek.

## 2. Etapa – Zápalka

### Legenda

Následující hodiny věnovali úpravě nového obydlí. Ve střední části je upravili tak, aby tudy mohl odcházet kouř, pokud se jim podaří rozdělát oheň.

“Nemáte někdo zápalky? Stačila by jediná.”

Novinář při prohledávání kapes nahmatal kousek dřívka, zapadlý pod podšívku vesty. Zachytil jej prsty, ale nemohl jej vytáhnout. Velice opatrně pak vytáhl neporušenou zápalku. Dívali se na ten kousek dřívka, který venku v civilizaci každý bere jako samozřejmost. Námořník se přesvědčil, že je hlavička suchá. Pencroff si klekl se zápalkou v ruce k ohništi. Všichni si uvědomovali vážnost okamžiku. Co se stane, když zápalku zlomí nebo když se jen odře hlavička? Pencroff vydechl a škrtl. Plamínek chytl. Opatrně otáčel dřívkem, aby plamen zvětšil, pak ho přiložil k papíru a suchým větvičkám. Za několik vteřin se oheň rozhořel.

Náladu jim také zvedl Harbertův objev - našel hnízda skalních holubů. Vejce jim poslouží jako potravina.

### Popis

Cílem etapy je uvařit vejce na hniličko, což má děti naučit zapálit a udržovat oheň. Etapa začíná na ostrově, kde se poprvé ne viditelném místě objeví v láhvi zpráva od tajemného Ducha ostrova. Ve zprávě se píše, že pokud chtějí na ostrově přežít, měly by se najíst - uvařit vejce na hniličko.

Na ostrově jsou nyní děti jen s instruktorem. Ten jim řekne, že by měly na ostrově hledat schované vejce. To najdou v ešusu, kde je navíc škrtačka a zpráva, která děti posílá za Cyrusem zpět na Tabor.

Cyrus v táboře dětem představí druhou část etapy - musí v okolí tábora (v oceánu) sehnat sirky. V okolí tábora je rozmístěno několik skleniček (cca 15), které vždy obsahují sirky jedné barvy, družinka se nesmí rozdělit a z každé skleničky smí vzít jen jednu sirku. Nemusí sehnat všechny sirky - samy si rozhodují, na kolik sirek se pokusí rozdělat oheň. Když mají dostatek sirek, vrátí se za Cyrusem a společně běží na ostrov.

Na ostrově se pokusí zapálit oheň a uvařit na něm vajíčko na hniličko. Pokud se jim nepodaří oheň zapálit, dostanou časovou penalizaci a musí se vrátit pro další sirky.

Nakonec se společně vrátí i s uvařeným vajíčkem na Tabor, kde táborový kuchař hodnotí, zda je vajíčko uvařeno opravdu na hniličko. K tomu se hodnotí čas dokončení etapy a případné penalizace za nezapálení ohně na první várku sirek.

### **3. Etapa – Zbytky balónu**

#### **Legenda**

Námořník ukázal na bělavý cár na vrcholku borovice.

“Tohle zůstalo z našeho balonu! Měl jste starosti, abychom tu neběhali nazí, pane Smithi? Tady máme plátna na sto let.”

Byl to skutečně šťastný nález. Lana i plátno mohli potřebovat. Nab, Harbert a Pencroff vylezli nahoru a s nemalou námahou balon sundali.

S velkým nadšením zahájili kolonisté práce na výrobě plachet a šatstva. Pencroff dokonce ušil americkou vlajku a obarvil ji přírodními barvivy z rostlin. Vyvěsil ji z okna Žulového domu a kolonisté ji pozdravili trojitým “hurá”.

#### **Popis**

Cílem etapy je vyrobit ostrovní vlajku, přitom se děti mají naučit rostliny a stromy, které rostou v okolí tábora. Etapa začíná na Taboru. Každá družinka vyrazí po své trase, na jejímž konci je látka k ušití vlajky (obdélník + kusy k vystřihování). Zároveň získají mapu, na které jsou označena místa, kde se můžou naučit obarvit látku na konkrétní barvu.

Děti jdou zpět na svůj ostrov a připraví si návrh vlajky. Podle návrhu si nastříhají jednotlivé kusy látky, které budou našívát na připravený obdélník.

Nyní se družinka může rozdělit. S jednotlivými kusy vlajky běží na místa barvení označená v mapě. Tam je vedoucí, který jim řekne, že aby získali tuto barvu, musí získat určité rostliny (nemusí odpovídat realitě, jde o to, aby se děti naučily, jaké rostliny rostou v okolí tábora). Když děti rostliny seženou, můžou si u vedoucího kusy látky obarvit (například pomocí akrylových barev).

Když mají vše obarveno, vrací se do tábora. Po zaschnutí látky vyrobí ve svém volném čase vlajku, která musí nejpozději druhý den do 12 hodin vlát na ostrově . Hodnotí se vzhled a umělecké provedení vlajky.

## 4. Etapa – Obživa

### Legenda

Potravin teď měli dost. Jedli plody i některé kořeny. Z měkkých kořínků dračince si připravovali nápoj připomínající pivo. Z javorové mízy získávali cukr a z rostlin nasbíraných na louce vařili voňavý čaj. Samozřejmě jim nescházela ani sůl, oceán jim ji poskytoval v neomezené míře. Ulovit zvíře s novými luky a šípy pro ně bylo maličkovitostí a maso upravovali různými způsoby. Ústřice a orlí vejce sloužily na oživení jídelníčku. Stýskalo se jim však po chlebu.

### Popis

Cílem etapy je uvařit na ohni jídlo o několika chodech. Děti si při tom zopakují rozdělávání a udržování ohně. Také lépe poznají okolí tábora. Etapa začíná na ostrově. Od Ducha ostrova zde naleznou zprávu, ve které se popisuje, kde najít suroviny pro uvaření lepšího jídla. Jedná se vždy o fotku z okolí tábora, u které je napsané, jakou surovinu zde najdou (například různá zelenina, brambory, rýže, mouka, vajíčko, maso atd.). K tomu můžou případně dostat i nějaké recepty (výroba chleba, placek).

V druhé fázi se snaží najít co nejvíce surovin a donést je na ostrov.

Ve třetí fázi se pak snaží uvařit několik chodů. Vaří jídlo pro celou družinku + od každého jídla jednu porci na ochutnávku. V předem určenou hodinu obejde zvolená komise vedoucích všechny ostrovy a jídlo ohodnotí. Kritérium je, jak moc je jídlo dobré a jestli ho družinka stihla včas připravit.

Při této hře byla potřeba větší pomoc od Cyruse Smithe. Bylo potřeba děti korigovat v tom, jak a co mají uvařit a především jak si vše naplánovat časově. Hra je totiž poměrně časově náročná, takže bylo třeba dětem vysvětlit, že si mají například udělat větší oheň, na kterém můžou vařit více jídel současně.

Do hry se pro zpestření dají na jednotlivá stanoviště přidat různé drobné úkoly. Například pro získání masa je třeba trefit lukem pytel vycpaný slámou do tvaru zvířete.

## 5. Etapa – Ztraceni v moři (noční)

### Legenda

Pencroff už ztrácel naději, že se vydal správnou cestou. Padla noc, vítr se uklidnil a na moře se snesla mlha. Loď plula klidně. Přesto neměli plavci myšlenky na spánek. Věřili, že jejich ostrov



je nedaleko. Báli se ovšem, že je snesl mořský proud, a že ho prostě minuli. Ale ani jeden to neřekl nahlas. Pencroff seděl u kormidla a snažil se prohlédnout tmou kolem sebe. Najednou vstal a zvolal:

“Oheň! Oheň!!”

Spilett s Harbertem pohlédli směrem, kam ukazoval. Opravdu! Ve vzdálenosti několika kilometrů uviděli záři.

“Pan Smith nám ukazuje cestu,” radoval se Harbert. “Viděl, jaké je počasí, a napadlo ho, že budeme mít potíže!”

Ze srdce jim spadl obrovský kámen.

## Popis

Cílem etapy je zachránit trosečníka. Děti si při etapě mají především zvyknout na pohyb kolem tábora v noci. Proto jsou v této etapě pohromadě a plní jednoduché úkoly, aby se připravily na nadcházející těžší etapy. Etapa se skládá ze tří částí.

První část je jednoduchá štafeta. Po jednom běhají k loučím (cca 30m), kde musí co nejrychleji splnit jednoduché úkoly. Například:

- vylovení “ryby” na háček z lavoru
- vylovení jablka z lavoru s vodou pomocí pusy
- říct pět zvířat od vybraného písmene
- sníst pět piškotů a písknout

Po splnění všech úkolů dostávají trosečníka (dřevěný kolík), na kterého musí navléct připravené oblečení a proběhnout s ním krátký slalom mezi svíčkami.

V poslední části běží s trosečníkem krátký úsek (cca 500m) po odrazkách, nebo svíčkách. Na konci trasy doběhnou k ohništi, kde odevzdají trosečníka.

Hodnotí se celkový čas etapy.

## 6. Etapa - Velký výbuch

### Legenda

“Jak chcete výbušninu odpálit?” zeptal se Gedeon Spilett.

“Nitroglycerin se obvykle odpaluje rozbuškou z třaskavé soli. Mohl bych vyrobit střelnou bavlnu. Rozbušku bych odpálil zapáleným knotem. Ale jsou i jiné metody. Viděli jste, že kapka nitroglycerinu vybuchla po dopadu na zem. Pokusím se této jeho vlastnosti využít.”

“Chcete do nálože pořádně praštit?”

“Ano.”

### Popis

Cílem etapy je odpálit nitroglycerin (nasypat kypřící prášek do octa). Děti by se při této etapě měly naučit především vzájemné spolupráci. Hra začíná na Taboru. Děti dostanou složení nitroglycerinu (různě obarvený ocet) a místa kde se dané složky nitroglycerinu nachází. Pomocí něj musí odpálit vchod do jeskyně. To udělají tak, že do kotlíku musí pomocí malých nádob nanosit přesné složení nitroglycerinu, a pak do něj nasypat kypřící prášek (ocet spolu s kypřícím práškem reaguje šuměním a bubláním, což představuje náš výbuch).

Kolem kotlíků je z lana udělaný kruh o poloměru cca 3 metry a prášek musí spadnout do kotlíku ve chvíli, kdy se nikdo nevyskytuje uvnitř kruhu. Příklad řešení je například nad kotlíkem připravit konstrukci, na které je prášek. Tato konstrukce se potom na dálku shodí tak, aby prášek spadl do kotlíku. Jiná možnost je například vyrobit dlouhou tyč, na jejímž konci je připevněná lžička s práškem.

Děti se na začátku rozdělí na 2 skupiny, starší děti vymýšlejí jak nitroglycerin odpálit, menší mezi tím běhají pro jednotlivé složky.

V případě že děti nejsou zvyklé hrát podobné hry, je potřeba jim napovědět, jak by se nitroglycerin dal odpálit. Je ovšem potřeba dbát na to, aby všechny družinky měly stejné informace. Děti by jinak mohly mít pocit, že hra není fér. V této etapě se hodnotí čas, může se přihlídnout i k vynalézavosti dětí.

## **7. Etapa – Obrana ostrova (noční)**

### **Legenda**

“Uděláme to takhle”, ujal se slova Cyrus Smith. “Piráti nevědí, kolik nás je. Využijeme mlhy a překvapíme je. Skaliska nás budou dobře krýt, takže se nemusíme bát ani děl z brigy. Musíme jim znemožnit výsadek. V přímém střetu nás přemohou. Nábojů máme dost, ale miřme přesně. Nezapomeňte, jaká přesila proti nám stojí. Na každého z nás připadá asi tak deset nepřátel!”  
Pokud piráti zaútočí, snese se na ně palba ze všech stran. Budou si myslet, že ostrov je hustě obydlený. Je to jediný způsob jak ostrov ubránit a zůstat naživu.

### **Popis**

Cílem etapy je ubránit ostrov před útokem pirátů. V této etapě budou děti poprvé přes noc spát na ostrově a znovu si zopakují rozdělávání a udržování ohně. Děti odejdou spát na ostrov pouze v doprovodu instruktorů. Kolem hranic ostrova se předem rozmístí několik svíček a předmětů (talismanů). Po západu slunce instruktoři zapálí svíčky kolem ostrova a děti rozdělají oheň.

Chvilí potom přijde Cyrus Smith a řekne, že k ostrovu se blíží piráti a děti musí ostrov ubránit (hra má časový limit cca 2 hodiny).

Piráti (ostatní vedoucí) se snaží nepozorovaně připlížit k ostrovům, kde kradou talismany a snaží se sfouknout svíčky. Pokud dítě na piráta posvítí a řekne správně jméno vedoucího, který ho hraje, nesmí už tento pirát na konkrétní ostrov útočit.

Děti by neměly svítit celou dobu, ale vždy jen na chvíli posvítit na místo, kde se někdo pohybuje. To na ostrově hlídá Cyrus Smith.

Pokud nemáme dostatek vedoucích, hlídají na ostrovech instruktoři a Cyrusové hrají piráty. V této etapě se hodnotí počet předmětů, které děti ubránily.

## 8. Etapa – Vzkaz v láhvi

### Legenda

“U všech čertů, to je přece láhev!”

Opřel se do vesel a Harbert si lehl na břicho. Láhev vylovil a podal ji Pencroffovi.

“Zátka...” bručel námořník. “Zalítá voskem!”

Obracel láhev ze strany na stranu.

“Musíme ji ukázat panu Smithovi,” rozhodl okamžitě Harbert a tak se stalo. Cyrus Smith láhev odzátkoval. Uvnitř byl papír. Inženýr ho opatrně vytáhl, rozbalil a četl: “Trosečník. Ostrov Tabor, 153°západní délky, 37°jižní šířky.”

Spilett se na inženýra užasle podíval.

“Ale to je přece...”

“Blízko našeho Lincolnova ostrova,” přisvědčil Cyrus Smith.

“Máme tady závažnou zprávu. Někdo potřebuje naši pomoc.”

Gedeon Spilett si prohlížel láhev, zátku a papír.

“Zpráva není ve vodě dlouho,” shrnul výsledky svého zkoumání.

“Třeba je to žert,” domníval se Gedeon Spilett.

“S takovými věcmi se nežertuje,” poznamenal Cyrus Smith.

### Popis

Cílem etapy je zachránit trosečníka. Děti si procvičí práci s buzolou a spolupráci v týmu. Začíná se na ostrovech, kde děti naleznou zprávu od Ducha ostrova. V ní jsou azimuty části lodi a azimuty trosečníka (instruktor).

Nejdříve doběhnou pro všechny části lodi (deska, nebo kartón o rozměrech 30x30cm), těch musí být počet členů družinky + 1.

Z ostrova potom pomocí desek vyrazí pro trosečníka. Všichni z družiny musí stát na deskách. Směrem k trosečnickovi se pohybují tak, že stojí v řadě a vždy přendají poslední volnou desku dopředu, postoupí o jedno místo a takhle pořád dokola. Trosečník má svou vlastní desku a družinka se s trosečnickem musí dostat nazpátek stejným způsobem.

Tento posun vpřed je poměrně pomalý, takže trosečník nesmí být příliš daleko. Ideální je umístit trosečníky mezi ostrovy, takže i když jsou blízko a děti je vidí, tak musí určit správný azimut, protože neví, který trosečník je jejich.

Hodnotí se celkový čas etapy.

## 9. Etapa – Výroba svíček

### Legenda

“Jedno je jisté,” vstoupil do debaty Pencroff. “Dny se krátí a noci prodlužují. Měli bychom se více starat o světlo.”

“To je velmi snadné,” věděl si hned rady inženýr. “Světlo si opatříme. Uspořádáme lov na tuleně. Z jejich tuku vyrobíme svíčky.”

Inženýr věřil, že to půjde snadno. Měli vápno a kyselinu sírovou, vedle tuku nezbytné suroviny. Na ostrůvek Spásky se vypravili 12. července a ulovili dost zvířat na to, aby jim dodala sto padesát kilogramů tuku.

Cyrus Smith se postaral o potřebné chemické procesy. Vařil tulení tuk s kyselinou sírovou. Výroba trvala jediný den. Knoty si pořídili z uschlých rostlinných vláken a výsledkem úsilí byla zásoba svíček na celé zimní období.

### Popis

Cílem etapy je získat tulení tuk o přesné váze, aby si trosečníci mohli vyrobit svíčky. Jedná se o fyzicky náročnou běhací hru, zkombinovanou s počítáním. Ve vymezeném území jsou kartičky, na kterých je váha tuku od 3kg do 20kg.

Děti mají za úkol nasbírat přesně 150kg tuku, pomocí 15ti kartiček. Běhají tedy do území a sbírají kartičky. Pokud jich už mají 15, mají 2 možnosti. Buď jsou s celkovou váhou spokojeny, nebo některé kartičky vyřadí a běží do území pro jiné.

V území ovšem hlídají moroni (vedoucí), pokud se nějakého dítěte dotknout, musí upustit kartičku kterou právě neslo a vrátit se za hranici území pro nový život (jako životy jsme použili gumičky na zápěstí).

Hra je omezená časovým limitem 45 minut a hodnotí se, kdo byl nejbliž k 150kg.

Po hře je dobré udělat dílničku výroby svíček. Například pomocí motání svíček z plátů včelího vosku.

## 10. Etapa - Bedna z moře (vodní)

### Legenda

Vtom však Harbert vstal, ukázal rukou a zvolal:

„Copak je to tam na břehu?“

Všichni se obrátili tím směrem.

„Ano, něco tam určitě je,“ řekl novinář. „Řekl bych, že je to bedna napůl zahrabaná v písku.“

„Pojedeme se tam podívat,“ rozhodl Cyrus Smith.

Veslaři zabrali a netrvalo dlouho a piroga narazila na písek. Osádka vyskočila. Ukázalo se, že měli pravdu. Byla to bedna, k níž byly pevnými lany připoutané dva soudky.

„Co v té bedně může být?“ netajil svou zvědavost Pencroff. „Je zavřená. Čím ji otevřeme?“

## Popis

Cílem etapy je získat objevenou truhlu z moře a odemknout ji. V truhle děti objeví poklad, který jim pomůže v dalším boji s piráty a pomůže v útěku z ostrova (dalekohled pro příští etapu, další dílky skládačky navíc atd.).

Etapa nezačíná klasicky, ale při koupání u nějaké vodní plochy. Na ostrůvku, nebo druhém břehu jsou zamčené truhly, a děti mají za úkol pomocí lodi nebo nafukovací matrace truhlu získat. Když ji ovšem dopraví zpět, zjistí, že je truhla zamčená.

Na několika stanovištích můžou získat klíče, ovšem jen jeden klíč může bednu otevřít.

Příklady úkolů na stanovištích:

- vylovení klíče z vody pomocí brýlí
- vylovení klíče z nádoby s bahnem, listím a jehličím
- sundání klíče “spícímu člověku z krku”
- odstřihnutí klíče z nataženého provázku

Odemčením truhly etapa končí. Cyrus Smith by měl vysvětlit, že nalezené předměty se můžou hodit v příštích etapách. Hodnotí se celkový čas.

## 11. Etapa – Piráti (noční)

### Legenda

Ted' už to bylo jasné. Střetnutí s piráty bylo takřka nevyhnutelné

„Kolik jich asi je?“ dumal Harbert.

„Kdyby jich bylo deset, patnáct, měli bychom naději. Ale co když jich je čtyřicet nebo padesát?“

„Pane Smithi, dovolil byste mi něco?“ požádal Ayrton. „Doplavu na loď, vylezu nahoru a zjistím, kolik jich je.“

„To je nebezpečné. Mohli by vás zabít! Takové riziko od vás nemohu chtít,“ řekl Cyrus Smith.

„Chcete se s pirogou dostat až k lodi?“ zeptal se novinář.

„Doplavu tam, jsem dobrý plavec. Pirogu by mohla hlídka spatřit.“

Ayrton se dobře natřel tukem, aby neprochladl. Bude ve vodě několik hodin. Vyrázil mocnými tempy k lodi. Snažil se co nejméně čerit hladinu. Upíral oči k temnému trupu. Žádné nebezpečí si nepřipouštěl, myslel jen na úkol, který před ním je.

K lodi se dostal za půl hodiny. Zamířil k její přídi. Zachytil se kotevního řetězu a doplaval až ke kotevnímu průvlak. Tam se sušily něčí námořnické kalhoty. Rychle je na sebe natáhl, přesmykl se přes zábradlí, přikrčil se a naslouchal.

## Popis

Cílem etapy je opustit Tabor před příjezdem pirátů a následně zjistit stav a vybavení pirátů. Jedná se o noční etapu, kde se děti v okolí tábora již pohybují samy. Etapa začíná odpoledne, kdy Ayerton varuje děti, že k Taboru se blíží piráti. Musí si proto vzít s sebou věci na spaní a přesunout se na ostrovy.

Potom si vedoucí vymyslí pirátská jména a promění Tabor na pirátskou loď, kterou je potřeba částečně osvětlit - hodí se především louče a petrolejky. Zajímavou atmosféru navodí též lampióny, které se na provazu šikmo zavěsí z vlajkového stožáru. Na viditelném místě uprostřed tábora se připraví stoly a lavice, kde se budou piráti veselit. Po táboře je dobré rozvěsit různé oblečení a jiné předměty, které budou děti moci krást a připravit další úkoly, které budou moci nepozorovaně plnit. Například:

- zjistit azimuty pokladu a vyzvednout ho
- odpálit sud s prachem (napsat na něj své jméno)
- zjistit, co měli piráti k večeři
- zjistit jména pirátů
- zjistit jméno kapitána
- vyzorovat, jak často chodí pirátská hlídka na obchůzku

Za tmy vyrazí Cyrusové na ostrovy a řeknou dětem, že piráti zakotvili poblíž Taboru a děti by je měly vyrazit špehovat. Potom se z ostrovů přemístí na jedno společné místo, kde bude hořet oheň a bude sloužit jako jakási základna pro hru. Někdo z vedoucích, nebo instruktorů (ideálně Cyrusové) na tomto místě bude celou dobu hlídat a zapisovat body. Zde se dětem vysvětlí pravidla a úkoly, které mají plnit.

Potom se děti samostatně plíží k táboru, kde se veselí piráti (pokřikují na sebe svými pirátskými jmény, hodují a zpívají pirátské písně). Děti se snaží nepozorovaně splnit předepsané úkoly.

Pokud piráti někoho zahlédnou, rozpoutají poplach a snaží se ho chytit. Piráti ovšem nesmí opustit hranice tábora. Při chytení se z dítěte stává zajatec, který je za 10 minut propuštěn zpět do hry.

Před touto etapou je potřeba již děti dobře znát (zda se nebojí tmy atd.). Je potřeba jim pořádně vysvětlit, že celé je to opravdu jen hra a není to doopravdy. Pokud se nějaké dítě bojí, mělo by zůstat u ohně a neměli bychom ho nutit hrát. Při dobrém vyzdobení tábora může etapa působit na některé děti strašidelně. Pokud máme na táboře menší děti, je dobré připravit jim lehčí úkoly jen na hranici tábora, aby je piráti nemohli chytit, naopak pro starší je dobré připravit nějakou těžší výzvu.

Hra je časově omezená na 1,5-2 hodiny a po skončení se děti vrací spát na ostrovy. Jednotlivé úkoly jsou bodově ohodnocené a hodnotí se celkový počet bodů.

## 12. Etapa – Potopená loď

### Legenda

„Objevili nás,“ řekl polohlasně. „Ale na kolena nás nedostanou.“

Obrátil se k přátelům.

„Budeme se bránit a zabijeme jich tolik, kolik jich zabít dokážeme. Jdeme, přátelé!“

Najednou se ozval strašlivý hukot a rachot. Nedovedli si vysvětlit, co se stalo. Uslyšeli zoufalé výkřiky. Otočili se a běželi k oknům.

Spatřili brigu, jak ji obrovská vodní smršť jako by lámala vedví. Trosky stěžňů se točily ve strašlivých vírech a drtily těla pirátů.

Celá ta hrůza trvala pouhých pár vteřin. Potom zafoukal vítr a vyděšený rackové se vrátili a volně přelétali prostor, který se útočníkům stal hrobem.

## Popis

Cílem etapy je potopit nepřátelskou loď a zároveň prohloubit vzájemnou důvěru a spolupráci v rámci družinek. Použili jsme varici na hru “Ponorky”. Skupinka vytvoří loď tak, že se v řadě chytí v pase a všichni kromě posledního mají zavázané oči a v průběhu hry se nesmí mluvit. Předem se domluví na povelch na ovládání lodi, například:

- klepni na levé rameno - zatoč vlevo
- klepni na záda - pohyb v před
- klepni na hlavu výstřel

Povel vždy zadává poslední v řadě a členové lodi si ho postupně předávají dopředu. Jakmile dojde povel výstřelu k prvnímu, ten se rozběhne. Pokud takhle naslepo trefí nepřátelskou loď, je potopená, musí si sednout a čekat na další kolo. Každá družinka je jedna loď. Do hry je dobré přidat i pirátskou loď složenou z vedoucích, za jejíž potopení je více bodů, aby vynikla původní motivace potopení pirátů. Hraje se na více kol a za potopení se počítají body. Družinka s největším počtem bodů vyhrává.

## 13. Etapa – Suroviny

### Legenda

“Pane Smithi,” řekl Pencroff rozhodně, “jak vidíte, potřebujeme pušky. Dokážete je vyrobit?”

“Možná ano,” usmál se inženýr. “Nejdříve ale přijde řada na luky a šípy. Jestli se s nimi naučíte střílet jako domorodci v Austrálii, pušku nebudete potřebovat.”

“Tohle je přátelé železná ruda, pyrit a uhlí. Toto je hrnčářská hlína a zde je vápno. Příroda nám to nabízí a je na nás, jak to zpracujeme. Začneme od skutečného začátku a tím je..... pec!”

“K čemu ji budeme potřebovat?”

“Například v výrobě nádob.”

“Hmmm,“ poznamenal Pencroff. “Z čehopak ji postavíme?”

“Z cihel.”

“A z čeho cihly?”

“Z hlíny. Do práce, přátelé! Cihly budeme vyrábět přímo na místě.

Pec nám poslouží i k přípravě jídla.”

“Nemáme zbraně,” poznamenal novinář. “S jídlem bude potíž.”

“Kdyby byl aspoň nůž...” vzdychl námořník.

“Co by bylo pak?”

## Popis

Cílem etapy je kompletně osídlit ostrov. Proto jsme vyrobili herní plán, kde je seznam věcí, které by na kompletní osídlení ostrova měly být třeba a vždy kolik daná věc stojí surovin (použili jsme obilí, hlínu, železnou rudu, kámen a dřevo). Některé věci se můžou stavět až po dalších, například budovy se můžou stavět až potom, co děti získají sekeru a pilu.

Dítě si vždy v táboře hodí kostkou, pro kterou surovinu poběží (6, může si vybrat) a běží na stanoviště s danou surovinou. Tam si znovu hodí kostkou a dostane příslušný počet surovin. V táboře družinka shromažďuje suroviny a kupuje si za ně věci na herním plánu. Pro lepší pochopení jsem náš plán přidal jako přílohu č. 2.

V táboře taky může existovat směnárna surovin.

Hodnotí se čas, kdy družinka měla vše postavené.

## Put'ák

### Popis

Put'ák je vyvrcholení celotáborové hry. Cílem put'áku je najít Ducha ostrova a sesbírat zbylé části lodi, aby děti mohly ostrov opustit. Čas vyrážení družinek na put'ák určíme podle toho, jak dopadly v jiných etapách. Ráno dostanou od Ducha ostrova telegrafickou zprávu, aby za ním šly. Jelikož se má jednat o telegrafickou zprávu, je vhodné použít nějakou šifru na základě morseovky (nejen pro první zprávu, i ostatní šifry by měly být na základu morseovky). První den put'áku je v klasickém duchu - na každé zprávě děti vylouští umístění další šifry, kam musí doputovat. První den končí příchodem k Duchovi ostrova.

Tam se odehraje motivační scéna - Duch ostrova je přivítá a prozradí jim, že je ve skutečnosti kapitán Nemo. Řekne jim, že zbylé kusy lodi jsou ukryté na několika místech a mohou je objevit pomocí jeho zařízení, které jim dá darem (GPS). K tomu jim dá i souřadnice míst, kde se nachází zbylé kusy lodi. Pro motivační scénu jsme vybrali vodní plochu za tmy. Kapitán Nemo a jeho ponorka Nautilus (člun) byl jen z části osvětlen - postava by měla zůstat tajemná. Po sehrání scénky si jdou děti postavit bivaky a pokračuje se až další den.

Druhý den vyrazí družinky pomocí GPS a mapy na dané souřadnice, kde najdou zbylé díly lodi. Družinky, které se v etapách umístily lépe, mají menší počet míst. Je dobré použít těžší terén se vzdáleností mezi jednotlivými stanovišti minimálně 3km. Dar od kapitána Nema, by jim měl cestu ulehčit (můžou chodit bez obavy zkratkou), ale stále by mělo být nutné používat mapu.



Není cílem, aby šly 3km rovně pomocí navigace přes pole. Proto se hodí použít například GPS pro auta bez turistických map.

Když získají všechny dílky lodi, vrací se na Tabor. Zde už musí jen složit loď. Vyhrává družinka, která má nejkratší součet časů chůze, luštění a stavění lodi. Jelikož na konci příběhu chybí vhodné zakončení pro celotáborovou hru, nahradili jsme ho oslavou (hostinou) před odjezdem z ostrova.

## **Závěr**

Tato hra byla pojatá mírně odlišně od našich předchozích celotáborových her. Jednak systémem bodování, systémem ostrovů a tím, že místo recyklování her, které jsme hráli každý tábor jen s mírnými úpravami, jsme se snažili vymyslet pro nás nové a originální hry s co nejširším záběrem od rukodělných po fyzicky náročné činnosti.

Kvůli tomu jsme se nevyhli dílčím problémům se špatně pochopenými pravidly. I přesto se hra u dětí setkala s příznivými ohlasy napříč všemi věkovými kategoriemi. Podařilo se totiž stmelit jednotlivé družinky tak, že každý byl přínosem pro družinku. Děti zaujala rozmanitost her. Ty, které na tábor jezdí už více let, zase zaujalo netradiční prostředí ostrovů a nové hry.

## Seznam příloh

### Příloha č.1 - dopis z Richmondu

Richmond, 15. června  
Léta Páně 2011

Doufám, že se tento dopis dostane do rukou přítele!

Milá mladá dámo (mladý pane) .....,

vím, že se neznáme, a přesto se na Tebe obracím jako na přítele a jako na naši poslední naději. V březnu tohoto roku jsme já a moji čtyři přátelé padli do zajetí jižanské armády generála Fosterera a od té doby jsme drženi ve městě Richmondu jako zajatci. Chovají se k nám slušně a smíme se po městě pohybovat volně, ale Richmond je dobře střežen, a tak šance na útěk se až doposud zdála naprosto mizivá. A tu jsme v největší beznaději potkali pana K. (Ty jistě dobře víš, o kom je řeč) a ten nám řekl, že potřebujeme-li pomoci s útekem, máme se obrátit právě na Tebe.

Pokud nám tedy chceš pomoci, přijď 2. července po půl jedenácté večer ke Kapitolu (Ty ho ovšem budeš znát spíše pod jménem Posed na louce). Přines s sebou tento dopis a vše, co najdeš v obálce, ale nikomu ho neukazuj ani příteli, dokud nenastane ten správný čas. Nikdy nevíš, kdo může být špiónem generála Fosterera.

S vděčností Tvůj přítel  
C. Smith

PS: Přijď v tichosti a utajení, abychom nevzbudili podezření hlídkujících vojáků.

## Příloha č.2 - plán hry “Suroviny”



