

CIVILIZACE 2001

Tavíkovice, tábor starších
4.7. – 27.7.

Sepsal Radek Pelánek

Na vymýšlení a realizaci se dále podíleli: Tom a Michal Hanzelkovi, Ondra Výborný, Franta Serbus,
Martina Šišáková, Petr, Simča Hrabalová a Martina Jančová

Obsah

Úvod	1
Faktické údaje o táboře	1
Základní myšlenka tábora	2
Celkový komentář	2
Popis Hry	2
Základní myšlenka	2
Základní pravidla	2
Realizace světa	3
Pravidla	3
Závěr	6
Komentář k reálnému průběhu	6
Doprovodné programy	7
Pravěk	7
Egypt	7
Galové, Keltové, Vikingové	8
Antika	10
Indiáni	10
Východní civilizace	11
Středověk	12
Novověk	14
Příloha A – Vynálezy	17
Příloha B – závěrečný dopisek	20

Úvod

Cílem této věci je shromáždit materiály týkající se programu tábora starších z roku 2001. Tedy alespoň ty, které dle mého názoru stojí za uchování. V ideálním případě by to mělo obsahovat zejména pravidla Hry a popisy hlavních programů, v přílohách pak některé materiály ke Hře, závěrečný dopisek dětem a případně nějaké fotky. Smysl tohoto textu je zejména uchování, případně předání různých nápadů, rozhodně není k tomu, aby podle něj někdo dělal tábor.

Faktické údaje o táboře

Tábor se uskutečnil v termínu 4.7. – 27.8.2001 na našem tradičním tábořišti v Tavíkovících. Zúčastnilo se ho zhruba (zhruba proto, že tam byly průběžné příjezdy a odjezdy) 30 dětí ve věku 10–15 let, 5 družinkových vedoucích, 2 kuchaři a 7 ostatních vedoucích. Většina dětí byla členy našich turistických oddílů nebo s námi již na táboře byla. Podíl nováčků byl minimální. Děti byly rozděleny do pěti družin. Měli jsme sebou kola. Počasí bylo zvláště ke konci mírně nepěkné, takže jsme si (jako vedoucí) alespoň mohli několikrát zahrát hru “Večer naplánuj, ráno změň” a došlo též i na premiérovou hru “Běh do sousedního tábora

podívat se jestli tam taky prší”. Ale nebylo to nějak moc kritický, takže většinu naplánovaného programu se nám podařilo realizovat.

Základní myšlenka tábora

Program byl inspirován prázdninovkami Instruktorů Brno Fénix 99 a Civilizace 99 a počítačovou hrou Civilizace. Téma tábora – Civilizace – se pomítalo ve dvou liniích. Jednak v celotáborové strategické Hře (tato hra je v tomto textu systematicky označována jako hra s velkým H) a jednak v doprovodném programu. Hra probíhala na přírodním herním plánu, na kterém se jednou za den odehrávaly tahy. Jednotlivé družiny zde budovali svoji civilizaci a bojovali s ostatními. Popis pravidel Hry je obsahem druhé sekce. Doprovodný program byl inspirován reálnými pozemskými civilizacemi. Postupně jsme procházeli těmi základními, na každou jsme měli dva až tři dny a většina programů v těchto dnech byla motivována/inspirována danou civilizací. Popis hlavních programů je součástí třetí sekce.

Celkový komentář

Přestože jsme měli spíše starší děti (10–15 let), tato organizace programu pro ně nebyla pravděpodobně nejvhodnější. Hra jako taková zaujala jen část dětí, nejvíce ze všech pak asi nás vedoucí. Blížší komentář ke Hře je uveden za pravidly v druhé sekci. Motiv civilizace nám u doprovodných programů posloužil poměrně dobře jako zdroj inspirace, ale děti ho asi nijak silně nevnímali (alespoň mám z toho ten pocit).

Chybou bylo zřejmě opuštění původní třetí linie – etap motivovaných bohů. Zde byla původní myšlenka asi taková, že během tábora budou civilizace podrobovány zkouškami různých bohů. Zkoušky by měly podobu ”klasických” celotáborových etap a jejich výsledek by ovlivňoval Hru (různými drobnými ”božskými” zásahy). Tuto linii jsme však nestihli pořádněji připravit a vlivem toho pak nebyla realizována.

Popis Hry

Základní myšlenka

Základní princip Hry vychází z klasické počítačové hry Civilizace. Jedná se o strategickou hru, ve které jednotlivé družiny představují civilizace, které staví stavby, pohybují se jednotkami, zabírají území a objevují vynálezy, které umožňují pokrok ve stavebnictví a boji. Vše je realizováno na herním plánu, který má podobu kruhu o poloměru 3 metry a na kterém jsou všechny příslušné útvary (jak přírodní, tak i stavby a jednotky) náležitě reálně ztvárněny. Tahy se provádí jednou za den vyplněním rozkazů, které pak pověřený vedoucí provede na plánu. Hra je navrhnutá tak, aby pokud možno odrážela některé aspekty reálného světa (znečištění, suroviny, ...).

Na závěr Hry došlo ke globální hrozbě v podobě blížícího se asteroidu, civilizace se spojily a toto nebezpečí odvrátili (viz. níže).

Základní pravidla

Hra probíhá po tazích, které se konají jednou za den. Družina vždy vyplní rozkaz, který pak předá pověřenému vedoucímu, který dané tahy provede. Tah sestává ze tří částí (detaily viz. níže): vynalezení nového objevu, pohyb jednotek a postavení staveb. Jednotky svým pohybem zabírají území pro svoji civilizaci. Velikost území určuje množství vyprodukovaného jídla. Jídlo je spotřebováváno jednotkami a stavbami. Stavby umožňují další rozvoj (stavět nové jednotky, těžit suroviny, ...). Vynálezy umožňují stavět nové stavby a jednotky. Nákup jednotek a staveb je za peníze, které družiny vydělávají doprovodným programem a těžbou surovin.

Pravidla nejsou úplně precizní a obecně platí, že jakékoli nejasnosti rozhoduje určený vedoucí, který se o Hru stará (je důležité, aby toto hlavní slovo měla opravdu jen jedna osoba). Toto nebylo nijak na závadu a fungovalo to dobře, myslím si, že jakákoli další specifikace pravidel by byla zbytečná.

Cíl hry

Tento bod pravidel není tak jasný jak by se mohlo zdát. U nás bylo řečeno, že cílem je mít co největší území. Možná by však bylo lepší formulovat cíl jako vyvynutí co nejlepší civilizace, tj. de facto je přímo nenavádět k boji, což by dalo lepší prostor k závěrečné diskuzi.

Realizace světa

Jak již bylo řečeno, plán byl realizován jako kruh na louce o poloměru 3 metry. Jednotlivé útvary byly znázorněny následovně:

hory	kameny
pouště	písek
jezera	z modrého igelitu, mírně zakopáno a napuštěno vodou
lesy	smrkové větvičky
uhlí	kusy uhlí
ropa	skleničky s černou tekutinou
sopka (resp. láva)	uvařený škrob s barvou, popel
zúrodněná plocha	"poryto" a zasezena řeřicha (roste velmi rychle)
stavby, jednoty	staví si sami, převážnou část z dřeva, kůry, hlíny, hřebíků, provázků

Bylo poměrně zajímavé, jak si jednotlivé civilizace vyvynuli styl své "architektury". Některé měli například převážnou část drobné hliněné stavby, kdežto jedna civilizace měla velké, nahrubo opracované stavby ve "skřetím" stylu. I toto dodávalo plánu na zajímavosti.

V průběhu tábora jsme nepravidelně vydávali časopis Boží Slovo (resp. pouze titulky), kde jsme stručně komentovali vývoj situace na plánu.

Mapa světa byla udělána tak, aby byla pokud možno "spravedlivá", tj. byla dosti symetrická, s velkým pohořím uprostřed. Schématický náčrt je v příloze. Možná by bylo lepší velké pohoří uprostřed nedělat a nechat tam volný prostor. To by dalo větší prostor pro diplomacii a politiku. Takto měli prakticky možnost bojovat jen se svými dvěma sousedy.

Pravidla

Peníze

Peníze se získávají z ostatních programů (řádově 50 zl. na den, zisk by měl odrážet výsledky družiny v doprovodných programech) a později i z těžby surovin (na konci až 60 zl. na den). Peníze se spotřebovávají na nákup jednotek a staveb a mohou se schovávat do dalších tahů. Peníze lze převádět na konto jiných civilizací (např. v rámci placení tributu).

Území, města a stavby

Na počátku má každá civilizace jedno město ohraničené malou hranicí (avšak dostatečně velké na to, aby toto území uživilo jednu počáteční jednotku). Jak postupují jejich jednotky, tak tuto hranici posunují – jednotka při svém postupu zabere území v okruhu 20 cm kolem své trasy. Území se vytyčuje pomocí špejlí a barevných provázků. Města mají formu praporku s názvem města a jsou od toho, aby se v nich stavěli stavby. Nové město lze založit na svém území a musí být vzdáleno alespoň jeden metr od ostatních měst dané civilizace. Stavby vždy náleží k nějmu městu, fyzicky jsou tedy na plánu postaveny někde blízko praporku udávajícím polohu města. Pokud jednotka zabere území na kterém je město (rozhodující je poloha praporku), tak toto město i se všemi jeho stavbami přechází pod kontrolu civilizace dané jednotky. Město se tedy samo o sobě nijak nebrání (na to je potřeba jednotka).

Dokud nejsou vynalezeny Zákony, nelze mít víc než 3 města. Dokud ve městě není postaven Kostel, nelze v něm mít víc než dvě stavby (Kostel může být třetí stavbou). Stavět cesty a zúrodnovat lze kdekoli na ovládaném území. Popis jednotlivých staveb viz. Tabulka 1.

Stavba	Nutný vynález	Cena	Funkce
zúrodňování	zemědělství	25	zúrodněné pole vynáší dva bochníky
mlýn	stavitelství	30	produkce jídla (7 bochníků)
kostel	náboženství	20	umožňuje mít ve městě více než dvě stavby
městské zdi	stavitelství	50	zvyšují obranu jednotek ve městě
pila	železo	20	umožňuje těžit dřevo
koksárna	jízda na koních	40	umožňuje těžit uhlí
rafinérie	chemie	60	umožňuje těžit ropu
kovárna	železo	20	stavba jednotek
hřbitov	náboženství	40	zvyšuje ÚČ i OČ všech jednotek o jedna (nebojí se smrti)
fotbalový stadion	fotbal	30	pokud byl vynalezen fotbal a civilizace nemá fotb. stadion, jednotky mají -1 k ÚČ i OČ
továrna	metalurgie	50	stavba jednotek
kosmodrom	vesmírné lety	800	stavba vesmírné lodi
cesty	mapy	40/1m	dvojnásobná rychlost přesunu jednotek

Tabulka 1: Tabulka staveb

Jídlo

Množství jídla se měří v bochnících a je určeno velikostí ovládaného úrodného území. Konkrétně z každého "pole" o velikosti 20cm x 20cm je vyprodukován jeden bochník. Každá jednotka sní 7 bochníků a stavba (resp. její obsluha) 3 bochníky. Bochníky nelze schovávat do dalšího tahu. Pokud na konci některého tahu má daná civilizace k dispozici méně bochníků než spotřebuje, její nejvzdálenější jednotka umře hladu.

Základní smysl zavedení jídla do pravidel je jednak regulovat počet jednotek (takto uživí maximálně tak 4 jednotky, větší počet by učinil Hru příliš zdlouhavou) a jednak motivovat k zabránění co největšího území.

Jednotky

Každá jednotka má tři základní parametry: útočné číslo (ÚČ), obrané číslo (OČ) a rychlost. Rychlost určuje o kolik centimetrů se daná jednotka pohne za jeden tah (v lese a na poušti je rychlost poloviční). K souboji dojde tehdy, když se dvě jednotky dostanou příliš blízko k sobě (20 cm). Pak probíhá suoboj dle klasického principu útočných a obraných čísel. Nejdříve si obě strany hodí o iniciativu a ten kdo vyhraje útočí první. Hodí se na útok a na obranu a pokud je součet útočnickova útočného čísla a jeho hođu větší roven součtu obráncova obraného čísla a hođu, pak je obránce mrtev a je odstraněn z plánu. Jinak se role prohodí a útočí druhá strana. Pokud ani ta neuspěje, obě jednotky zůstávají na místě.

Vzhledem k tomu, že je možné, že dojde k "zapeklitým situacím" (např. tři a více jednotek poblíž, částečně se protínající dráhy pohybu), je dobré dopředu říct, že pokyny jednotkám jsou pouze pokyny z hlavního města někam daleko a co se opravdu stane na bojišti závisí na mnohých okolnostech a tím dát prostor člověku, který situaci vyhodnocuje ji nějak rozumně vyřešit. S touto "neprecizností" pravidel jsme neměli problémy.

Směr pohybu jednotek zadávají družiny pomocí azimutu. Většina jednotek potřebuje ke svému postavení určitou stavbu a nasazuje se v místě, kde je tato stavba. Velikost kostky, kterou se háze při bojích by měla být úměrná velikosti hracího plánu (tj. měla by být taky fakt velká).

Na počátku hry mají všechny civilizace jednu domobranu ve svém jediném městě. Parametry jednotek viz. Tabulka 2. Atomová bomba je na jedno použití a zničí vše v okruhu 30 cm od místa dopadu.

Objevy

Vynalezení objevu trvá vždy jeden den. Mezi objevy jsou určité závislosti (tvořící acyklický graf), objev mohou vynaleznout až když mají všechny jeho prerekvizity. Stavby a jednotky jsou vždy podmíněny určitým objevem, tj. můžou stavět jen ty věci, pro které mají vynalezen nutný vynález. Graf objevů

Jednotka	Nasazení v	Nutný vynález	ÚČ	OČ	Rychlost	Cena
Domobrana	měště	bronz	2	5	30	50
Válečné vozy	kovárna	kolo	4	2	45	70
Výběrčí daní	kovárna	matematika	1	3	60	70
Rytíři	kovárna	jízda na koních	5	7	45	90
Mušketýr	kovárna	střelný prach	8	8	45	100
Kanón	továrna	metalurgie	12	4	30	100
Jednotka rychlého nasazení	továrna	fotbal	10	12	60	130
Tank	továrna	automobil	14	14	60	150
Atomová bomba	továrna	atomová energie	-	-	-	222
Vesmírná loď	kosmodrom	vesmírné lety	-	-	-	600

Tabulka 2: Tabulka jednotek

se objevuje postupně a je veřejný. U objevů, které ještě nikdo nevynalezl se neví, co přinesou. Tedy i seznamy jednotek a staveb se objevují postupně. Toto postupné objevování je dosti důležité. Jednak to je zajímavější a hlavně to zabraňuje přehlcení informacemi na počátku hry. Takto vidí na začátku jen jednu jednotku a stavbu, takže mají čas pochopit pravidla a jak postupně přibývají další, tak začínají přemýšlet o strategii. Současně by to asi nezvládli.

Seznam objevů a popisky viz. příloha.

Suroviny

Je možné těžit tři druhy surovin – dřevo, uhlí a ropu. Dřevo v podobě lesů je na plánu od počátku hry, uhlí se objeví po vynalezení Jízdy na koních a ropa po objevu Chemie. Surovinu mohou těžit pokud mají postavenou příslušnou stavbu na její zpracování (pila, koksárna, rafinerie) a pokud mají surovinu k dispozici na svém území. Těžba pak probíhá odebráním suroviny z plánu a připsáním peněz na jejich konto – zisky zhruba: dřevo - 10 zl., uhlí - 20 zl., ropa - 40 zl.

Množství surovin by mělo být takové, aby ke konci Hry došlo téměř k úplnému vyčerpání.

Znečištění

Průmyslové stavby (továrna, koksárna, rafinerie) způsobují znečištění, které se projevuje tak, že klesá produkce jídla – konkrétně o dvě procenta za každou takovou stavbu. Znečištění se projevuje globálně, tj. průmyslová stavba jedné civilizace způsobí pokles produkce jídla všech civilizací.

Smysl zavedení znečištění je za prvé regulace množství jídla v pozdějších fázích hry a za druhé ekologicko-výchovný.

Zánik civilizace

K zániku civilizace prakticky dojde ve chvíli kdy velikost ovládaného území je méně než 7 polí, což znamená, že si již nemohou postavit žádnou jednotku. K tomu by ovšem pokud možno nemělo vůbec dojít (protože to samozřejmě znamená totální pokles motivace dané družiny).

Formuláře na rozkazy

Na každý tah dostane civilizace rozkaz. V rozkazu je předvyplněn jejich majetek v zlaťácích, produkce a spotřeba jídla a množství surovin na jejich území. Dále jsou tam volné kolonky pro zadání nového objevu, staveb a pro pohyb jednotek. Konkrétní provedení rozkazů se postupně mění (od pravěkých obrázkových až po novodobé), viz. příloha.

Rozdělení funkcí

Aby se do hry zapojilo co nejvíce dětí, mají v družině rozděleny role. Stačí když každý pořádně chápe jen tu část pravidel, která se týká jeho role. Je ale vhodné, když je v každé družině jeden, který to chápe

celé. Patřičnou část rozkazu by pak vždy měli vyplňovat příslušní lidé. Počty dětí jsou pro šestičlennou družinu.

- Poradce pro objevy (1 člověk)

Volí vždy jaký objev bude vynalezen další. Musí chápat, jak na sobě objevy závisí a co to obnáší, že mají nový objev (nové stavby, jednotky).

- Poradci pro boj (2 lidé)

Zadávají pohyb a stavbu jednotek a mají na starosti praktickou výrobu nových jednotek. Musí chápat zadávání pohybu jednotek (tj. práci s buzolou) a soubojový systém.

- Poradci pro hospodářství (3 lidé)

Zadávají stavbu nových měst a staveb a realizují jejich praktickou stavbu na plánu. Musí chápat pravidla ohledně měst, jídla a těžby.

Závěr

Závěr byl částečně variantou na hru Humanus. V poledne předposledního dne tábora bylo oznámeno, že se k našemu světu blíží obrovský asteroid a s největší pravděpodobností dojde k zásahu. Dále bylo oznámeno, že vědecký kongres navrhuje následující řešení: vyslat do vesmíru vesmírnou loď, která se pokusí část asteroidu odstřelit a změnit směr zbytku. Ovšem toto řešení není v silách žádné civilizace, bylo by proto nutné, aby se znepřátelené civilizace usmířili a společnými silami vyslali vesmírnou loď.

I přesto, že v tu chvíli byla situace na pokraji atomové války, se civilizace nakonec domluvili a postavili společně kosmodrom a vesmírnou loď. Večer pak probíhal let do vesmíru. Byli rozděleni na dvě poloviny, každá byla v jednom “modulu” a pomocí vysílaček komunikovali s řídicím počítačem. Nejdříve řešili krizové situace během letu (nemoc členů posádky – vyhodit je z lodi či ne, porucha zařízení na výrobu kyslíku – 5 minut se nehýbat a nemluvit, zranění – sádrování kotníku, přečerpání paliva – každý modul musel obléci jednoho člena do igelitů a plynové masky (skafandr) a ti přenesl sud od jednoho modulu k druhému). Po té zjistili, že se nejedná o asteroid, ale o mimozemskou vesmírnou loď. Chvilí se pokoušeli s mimozemšťany komunikovat, nakonec jim mimozemšťané sdělili, že původně chtěli jejich planetu kolonizovat, ale když vidí, že je tu inteligentní život tak odlétají. Pak už následovalo jen předání posledního poselství a přistání.

Nutno podotknout, že tato hra nebyla pro danou věkovou skupinu vhodná, většina dětí usínala (hra se uskutečnila mezi 22:00 a 24:00) a rozhodování a řešení problémů se ujala jen úzká skupina.

Úplně na závěr pak další den bylo krátké posezení nad konečným plánem, kde jednotlivé civilizace sepsali dějiny ze svého pohledu a vizi do budoucnosti nebýt přiletu mimozemšťanů (zde šlo zejména o to, zda by došlo či nedošlo k atomové válce). Pokusili jsme se upozornit právě na aspekty společné s reálným světem (znečištění, neobnovitelnost některých zdrojů, ...). Večer u táboráku pak byl přečten krátký ekologický text o Zemi.

Komentář k reálnému průběhu

Nejdříve několik poznámek k jednotkám a stavbám. Z jednotek nebyli použity vůbec válečné vozy. Výběr daní byl postaven jen dvakrát avšak v obou případech byl dosti strategicky významnou jednotkou. Oblíbení byli rytíři a mušketýři, kterých bylo postaveno celkově asi nejvíce. JRN a tanky do bojů nezasáhly, protože se objevili až na konci hry, ale s tím se počítalo. Atomová bomba nakonec postavena nebyla, i když někteří o tom uvažovali a bylo by pravděpodobně jen otázkou času, kdy by začla atomová válka. Co se týče staveb, kromě městských zdí, které nepostavil nikdo (což však dle nezávislých pozorovatelů byla chyba) se používaly stavby všechny.

Nyní co se nepovedlo. I přes snahu udělat to tak, aby se z každé družiny zapojili pokud možno všichni, nakonec to bylo většinou tak, že za každou družinu hráli primárně jeden až dva lidé a ostatní spíše sledovali situaci a občas vyrobili nějakou stavbu či jednotku. Poslední dva až tři dny již bylo ve Hře příliš mnoho staveb a jednotek a tahy tudíž byly zbytečně zdlouhavé. Nedošlo k vytěžení surovin (dali jsme jich na plán příliš mnoho). Také se nám zcela nezdařil náš záměr udělat pravidla tak, aby nebylo

reálné nějakou civilizaci zcela zlikvidovat – jednu civilizaci zachránila včas sepsaná mírová dohoda, jiná civilizace pak byla na konci prakticky téměř zlikvidována.

Občas byl problém děti "dokopat" k tomu, aby postavili stavby a jednotky, ale když tak učinili, tak většinou vypadali docela dobře. Celkově herní plán vypadal poměrně dobře a i jeho strategická poloha na cestě mezi stany a jídelnou přispěla k tomu, že kolem něj docela pravidelně postávali diváci a prohlíželi si situaci. Také boje a související hody obří kostkou byly poměrně sledovanými událostmi.

Dá se říct, že Hra nejvíce zaujala jednak nás vedoucí, kteří jsme ji vymysleli a pak několik spíše starších dětí. Pro danou skupinu jako celek ale asi nebyla úplně vhodná.

Na Hru bylo potřeba vyčlenit jednoho vedoucího, kterému denně zabrala asi dvě hodiny (předvyplnění rozkazů, provedení tahů, popohánění dětí při výrobě staveb, ...).

Doprovodné programy

Jak již bylo řečeno, doprovodný program byl povětšinou inspirován civilizací, kterou jsme zrovna procházeli. Zde jsou uvedeny hlavní programy a ty, které jsou buď klíčové nebo nové jsou rozebrány hlouběji.

Pravěk

Výprava pro oheň

Hra motivovaná získáním ohně od bohů – cesta se svíčkou přes překážky a udržení ohně přes noc.

Africká batika

Speciální druh batiky pomocí hlíny a Remakolek.

Lov zvěře

Běhací terénní hra.

Egypt

Hieroglyfy

Běhací terénní hra se šifrováním. Od písaře získávají znaky – ty jsou jim zapsány hlínou na čelo. Musí se dostat přes území mumie ke svému luštiteli, který dle získaných znaků luští text. Když je chytne mumie, umaže jim znak.

Průchod pyramidou

Hra s logickými hádankami. Prochází imaginární pyramidou a v jednotlivých místnostech plní úkoly.

Kartuše

Tvořivka – výroba hliněných placek proti zlým duchům.

Masky & Romantika

Nejdříve vytváření (posmrtných) masek ze sádrových obvazů a jejich následné pomalování. Následuje večerní malostrukturovaná hra v maskách. Každý má "přiděleného" partnera, zná však jen jeho přezdívku. Nezávaznými dialogy se hráči snaží zjistit přezdívky ostatních. Pokud najdou toho pravého vydávají se na krátkou "romantickou" procházku po cestě ozářené lucernami, u kterých je postupně rozepsán příběh.

Kuchyně připraví občerstvení. Vhodná by byla doprovodná "sladká" hudba (nám nejel kazeták).

Galové, Keltové, Vikingové

Setkání druidů v Carnutu

Hra o tábornických dovednostech, fantazii a zábavě

Hra je motivována reálnou (nebo alespoň historickými prameny uváděnou) událostí – každoročním setkáním galských druidů v posvátném lesíku v Carnutu. Avšak jedná se o zcela nevážnou hru. Jde o to, že na setkání je vždy vybrán nejlepší druid. Proto každá družina vybere ze svých řad jednoho člena, kterého na setkání vyšle a bude usilovat o to, aby právě on byl tím nejlepším.

Soutěží se ve čtyřech disciplínách:

kouzlení vybraný člen družiny se musí co nejlépe namaskovat za druida (plášť, vousy, zlatý srp) a nacvičit kouzlo (za případné asistence družiny). Hodnotíme kostým, originalitu a provedení kouzla.

vaření lektvaru správný druid musí umět uvařit lektvar a to občas i velmi rychle. Disciplína má dvě části – sběr bylin a vaření. Při sběru se druidovi pomocníci snaží najít co nejvíce různých nedřevnatých rostlin a po té začínají v časových intervalech daných počtem nasbíraných bylin vařit jeden litr vody, do kterého tyto byliny postupně vhazují. Kdo uvede vodu jako první do varu vyhrává.

sběr jmelí disciplína, která nemůže na setkání druidů chybět. Pravidla jsou jednoduchá – kdo sežene jmelí jako první vyhrává.

předpovídání počasí zadání je opět jednoduché – předpovědět počasí na další den

Organizace hry

Po úvodní scénce a pozvání na letošní setkání oznámíme družinám první dva úkoly – kouzlení a vaření lektvaru. Po té jim dáme asi hodinu čas na přípravu. Musí si vybrat a namaskovat druida, nacvičit kouzlo, připravit ohniště a sehnat dřevo a byliny. Po té uvedeme tyto dvě disciplíny a pak teprve vyhlásíme třetí a čtvrtou. Poslední disciplína se samozřejmě vyhodnotí až další den.

Komentář

Vaření jim za těchto podmínek (připravené ohniště, nachystané dřevo) trvalo 7–9 minut a počet nasbíraných bylin byl v rozmezí 20–50, takže doporučený časový odstup je asi 1 minuta za 15 bylin.

Přístavy

Hra motivována textem o Vikinzích, jejich lodích a o tom, že byli nejen válečníci, ale i obchodníci. V okolí tábora bylo umístěno několik severských přístavů, realizovaných jako strom omotaný páskou a sklenička od výživy. Hraje se po družinách, členové každé družiny jsou rozděleni na obchodní a válečné lodě. Úkolem obchodních lodí je najít přístavy a dovézt z nich “náklad” (lísteček ze skleničky). Obchodní loď může z každého přístavu dovést jen jeden náklad. Bojové lodě okrádají obchodní (dotykem). Lodě spolu během hry nesmí mluvit, jediný dovolený způsob komunikace je mapa, kterou si před začátkem hry nakreslí a do které mohou zanášet polohy jednotlivých přístavů. Hodnotí se počet přinesených nákladů. Za první přinesený náklad z nově objeveného přístavu je bodová prémie.

Řemesla

Odpoledne s několika tvořivkami, motivováno (dobrým) vztahem Keltů k řemeslům. Malování na sklo, drátování, drhání, vyřezávání, výroba pochodní (na večerní obřad).

Obětní rituál

Malostrukturovaná hra, ve které děti nejdříve vymyslí a poté provedou obětní obřad.

Úvod

Přichází mnich a praví něco ve smyslu (samozřejmě to říká vznešeně a okřídleně) : ”Jednou za deset let se koná posvátný obětní obřad. Je to obřad tak posvátný, že se nikam nezapisuje. Ovšem deset let je dlouhá

doba, takže si jej nikdo přesně nepamatuje. To ale není na škodu, alespoň je obřad vždy originálem. Nyní je řada na vás. Musíte obřad domyslet a provést. Dejte si záležet, přízeň bohů na dalších deset let záleží na vás.” Po té je seznámí se základním schématem obřadu a odejde.

Realizace

Základní schéma obřadu (to co si všichni pamatují z toho minulého) je: nejdříve je slavnostní průvod s pochodněmi (ty je potřeba vyrobit v předstihu, nejlépe ze starých obvazů a vosku), průvod přijde až k přírodnímu chrámu, kde je odříkána hromadná modlitba a na závěr je na obětním oltáři provedena mnichem oběť.

Úkolem dětí je rozdělit se na skupinky a v nich dovymyslet a připravit jednotlivé části, tj. vymyslet odkud kam povede průvod a v jaké se půjde formaci, vymyslet hromadnou modlitbu (nejlépe i s nějakými pohyby), postavit oltář a vyzdobit jej, vybrat oběť, mnicha a případné pomocníky a namaskovat je, vymyslet provedení vlastního obětování.

Po té, co jednotlivé skupinky dokončí svoji přípravu, navzájem se obeznámí s ostatními částmi a celý obřad se provede.

Komentáře

- Díky tomu, že se děti podílí na vymýšlení a přípravě obřadu, tak si ho také daleko víc užijí. Protože je prostě ”jejich”.
- Příklad realizace vlatního obětování: oltář je vyvýšen a je přes něj přehozeno prostěradlo, takže se pod něj může schovat člověk. Mnich, který provádí oběť, pak naznačí pohyb nožem a současně kopne do člověka pod oltářem a ten vystříkne s pomocí stříkačky červenou barvu. Oběť náležitě zařve. Stačí když s touto částí obřadu je seznámen pouze úzký okruh lidí připravující oltář. Pro ostatní je to alespoň větší překvapení.

Galský výcvik

Hra o hecování, fyzické a pozornosti.

Základní myšlenka

Hra je terénním závodem čtyř družstev. V každém družstvu je jeden zrádce, o kterém družstva na počátku hry nevědí a který se snaží družstvo co nejvíce zdržet, ale přitom zůstat nenápadný. Po skončení závodu je družstvům oznámeno, že v každém z nich je jeden zrádce a oni se snaží ho odhalit.

Realizace

Čtyři vedoucí představují galské velitele. Před hrou si společně projdou trať a vyberou čtyři zrádce – ty jsou ještě před začátkem hry nenápadně informováni o jejich úkolu.

Po té předstoupí velitelé před děti a oznámí jim, že ”Římané již jsou za dveřmi. Je třeba pořádný výcvik. A nejlepší výcvik je závodem.” Po té si rozeberou děti do družstev, přičemž dávají pozor, aby družstva byla vyrovnaná a v každém z nich byl právě jeden zrádce.

Po té následuje vlastní závod. Všechny družstva startují současně, běží za svým velitelem terénní tratí podél které jsou rozličné úkoly – překonat krátký úsek s omezeným počtem nohou, přenosit vodu s potoka do ešusu, výběh do prudkého svahu, plížení, běh ”v lodi” (družstvo se omotá lanem a pak běží určitý úsek), hod na cíl, lezení na stromy, ... Úkoly by měli být takové, aby dali zrádci příležitost pro drobné sabotáže.

Po té, co doběhnou všechna družstva, je oznámeno, že v každém z nich je jeden římský zrádce. Družstva se následně sesednou a pokusí se ho odhalit. V hodnocení přihlížíme k výslednému času a úspěšnosti při odhalování zrádce.

Komentář

U této hry se nám docela povedlo děti úvodním výstupem vyhecovat, takže alespoň zpočátku všichni běželi opravdu rychle. Postupem času opadla motivace poslední družiny, která měla velkou ztrátu, ovšem na čele se hnalo až do konce.

Tato hra byla na začátku tábora a frázy "... již jsou za dveřmi, je potřeba řádný výcvik", která se touto hrou poměrně zapsala do povědomí dětí, jsme využili během tábora ještě několikrát, vždy s poměrně silným ohlasem.

Kimovka

Přírodní kimovka – cesta lesem podél které jsou rozházené rozličné předměty. Úkol je najít a zapamatovat si co nejvíce z nich. Motivováno tím, že Galové si nic nezapisovali a vše uchovávali pouze v paměti.

Antika

Paridův soud

Hra dle ZF. Jednotlivé družiny zastupují bohyně, které se snaží přesvědčit Parida, že má dát jablko (resp. v našem případě mrkev) sváru právě jí. Realizováno formou scének.

Antičtí hrdinové

Několik drobných her motivovaných antickými hrdiny – boj s medúzou pomocí zrcátka, bludiště, ...

Dobývání Tróji

Bojovka s papírovýma koulema.

Rečnická škola

Hra štafle, dva řečníci vždy minutu a půl obhajují protichůdné názory. Pro děcka je to asi příliš náročné, zvláště pro mladší. I když je fakt, že ti mladší si to většinou alespoň zkusili, kdežto hodně starších odmítlo se zúčastnit.

Sochaření

Tvořivka – tesání do Ytongů. Dobré, ale u dětí příliš velké rozdíly v tom, jak dlouho je to baví. Někdo byl hotový za půl hodiny, někdo by potřeboval alespoň tři.

Scrabble

Běhací varianta známé deskové hry. Jednotlivá písmenka získávají za drobné úkoly v okolí tábora – běh, kolo, brodění vodou, běh na kopec, hledání, přičemž ví, kde se která písmenka nalézají. Na velkém hracím plánu pak tvoří slova za která získávají body. Hraje se po družstvech. Všechna družstva hrají na stejném hracím plánu, takže rychlost je dost důležitá (a to jak při získávání písmen, tak při rozhodování co s nimi udělat). Dost úspěšné, nasazení vysoké.

Římský výcvik

Silové hry na louce.

Olympiáda

Klasická olympiáda s vesměs atletickými disciplínami.

Indiáni

Aztécká zkouška dospělosti

Úkolovka.

Sauna

Vlhká sauna (pára s horkých kamenů), s indiánským obřadem.

Land Art

Tvořivka – vytváření model z přírodních materiálů. Motivováno jako poděkování Zemi za saunu.

Cesta do chrámu boha Slunce

Variace na hru Den Trifidů, motivováno jako cesta do tajného Aztéckého chrámu.

Telepatie

Har o tom, že “Kdo nemá v hlavě, ten musí mít v nohách.”

Motivace

Šaman domorodého kmene hovoří o zkoušce dospělosti, ve které musí mladí adepti mimo jiné prokázat, že jsou schopni používat telepatii. Jeho projev provází výjevy úspěšné a neúspěšné komunikující lovecké dvojice a šaman zakončuje svůj projev větou “Kdo nemá v hlavě, ten musí mít v nohách.”

Realizace

Po lesních cestách vyfáborkujeme 2–4km dlouhý okruh. Na tomto okruhu umístíme 6–9 telepatických stanovišť. Stanoviště spočívá z dvou označených stromů vzdálených asi 80 metrů od cesty, na kterých je umístěn euroobal se zadáním úkolu. Navíc je stanoviště výrazně označeno na cestě. Úkoly jsou typu “Napište ...” (barvu, pocit, zvíře, knihu, část těla, jméno jednoho z vás dvou, libovolné slovo, jedno z následujících pěti slov...). V méně přehledném terénu je vhodné vyfáborkovat i úsek mezi cestou a označenými stromy.

Hra je závodem dvojic. Všechny dvojice startují současně a běží po vyznačeném okruhu. Jakmile doběhnou ke stanovišti, tak se rozdělí a každý běží na jednu stranu. U označených stromů si přečtou úkol a snaží se ho splnit tak, aby oba napsali stejné slovo. Po té co se vrátí na cestu, zjistí jestli se jim podařilo se shodnout. Pokud byli úspěšní, tak mohou pokračovat po okruhu dál, v opačném případě jeden z nich musí běžet zpět ke svému stromu a tam slovo opravit. Vítězí samozřejmě dvojice, která doběhne první.

Metodické poznámky

Je vhodné v prostoru cíle připravit velký balicí papír s tabulkou. V řádcích tabulky jsou napsána jména startujících dvojic, ve sloupcích jednotlivé úkoly a dvojice po svém doběhu do tabulky vyplní, co kdo napsal. Z tabulky je potom pěkně vidět, jaká slova přavažovali, kdo byl úspěšný “telepat” a kdo hodně běhal, ...

Tato hra je vhodnější pro dvojice, které se dlouho znají, protože jen v takovém případě jde skutečně o tu empatii.

Pokud nemáme k dispozici vhodný okruh, dá se hra realizovat i na dlouhé cestě. V takovém případě dvojice spolu neběží, ale pouze plní úkoly, které jsou umístěny na cestě na dvě různé strany od startovního místa. A to tak, že první úkol je nejbližší, druhý je o pět metrů dál, atd.

Technická poznámka

Popis této hry jsem přetáhl odjinud, protože se mi nechtěl přepisovat. Na táboře to proběhlo s trochu jinou motivací a ve variantě s dlouhou cestou.

Setonův hrnec

Vaření večere. Kupodivu to bylo opravdu dobrý. Příště akorát přidat více kopřiv.

Východní civilizace

Taiči

Asi hodinové cvičení. Část (spíše tu starší) to vcelku zaujalo, část odpadla.

Bonsaje

Hledání malých “bonsajových” stromečků. Vcelku úspěšné, ale nezvládli jsme zorganizovat odvoz do Brna (i proto, že o to nebyl příliš velký zájem).

Mandaly

Tvorba malých mandal (kruhových obrázků) z přírodních materiálů (různá zrní, tráva, ...).

Čajovna

Posezení v “čajovně”, vytvořené z plachet v lese (osvětlení svíčkami, výzdoba mandalami, prostě romantika :-), popíjení různých speciálních sypaných čajů.

Karate

Variace na hru Magie (viz. Herka). Motivace karatistickou školou, získávají barevné pásy.

Závody vodních jaků

Neboli závody tenisáků po řece. Hraje se po dvojicích. Každá dvojice má jeden tenisák, závodí se na určeném úseku řeky a úkolem je, aby tenisák překonal tento úsek co nejrychleji. Hráči se nesmí dotknout vody, ale jinak mohou svůj tenisák libovolně popohánět (klacky, kameny, ...). Cizí tenisáky nesmí omezovat.

Závodíme postupně (všichni by se k té řece zaráz nevešli). Poměrně akční.

Čínské znaky, origami

Překreslování čínských znaků dle předlohy a skládání origami.

Přenos duší

Neboli antiden. Vedoucí jsou děti a některé děti vedoucí. Zvládli to docela dobře. Chtělo by to s nima potom trochu rozebrat (co dělali dobře, co špatně). To jsme nezvládli. Ale myslím že smysl to mělo, některým z těch, co se aktivně zapojili do organizace programu myslím došli některé věci.

Středověk

Kláštery

Improvizovaný, ale poměrně úspěšný program do deště. “Souboj” mužského a ženského kláštera o dotace od arcibiskupa. Soutěží tak, že si navzájem kladou otázky (z libovolných oborů, vždy se čtyřmi možnostmi na odpověď). Dobře se u toho pozná co zajímá kluky a co holky :-).

Souběžně s tím probíhalo malování “oken” – malé skleněné destičky, malovalo se konturkami a barvami na sklo.

Rytířské turnaje

Drobné soubojové disciplíny po dvojicích. Šerm (dřevěný meč a štít), koule na gumičce a štít, shazování z klády, vytlačování z kruhu, boj šátky poslepu. Probíhalo to tak, že každý si našel adekvátního soupeře, utkal se s ním a po té výsledek zapsali na velkou výsledkovou listinu, tj. nebyla žádná globální organizace. Díky tomu to probíhalo hladce a nebyli zbytečné prostoje. Sice bylo prakticky nemožné to jakkoli vyhodnotit, ale myslím, že v tomto případě to nebylo na škodu.

Závody koní

Běhací hra po trojicích s docela velkou rolí náhody. Základní princip dle hry “Le Mans” (akce Rubikon 2000). I díky dopředu načasování (nevyběhané děti poránu po předchozím deštivém dni) bylo nasazení velmi vysoké, přestože se u hry v podstatě jen běhá.

Bitva o Jeruzalém

Bitva s koulemi a meči. Uprostřed hrací plochy je Jeruzalém (drobná pevnost 2m x 2m zbudovaná z podsad), asi 50m od něho jsou tábory Turků a Křižáků (každý na jinou stranu). Úkolem je dobýt a 5 minut udržet Jeruzalém. Bojuje se klasicky koulemi, meči a štíty. Kdo je zasažen, tak se musí vrátit do tábora pro nový život (životů je neomezeně, jde jen o to, že se musí ten kus vrátit zpátky).

Zásadní je fanatičnost, bojové nadšení, řev, ... Toto vyšlo výborně, tak jsme ještě na závěr zařadili klasickou hru Oxford–Cambridge (viz. Herka), samozřejmě ve variaci Turci–Křižáci, která byla taky výborná.

Jarmark

Shakespearovo divadlo

Hledání Grálu

Noční hra pro jednotlivce zaměřená na poctivost a na víru v sebe sama a schopnost naplnit svoje přání.

Základní myšlenka hry

Hráči se vydávají na cestu za posvátným Grálem, který má naplňovat přání. Cesta probíhá v noci, hráči postupují lesem od jednoho světla k druhému a u jednotlivých světél na ně čekají různé nástrahy. Pokud se jim nepodaří úkol splnit mohou přijít o život, který je symbolizován sirkou. Na stanovištích nejsou nikým kontrolováni, záleží na jejich poctivosti. Nakonec dojdou k jeskyni s několika Grály z nichž mají vybrat ten správný a napít se z něj. Po té co tak učiní k nim přistoupí mnich a pronese k nim řeč v níž shrne následující myšlenky:

- není důležité z kterého Grálu jste se napili, důležité je, že jste věřili ve svou volbu
- naplnění vašich přání záleží daleko víc na vás samotných než na magických předmětech
- pokud jste úspěšně absolvovali tuto cestu, pak jistě máte dostatek vůle i odvahy svá přání naplnit
- pokud jste byli po byli po cestě nepoctiví, tak jste ošidili jen sami sebe

Motivačka

Přichází kouzelník Merlin a uvádí krále Artuše a rytíře kulatého stolu. Ti se usadí do kruhu a Artuš zahájí sezení větou: "Bože dej nám moudrost vidět to správné, sílu vybrat si to a vůli vytrvat v tom." Po té Artuš pronese řeč ve které vyšle rytíře na cestu za posvátným Grálem a předá řeč Merlinovi, který osvětlí detaily cesty.

Konkrétní realizace

Hráči postupují jednotlivě po světlech, mají čtyři životy symbolizované sirkami. Po cestě jsou následující úkoly:

- Nádoby s heslem – tři velké zavařovací láhve oblepené tak, aby do nich nebylo vidět, s nápisy "Hadi", "Červi", "Pavouci", uvnitř hlína, oves a sliz (vyrobený ze škrobu). V jedné nádobě je kus dřeva s napsaným heslem. Hráči musí získat heslo. Zde se neztrácejí životy.
- Lávka přes propast – úkolem je přejít po kluzké kládě. Kdo spadne, ztrácí život.
- Pavouk – úkolem je přelézt síť (velká záchranná síť ze stavby), ve které je slepý pavouk. Kdo je chycen pavoukem, ztrácí život.
- Kouzelné fazole – hráč musí spočítat během krátkého časového intervalu počet fazolí v misce. Během počítání je mu po celou dobu nahlas odpočítáván zbývajících čas. Pokud fazole spočítá špatně, ztrácí život.
- Chodba medúz – kdo otevře oči v chodbě medúz, ten zkamení. Úkolem hráčů je dojít se zavřenýma očima k další pochodni. Kdo otevře oči dál než 3 metry od pochodně, ztrácí život.

- Pavučina – klasická "jedovatá" pavučina z provázků, je potřeba projít z jednoho konce na druhý, kdo se dotkne provázku ztrácí život.
- Jeskyně s Grálem – kousek před jeskyní stojí Dveřník, který kontroluje heslo (z prvního stanoviště) a vpuští hráče do jeskyně tak, aby tam byl vždy jen jeden. Hráč, který přišel o všechny životy nebo který nezná heslo není do jeskyně vpuštěn. U jeskyně pak je mnich, který podává výše uvedenou "osvětu" a ve volném čase doplňuje vodu v Grálech.

Komentář

Na životy nám umřel jen jeden člověk, zato zcela nečekaně asi třetina hráčů "vyhořela" na neznalosti hesla.

Novověk

Návštěva JE Dukovany

Výlet do nedaleké elektrárny. Po předchozí noční hře a deštivé cestě byla pozornost při výkladu dosti nízká...

Polní nemocnice

Hra o válce, zraněních a vzájemné pomoci.

Hra začíná hned ráno při budíčku. Budíček je proveden formou náletu a ohlášením nových raněných. Ještě dříve než vylezou děti ze spacáku, tak si vylosují nějaké zranění či onemocnění, které je jim vzápětí "ošetřeno". Asi tak 4 děti jsou doktoři a sestry – nejsou zranění a pomáhají ostatním. Možné poranění:

- upadlá noha, upadlé obě nohy (přivázat k sobě, resp. k tělu)
- upadlá ruka, upadlé obě ruce (přivázat k tělu)
- slepota
- vypadlý jazyk (zalepit pusou, aby "nevykrváceli")
- zimnice (obléci co nejvíce oblečení)
- exzém (ruce zabalit do igelitového sáčku)

Poranění lze kombinovat (např. slepotu + vypadlý jazyk).

Po té, co jsou všem "ošetřena" jejich zranění, probíhá "normální" snídane – pacienti si musí vzájemně pomáhat, tak aby se všichni dopravili do jídelny a najedli. Po snídani je ohlášen postup nepřátelských vojsk a nutnost přesunout polní nemocnici na louku za mostem. Přesun je komplikován například rozbořením mostu, dýmovicemi na cestě a podobně. Hra končí dopravením všech pacientů na cílovou louku.

Komentář

Tato hra je zejména o tom, jak jsou si děti schopni pomáhat a řešit problémy po cestě. Vzhledem k tomu, že někteří pacienti nejsou schopni samostatného pohybu, je nutné aby ti méně postižení jim pomáhali. Je patrně dosti důležité provést závěrečný rozbor hry, protože jinak hře schází pointa.

Risk

Klasická hra do deště dle televizního pořadu.

Azimuták

Azimuták s kontrolami, asi na hodinu až dvě, špatný start – trval moc dlouho.

Mistrovství světa v sezení

Hra Sedánek (viz. Zlatý fond).

Vláčky

Viz. Herka.

Turisti

Hra o turistech, cizích jazycích a o tom, co vše děti udělají pro peníze.

Do tábora přicházejí turisté – vhodně namaskovaní vedoucí, každý mluví nějakým jiným jazykem (buď doopravdy – angličtina, němčina, ruština či co kdo umí, nebo nějakou hatmatilkou daný jazyk připomínající, např. maďarštinu). Turisti mají (vytištěné hrací) peníze. Úkolem dětí je vytáhnout z turistů co nejvíce peněz (na závěr totiž probíhá dražba cukrovinek za získané peníze). Turisti mají různá "typická turistická" přání – chtějí vidět místní památky, najíst a napít se, zajít k holiči, získat nový oblek, dárek pro manželku či nějaké místní suvenýry, vyfotit se, zaspportovat si, zajít do divadla, nechat se odvést taxikem, ... a tomu kdo zrovna splní jejich přání adekvátně zaplatí.

Komentář

Kromě toho, že je to docela dobrá sranda, je to současně hra, která dost odkrývá charakter dětí. Je docela překvapivé vidět, co vše jsou pro peníze (i když jsou to jen "jako peníze") ochotni udělat (vzniká totiž výrazné konkurenční prostředí, turistů není mnoho a každý chce urvat co nejvíce). Hra by potřebovala dobré review.

Smysly

Nesoutěživá hra o vnímání jednotlivými smysly

Hra byla uvedena jako "... po případné jaderné katastrofě by jsme mohli vnímat svět docela jinak...". V podstatě se jedná o několik stanovišť mezi kterými děti volně pendlují a na nichž si zkouší různé smysly. Vzhledem k nepřízní počasí a nutným přesunům v programech byla hra uvedena dopoledne, lepší by však bylo uvést ji v podvečer a případně ji doplnit úvodním motivačním textem.

Stanoviště:

poznávání dle chuti, sluchu, čichu Tři stanoviště na kterých děti poznávají dle daného smyslu oč se jedná

hledání stromu Drobná hra po dvojicích. Jeden si zaváže oči, druhý jej odvede k nějakému stromu a nechá jej si tento strom ohmatat. Po té jej zavede zpět na výchozí místo, sundá mu šátek a dotýčný se pokusí onen strom vyhledat. Po té se role vymění.

modelování Modeluje se z hlíny dle modelu, který je schován pod plachtou a na který se děti nedívají, ale pouze jej ohmatávají.

lávka Dítěti jsou zavázány oči a je postaveno na lávku, kterou potom dva vedoucí pomalu zdvihají a případně s ní chvíli mírně houpou. Lávka je celou dobu udržována ve výšce asi 20 cm. Na konec má dítě za úkol udělat krok vpřed. Jde o to, že člověk na lávce má pocit, že je velmi vysoko.

odzírání Na tomto stanovišti mají děti možnost vyzkoušet si odzírání slov ze rtů a případně pokusit se chvíli "mluvit" tak, aby od nich bylo možno dobře odzírát.

hledání kamenů Hra o orientaci poslepu. Dítě má zavázané oči a má za úkol na omezené ploše vyhledat několik kamenů a po té co si šátek sundá zakreslit na papír obrazec, který tyto kameny tvoří.

komunikace beze slov Drobná hra pro dvojice, při které má jeden zavázané oči a má splnit jednoduchý úkol, který je sdělen druhému hráči. Hráči nesmí mluvit (mohou však vydávat zvuky) a nesmí se dotýkat.

Další úkoly, které nebyly uvedeny v tomto bloku, ale jsou podobného typu:

komunikace čichem Úkol pro dva hráče. První hráč má předat druhému jedno slovo přičemž má k dispozici pouze kus látky a několik zdrojů různých vůní (ocet, rozličná koření, voňavka, ...). Jediné prakticky proveditelné řešení je pravděpodobně morseovka (a pomocí té to opravdu jde).

komunikace hmatem Opět úkol pro dva hráče, kdy první hráč má předat druhému jedno slovo. Tentokrát mohou komunikovat pouze pomocí hmatu. Zde je řešení více. Kromě morseovky například psaní písmen na záda.

chůze bosky Najdeme zajímavý úsek s mnoho rozličnými povrchy (tráva, mech, hlína, kameny, prkno, ...) a děti vodíme po této cestě bosky a poslepu.

Hry důvěry

Standartní výběr – kruh důvěry, ulička důvěry, běh důvěry, pád důvěry (vše viz. Dobrodružné hry a cvičení v přírodě).

Příloha A – Vynálezy

Zde je seznam vynálezů ke Hře. Tlustě jsou zapsány nové stavby a jednotky, které daný vynález umožňuje, italikou pak vynálezy, které dále navazují. Podle těchto návazností by se měl dát sestavit graf vynálezů.

Oheň

Oheň dostali lidé od bohů a stal se základním předpokladem pro rozvoj života. Díky ohni se značně zvýšila šance na přežití zimy, takže mělo cenu trochu plánovat do budoucna, což vedlo časem k objevu *Zemědělství*. Objev ohně také umožnil *Zpracování bronzu*.

Obrázkové písmo

Obrázkové písmo byl první způsob, jak uchovávat dlouhodoběji myšlenky. Díky tomu byli lidé konečně schopni ujasnit si, kam budou chodit na záchod, což byl základní předpoklad pro rozvoj **Měst**. Častá nedorozumění při používání obrázkového písma vedla k vývoji *Abecedy*.

Abeceda

Abeceda byla samozřejmě jedním ze zásadních vynálezů, protože konečně umožnila psaní milostných básní, takže nebylo potřeba se ztrapňovat osobně. Krom toho umožnila též uchovávat myšlenky, takže nebylo potřeba stále dokola zjišťovat kolik je 1+1, což vedlo k rozvoji *Matematiky*. Stížnosti na náročnost své práce, které neustále psali zemědělci, pak vedli k objevu *Kola*.

Zpracování bronzu

Dovednost zpracování bronzu vedla k zásadním změnám ve společnosti. Zatímco ženy začli trávit většinu času sháněním nových bronzových šperků, někteří muži přišli na to, že z bronzu lze vyrobit efektně vypadající zbraně, kterými můžou vysvětlit celodenní poflakování (viz. služba v **Domobraně**). Krom toho bylo zpracování bronzu důležitým předpokladem pro *Zpracování železa* a spolu s vynálezem kola pak umožnilo rozvoj *Stavitelství*.

Zpracování železa

I když bronz byl prima, teprve železo umožnilo vyrábět pořádné nástroje a nástroje a **Kovárna** se stala jednou z ústředních staveb každého města. Nástroje vyrobené ze železa byly například klíčovými pro stavbu **Pil**, což byli stavby, které poskytovali daleko efektivnější variantu k získávání dřeva než klasické počkej_až_to_spadne. Spolu s matematikou, která umožnila poněkud zpřesnit metody používané při zpracování železa (tj. *hod_to_tam_a_počkej_až_se_to_roztaví*), dospěli lidé až k *Metalurgii*.

Zemědělství

Zemědělství umožnilo zejména **Zúrodňování** půdy, což byl jeden z výrazných kroků k snížení umrlosti hladem. Kromě toho, to lidi dovedlo na myšlenky typu „Proč mám jak vůl tahat celej den pluh, když by to mohl dělat vůl?“, což posléze vedle nejen k využití volů, ale též k objevu *Jízdy na koních*. Další myšlenkou typického zemědělce bylo „Jak dostat ty brambory dom, aniž bych musel jít 37-krát?“, což po troše přemýšlení vedlo (spolu s Abecedou) k objevu *Kola*.

Jízda na koních

Krom toho, že jízda na koních byla fakt dobrá zábava, přišli někteří na to, že když si navíc nechají ukovat meč, seženou praporec a budou si říkat **Rytíři**, tak nejen že nebudou muset orat, ale možná někde dostanou i princeznu. Jiní zase využili koňskou sílu, tam kde lidská nestačila, dopravili uhlí z dolů do měst a založili první **Koksárny**.

Kolo

I když kolo bylo původně objeveno, na základě podnětů ze zemědělství, lidé brzy přišli na to, že se dá také využít ke stavbě **Válečných vozů**, pomocí kterých lze nejen dojet do vzdálenějších krajů, ale také se pořádně rozjet a tím zvýšit údernou sílu. Objev kola také konečně umožnil přemístit ty hromady kamene z jednoho místa na druhé, což byla jedna ze základních podmínek pro rozvoj *Stavitelství* (spolu se zpracováním bronzů).

Matematika

Po objevu matematiky si vládnoucí třída rychle spočítala, že když jim každý poddaný trochu zaplatí, tak to dohromady dá docela dost, takže se brzy objevili první **Výběřící daní**. Krom těchto čistě praktických důsledků vedla matematika i k hloubějšímu poznání okolního světa (zejména pak padajících jablek) a následnému rozvoji *Fyziky*. Někteří matematici pak kecali kovářům do zpracovávání železa tak dlouho až byla objevena *Metalurgie*.

Stavitelství

Stavitelství umožnilo zejména stavět nové, dříve nemyslitelné, stavby. Zejména praktickými **Městské zdi**, které kromě jistých obraných účelů dali novou dimenzi závodům v čůrání do dálky. Navíc stavitelství umožnilo stavět dostatečně megalomanské stavby, což byl základní předpoklad pro rozvoj většiny *Náboženství*.

Metalurgie

Teprve metalurgie dělat se železem pořádný kousky, jako třeba vyrobit **Kanón**. Bylo také možné vyrábět pořádně velké nástroje, které byly potřeba do **Továren**. Úspěchy v oblasti metalurgie spolu se zajímavými poznatky o střelném prachu podnítili obecnější zkoumání, které nakonec vedlo k objevu *Chemie*.

Fyzika

Fyzika objevila spoustu zajímavých poznatků o přírodě, pro většinu lidí však tím nejdůležitějším byla konstrukce **Mlýnu**, díky kterému bylo možno lépe zpracovávat obiloviny a tedy produkovat více jídla. Dalšími nezanedbatelnými pozoráními pak bylo to, že některé kovy jsou dost tvrdohlavé a mají tendenci se neustále natáčet jistým směrem (což umožnilo vytvořit *Mapy*) a že některé prášky zase mají tendenci za určitých podmínek vybuchovat (což vedlo k objevu *Střelného prachu*).

Náboženství

Náboženství sebou přineslo spoustu zajímavých staveb, nejvíce se uchytili **Chrám** a **Hřbitov**. Někteří lidé si brzy všimli, že náboženští hodnostáři získávají značnou moc, což je vedlo ke snaze tuto moc omezit a tak časem vyvinuli *Zákony*. Po té co byli objeveny mapy a tudíž bylo možno lépe kontaktovat ostatní lidi se vyvinulo dosti specifické náboženství – *Fotbal*.

Mapy

Kromě toho, že už se nikdo nemohl vymlouvat, že zabloudil po cestě z práce domů, měli mapy i pozitivní dopad a umožnili konečně přesně zjistit, kde vlastně je které město a postavit **Cesty**. Ve chvíli, kdy byli známy polohy ostatních měst a objevilo se náboženství, již nic nestálo v cestě rozvoji *Fotbalu*.

Střelný prach

Se střelným prachem přinesl opět nový styl boje, který používali například jednotky **Mušketýrů**. Splu s metalurgií pak vedl k objevu *Chemie*.

Zákony

Teprve objev zákonů umožnil udělat trochu pořádek ve vládnutí a udržet tak pořádek i v říši, která měla více jak tři města a také postavit **Soud**, který dal lidu to správné právní povědomí. Ovšem množství zákonů brzy začlo přerůstat rozumné meze a to se stalo spolu s fotbalovými výsledky základním podmětem pro rozvoj *Počítačů*.

Fotbal

Fotbal se ukázal být jedním ze zásadních objevů v historii lidstva. I když se to z počátku nezdálo, brzy se masově rozšířil. **Fotbalový stadion** brzy nemohl chybět v žádné rozumné zemi. Mohutné davy fanoušků, které se na zápasech shromažďovali si brzy vynutili ustanovení **Jednotek rychlého nasazení**. Velká množství fotbalových výsledků brzy nešla zpracovávat ručně a spolu se zákony si brzy vynutila rozvoj *Počítačů*. Touha fanoušků účasnít se zápasů i ve vzdálených městech pak po objevu chemie vedla k vývoji *Automobilu*.

Chemie

Chemie objevila nový zdroj energie – ropu, takže se následně vynořila spousta **Rafinérií**. Ovšem brzy se ukázalo, že nové technologie mají neblahý vliv na životní prostředí a proto byla brzy objevena též **Čistička**. Další zkoumání využití ropy, pak pod tlakem fotbalových fanoušků vedlo k vývoji *Automobilu*. Výpočty prováděné pomocí počítačů, pak spolu s chemickými experimenty umožnili využití *Jaderné energie*.

Počítače

Krom počítačových her umožnili počítače též nejrůznější simulace, které byli klíčovými při vývoji *Vesmírných letů* (spolu s automobilem) a *Jaderné energie* (spolu s chemií).

Automobil

Některé brzy napadlo, že když automobil pokryjí dostatečně tlustou vrstvou železa, tak by to mohla být docela silná hračka a tak se brzy začli vyrábět **Tanky**. Poznatky z jiné větve automobilismu – snahy o co nejrychlejší jízdu se později využili při *Vesmírných letech*.

Vesmírné lety

Lidem se podařilo postavit první **Vesmírné moduly** a tudíž získat šanci na objevení života i mimo zemi či na osídlení jiných planet.

Jaderná energie

Jaderná energie vyvynutá původně pro získávání energie byla záhy využita i pro méně ušlechtilé účely, jako například pro výrobu **Atomové bomby**.

Příloha B – závěrečný dopisek

Civilizace 2001
Tavíkovice, tábor starších
4.7. – 27.7.

Milé děti,
tento dopisek je od toho, aby vám pomohl, kdybyste někdy vzpomínali, co že jste dělali v červenci roku 2001. Najdete v něm seznamy družin, hlavní programy s drobnými komentáři na připomenutí a výběr toho nejlepšího z kroniky.

Družiny

Pomalé glycidy Bedýnka, Banán, Karolína, Čunče, Pan Mrož, Verča, Petr

Rychlá rota Jana, Standa, Táňa, Pavla, Medvěd, Maruška, Tereza

Chvilková nemohoucnost Bedla, Pan Cé, Michal, Eva, Fany, Dušan, Adélka

Proč zase já? Kloačky Baba, Zdena, Jorik, Lukáš, Eliška, Anežka, Magda

Antičtí pákistánci Terka, MMF, Verča, Eliška, Kuba, Vojta, Lukáš

Kuchyň Klára, Žid

Vedoucí Frodo, Tinka, Letadlo, Tom, Simča, Ondra, Petr, Radek, Tučňák

Program

Pravěk

Výprava pro oheň Cesta se svíčkou přes překážky, udržení ohně přes noc.

Africká batika Hlína, Remakolky a první barvení triček.

Lov zvěře Medvěd, klokan, zajíc, kachna, ryba; pračlověk se naběhá, aby neumřel hladu.

Egypt

Hieroglyfy Mumie, znaky na čele a šifrování.

Průchod pyramidou Logické hádanky – Hanoiské věže, přelívání, výroky, hrobky faraónů, doplňování obrázků, trojitý pexeso.

Kartuše Hliněné placky proti zlým duchům.

Masky & Romantika Sádrové obvazy, vaše obličej, pomalované masky, seznámení s tajemným partnerem, romantická procházka.

Galové, Keltové, Vikingové

Setkání druidů v Carnutu Správný druid musí umět předvést pořádné kouzlo, rychle navařit vydatný lektvar, sehnat jmelí a předpovídat počasí.

Přístavy Vikingské lodě nejen bojují, ale i obchodují... jenom ten Goteborg nikdo nenašel.

Řemesla Malování na sklo, drátkování, drhání, výroba pochodní, ...

Obětní rituál Jednou za deset let se koná posvátný obětní rituál... a mnich Standa podřízl za svitu mnoha pochodní obět Magdu... myslím, že bohové musí být spokojeni.

Galský výcvik Římané jsou za dveřmi, je potřeba pořádný výcvik. 3,4 chcu běžat... a já, máme v družstvu zrádce.

Kimovka Galové sázeli na svou paměť a pozornost. Průchod lesem s rozházenými předměty.

Antika

Paridův soud Představení bohyň moudrosti, plodnosti, války a lásky. Mrkev sváru dostala od Parida bohyně moudrosti.

Antičtí hrdinové Ikarus, Prométheus, Medúzy, bludiště

Dobývání Tróji Náš Parid volil jinak než ten z klasické řecké báje, takže i naše bitva o Tróju vypadala jinak než v legendě; bojovka s koulema.

Rečnická škola Dlouhé či krátké vlasy?? Jedině pleš!

Sochaření Tesání do Ytongů.

Scrabble Běhací varianta známé hry se slovy.

Římský výcvik Galové jsou za dveřmi, je potřeba pořádný výcvik... Galové ať si běhají, Římané sázejí na sílu.

Olympiáda Klasická, včetně maratónu a bramborových medailí.

Indiáni

Aztécká zkouška dospělosti aneb Úkolovka ... no moc jste se nevyznamenal – ženu si zvládli sehnat jen dvě družiny.

Sauna Vítejte bratře... 3 kola indiánských zpěvů a přání ... a studená voda na závěr.

Land Art Poděkování Zemi za Saunu v podobě přírodních model – obří ruka, oko a tři stavby v řece.

Cesta do chrámu boha Slunce Jen jeden z vás může vidět tajnou cestu...

Telepatie Kdo nemá v hlavě, ten musí mít v nohách.

Setonův hrnec Vykopat díru, nahřát kameny, naklepat maso, namastit brambory, zabalit do kopřiv, zahrabat, vytáhnout kolík, nalít vodu, počkat... a je to.

Východní civilizace

Taiči Původně bojové, nyní spíše meditační cvičení.

Bonsaje

Mandaly Obrázky ze zrní a jiných přírodních materiálů.

Čajovna Čaj, svíčky, vonné tyčinky, klid, ...

Karate ... nindjové jsou za dveřmi, černý pás daleko, je potřeba cvičit ... výpad, otočka, kryt, kop, přikrčení.

Závody vodních jaků aneb tenisáky na Rokytne.

Čínské znaky, origami

Přenos duší neboli Antiden – hry o spolupráci, městovka, ukrajinské velikonoce.

Středověk

Kláštery Zpěv kánonů, malování oken a záludné otázky mužů a žen.

Rytířské turnaje Kláda, vytlačování, šerm, koule, šátky.

Závody koní přes Sherwoodský les a Nottinghamskou zeď... tříčlenné týmy, trocha náhody a spousta běhání.

Bitva o Jeruzalém Turci versus Křižáci. Koule, meče, štíty a řev. Vyhráli Křižáci, ale jedna bitva nedělá válku, že :-)

Jarmark Tradiční i netradiční disciplíny, podpisy, sladkosti.

Shakespeareovo divadlo Romeo a Julie a bežkaři, Hamletova návštěva, Otesánka, Vražda papouška v kupé, Florián a Kilián, Timmy and Lords of the Underground.

Hledání Grálu Tři láhve, kláda, síť s pavoukem, fazole, chodba medúz, jedovatá pavučina, jeskyně s grály ... vaše poctivost, odvaha a vůle ... máte na to naplnit svá přání.

Novověk

Návštěva JE Dukovany

Polní nemocnice Upadlé nohy, ruce, jazyky; slepota, exzémy; vybuchlý most... někteří okolo možná potřebují pomoc.

Risk

Azimuťák Buzola, křoví, potok, úkoly, záludné otázky, šifry.

Mistrovství světa v sezení Lidé degenerují a už umí jen sedět... za to hodně rychle.

Smysly Poznávání dle sluchu, čichu a chuti, odzírání, hledání stromu, modelování dle hmatu, krok z lávky, orientace bez zraku, komunikace bez mluvení.

Vláčky Lokomotivy, vagónky, šest měst a příležitost vydělat trochu peněz.

Turisti Turisti mají peníze a rozličná přání... konkurenční boj byl občas dost tvrdý a někteří se drali za penězi opravdu dravě... peníze nejsou všechno.

Hry důvěry Kruh, ulička, běh proti lesu, pád z barelu.

Vesmírný let Modul A, modul B, asteroid, který je vlatně mimozemskou vesmírnou lodí, ...

Hra

Během celého tábora se na našem velkém přírodním plánu odehrávala Hra, ve které jste měli možnost řídit vlastní civilizaci. Od počátků, kdy jste měli jen malinké území, jednu domobranu a oheň od bohů až do doby továren, ropy a tanků. Od dob, kdy jsou jednotlivé civilizace daleko od sebe a nikterak se neovlivňují až do dob, kdy diplomacie je klíčovým prvkem. Od dob volných luk a lesů do dob zoraných polí, znečištěného vzduchu a vytěžených dolů.

Skončili jsme ve chvíli, kdy situace byla na pokraji atomové války. Díky blížícímu se asteroidu (který tedy byl vlastně mimozemskou lodí) se všechny civilizace spojily. Těžko říct, jak by se jinak vyvíjela situace. Vaše vize do budoucnosti byly značně rozdílné (Chvilková nemohoucnost měla v plánu celosvětový mír, avšak třeba Kloačky byly značně ambiciózní).

Ostatní programy

Jízda na lodích Zapršelo a tak jsme si mohli sjet Rokytnou. Od mostu k mostu.

Slaňování Na Martince a cvičné skále.

Výlety na kolech Rouchovany, Plaveč a jeden terén (včetně slepé cesty, pole řepky olejné a hajného).

Jak dědeček měnil

Tavíkovíceman Vedoucí opět prohráli... ojoj.

Míčové hry Fotbal, Přehazovaná, Volejbal, Tetherbal, Softbal, Badminton, ...

Svíčbal Svíčkový fotbal.

Výsadek Bohužel jen některých.

Batikování Tisíce triček.

Hry na louce

Běh v dešti do vedlejšího tábora zeptat se zda u nich také prší.

Pouštění lodiček

Kronika

Naše Kronika má za letošek skvělých 107 stran a díky naší kronikářce Bedle některé z nich mají i vypo-
vídací hodnotu. Ovšem kromě informací o tom, co se dělo je v kronice zachyceno i mnoho zajímavých
rozhovorů a citátů. Zde vám přinášíme výběr toho nejlepšího.

- Tom: "Snídaně bude v 7:15 a Budíček v 7:30."
- P.S.: Podepisujte se a prosím nepodepisujte se já, neboť já pak nevím, kdo je já. Neboť do teď sem si myslela, že já sem já, ale tamto, co je podepsaný já, sem já určitě nenapsala! (Banán)
- Adélka: "Zdeničko, je nám zima?"
- Simča (při zpěvu u táboráku): "Oči tvý mámy šedivý stékají na polštář..."
- Letadlo: "Bedlo, kde je kronika?"
Bedla: "Kde je kronika?"
Bedýnka: "Vlajka?"
Bedla: "Ne kronika."
Bedýnka: "Na stožáru."
Bedla: "Letadlo – kronika je u stožáru."
- Hledám kartáček na zuby. Zn. můj. (Bedýnka)
- Tom: "V bazaru jsou jen dvě věci – sekyra a deodorant."
Dav: "To je Míny."
Zdenička: "A není tam náhodou moje tričko?"
- Šla jsem po lese, dělala jsem orlí péro mlčení a hladu. Přišla Zdenka a ptala se: "Bedýnko, kde je Oslo, nemluv, ale jenom ti to řekni."
- Adélka: "Mě nákej debil probudil z krásného snu."
Zdenička: "Tys byla ve stanu?"
Adélka: "Já nevím."

- Pan Mrož (před večerním nástupem): “Hele, kde je vlajka?”
Radek: “Na stožáru.”
Pan Mrož: “Aha.”
- Radek: “Zbyly nějaký šátečky?”
Klára: “Ne. Snědly se.”
Žid: “A kde jsou?”
- Bedla: “Je tady něco konstruktivního k jídlu?”
Letadlo: “Zkus Kláru.”
- Banán: “Kde je náš rozkaz?”
Radek: “Tady.”
Banán: “Kde máme ten rozkaz?”
Radek + Ondra (hlasitě): “Tady.”
Banán: “S váma se nikdo nebaví.”
- Výboj: “Bedla tady není a nemá čas.”
- Simča: “Celou dobu sem si myslela, že sem to přivezla, ale nepřivezla.”
Radek: “A co?”
Simča: “Tady ty noty.”
- Boča: “Štěpán je zlý. Protože se mnou nechtěl jet na kole. On teda žádný nemá ...”
- Eliška: “Služba, vodu!!”
Dav: “Eliško, ty seš služba.”
Eliška: “Aha.”
- Fany: “Vy vedoucí nám furt nadáváte, místo toho, abyste nás mlátili!”
- Maruška: “Mně se chce počůrat.”
- A na závěr citace poselství, který bylo vysláno mimozemšťanům:
Je tu krásná příroda.
Je tu hnusně začouzený město.
Nejkrásnější je nebe a tráva.
Všechno má svůj význam.
A jsou vidět krásné hvězdy.