

3.6. CELOTÁBOROVÉ ETAPOVÉ HRY (CETEH)

Hovoří se o nich jako o českém vynálezu a jsou častým programovým doplňkem náplně našich táborů. Etapových her ovšem existuje celá řada a lze je hrát v podstatě kdekoli a kdykoli - třeba i v zimě v místě bydliště. V řadě oddílů se hrají i etapové hry celoroční, jejichž vyvrcholení představuje tábor.

Základem každé etapové hry je výběr tématu, od kterého se bude CETEH odvíjet. Lze zorganizovat jakési referendum, kde děti, vedoucí a instruktoři (nebo jen vedoucí a instruktoři) navrhnou „svá“ témata, o nichž se pak může hlasovat. V tomto stádiu je důležité většinové souznění dětí a podstatné části vedoucích a instruktorů - především oni se musí pro hru nadchnout a vtáhnout do tohoto nadšení i děti (je přece jasné, jak dobře si asi budou hrát instruktoři s dětmi na indiány, když chtěli Pána prstenů). Při výběru se můžeme inspirovat knihou, filmem, pohádkou nebo třeba historií. Ostatně nic nebrání tomu vymyslet si zcela nový, vlastní příběh.

Tématické zaměření tábora dané CETEH je leckdy jedním z lákadel, kvůli kterým děti na tábor chtějí jet (často je na letáku o táboře - „...a můžete se těšit na setkání s Harry Potterem“, „...a přeneseme se do doby prvních Přemyslovců“) a často ovlivňuje i jejich chování na táboře.

NEZAPOMEŇ!

Celotáborová etapová hra znamená jednotný, uzavřený programový systém spojený centrální motivací a dělený do několika etap (ty jsou rozloženy nejméně do 1/3 tábora).

Co je pro ni charakteristické:

- ústřední motiv;
- délka trvání minimálně 5 etap;
- zahájení, vlastní děj, závěr;
- hodnocení, bodování, odměňování;
- vnější forma, odpovídající ústřednímu motivu;
- předem stanovená a během hry neměnná hráčská jednotka.

Často se objevují otázky: proč se CETEH hrají? Proč se doporučují? Proč jim věnujeme tolik pozornosti? A tak na ně nabídneme i část odpovědí. Dobrá „celotáborovka“ totiž:

- zaujme děti;
- poskytuje jim možnost dobrodružství, romantiky, fantazie;
- umožňuje vzájemné srovnání a hodnocení;
- vede děti k práci pro kolektiv;
- nenásilnou formou učí a prověřuje znalosti;
- specifikuje a charakterizuje tábor, činí ho neopakovatelným;
- zanechává trvalou vzpomínku.

Vedle toho je ovšem potřebné upozornit, že „celotáborovka“ není volné seřazení - byt tradičních - akcí na táboře do jakéhokoliv řetězce. A to ani tak tradičních jako jsou tzv. táborové dominanty, krátkodobé programové útvary, které dokáží svým obsahem zaujmout děti, pobavit je, jsou oblíbené a tvoří vždy vyvrcholení určité činnosti a vyznačující se atraktivní vnější formou i působivým emociálním dopadem. Příklady: karneval, táborový slávik, veletrh, velká pardubická, (extra) liga (atletická, fotbalová,...). Zároveň by bylo dobré uvědomit si, že CETEH není jedinou náplní programu tábora, vedle etapových her by měl existovat další program, který se do CETEH nezapočítává.

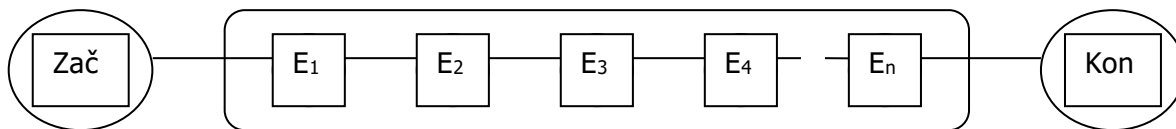
„Celotáborovky“ můžeme dělit podle obsahu:

- na naukové, u kterých převažují činnosti vedoucí k naučení či procvičení znalostí a dovedností;

- na zábavné, v kterých převažují činnosti určené převážně k pobavení dětí (dominanty).
Kombinace obou těchto variant není snadná.

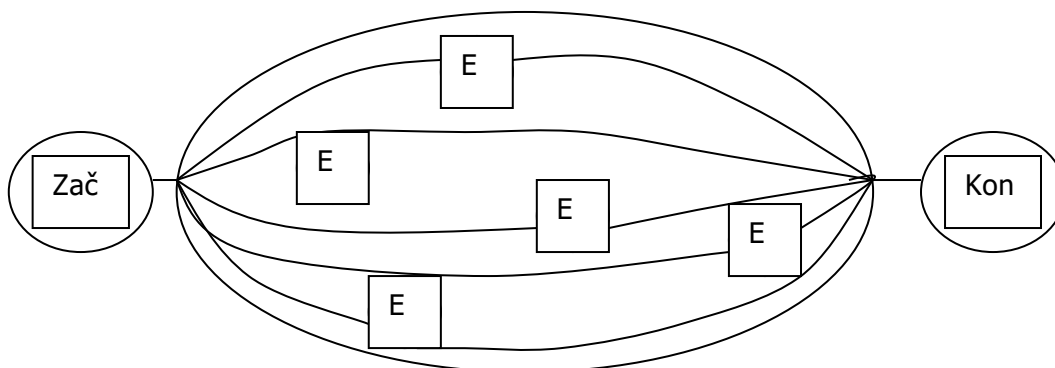
Dále je členíme podle formy, kdy:

- **splnění kroku (etapy) jednoho podmiňuje zahájení kroku druhého, tzn. etapy jsou na sobě závislé.**



Výhodou tohoto uspořádání je, že děti díky jasnému plynutí děje hry mnohem lépe chápou a víc je zaujme, naopak nevýhodou se stává nemožnost volně etapy proházovat (např. v závislosti na počasí apod.);

- **pro další akci není nutné splnění předešlé etapy.** Tento typ má také své výhody i nevýhody - kladem je možnost volně kombinovat jednotlivé dílčí etapy, a tak reagovat na neplánované okolnosti, oproti tomu se ale také může stát, že děti ztratí orientaci v ději CETEH.



Vždy ale platí, že:

- náročnost a aktivita jsou u všech etap stejné nebo se etapu po etapě zvyšují;
- je potřeba uvážit motivaci jednotlivých kroků:
 - děj postupuje a kroky jsou časově nezaměnitelné a logicky na sebe navazují (pro děti pochopitelnější, ale svazuje ruce při organizaci programu);
 - v ději není časová posloupnost a kroky se mohou libovolně časově zaměňovat (snazší z hlediska přípravy, ale může dojít k porušení kontinuity děje).

Nedílnou součástí etapové hry je legenda, která představuje formu, jakou hru uvedeme. Ze všeho nejdříve uvažujeme nad legendou celé CETEH - do jaké míry budou dílčí etapy propojené, případně co mezi jednotlivými hrami udržuje návaznost, linii. Dobrým příkladem jsou pohádky, kdy mohou nastat nejméně dvě varianty:

- celou CETEH, a jednotlivými hrami, děti provází jedna pohádková postava;
- nemáme žádnou spojující postavu, ale co etapa, to nová pohádka (čili se pohybuje „z pohádky do pohádky“).

Celá legenda pak závisí na struktuře CETEHu. Například pokud ji máme „postavenou“ jako cestu (tzn. putujeme z místa na místo, při tom se nám do cesty staví různá nebezpečí apod.), je vhodné pojmut motivaci jako legendu (tu lze přečíst, sehrát jako scénku, může se rozvíjet na pokračování...).

Zcela zvláštní, ale nesmírně zajímavou variantou „celotáborovky“, je tzv. tábor hrou - pro veškeré dění na táboře je dána ústřední motivace, která je dána právě hrou.

Připomenout musíme i promyšlení - jak zapojit do řízení hry děti, formou vhodnou, přiměřenou, ale rozhodně je zařadit do spolurozhodování.

Dobrá hra vyžaduje pečlivou přípravu, včetně doplňků - pomůcek. Jde o komplexní uchopení CETEHu. Jak už jsme si řekli, cílem je vtáhnout děti do děje v maximální míře, proto např. když hrajeme hru v antickém Řecku, jsme Řeky po celou dobu tábora (tzn. nosíme řecké tuniky, táborové funkce odpovídají řeckým bájím, používáme „alfabetu“...). Dáváme si záležet na pečlivé přípravě pomůcek, rekvizit a kostýmů pro vedoucí, ale chceme-li, aby byl tábor perfektní, pak je vyrobíme i dětem. To vše zařizujeme ještě před začátkem tábora, čímž nám při samotné realizaci zbude čas na jemné doladování her.

V přípravě programu můžeme počítat i s variantou návaznosti na činnost během celého pionýrského roku.

Naše povídání rozhodně nemůže vyčerpat celý okruh otázek, jež se kolem „celotáborovek“ nabízejí. A tak v tuto chvíli připojíme už jenom prověřenou osnovu pro její tvorbu.

Osnova pro tvorbu etapových her

Základní vymezení hry:

- název etapové hry;
- vyličení ústředního motivu (příběhu, dějové linky);
- věková kategorie, pro kterou je určena;
- výchovné cíle;
- prvky vyjadřující motivaci (oděvy, deníky,...);
- předpokládaná doba realizace.

Příprava:

- přehled pramenů (literatura a ilustrace);
- vysvětlení si pojmů a vyjasnění důležitých vztahů mezi nimi;
- sepsání nároků na materiální a technické zajištění (pomůcky, tisk materiálů apod.) a postupné zajišťování;
- vymezení organizace (jaké herní jednotky se hry účastní);
- stanovení postupových cílů - rozčlenění na jednotlivé etapy (označení klíčových etap);
- stanovení zásadních obyčejů, pravidel, norem,...
- vymyšlení terminologie (táborový slovníček);
- systém vyhodnocování;
- podklady pro metodiku pro vedoucí.

Realizace:

- úvodní motivace;
- zahájení hry;
- popis jednotlivých etap:
 - motivace etapy (odkazy na literaturu a doporučené pomůcky);
 - popis jednotlivých her, aktivit a úkolů;
 - metodická doporučení pro organizátora etapy;
- alternativní zpracování pro případy nepříznivých podmínek (nepřízeň počasí, jiné přírodní podmínky apod.);
- odkazy na užité zdroje (informační, technické, materiální atd.);
- zapojení tradičních vrcholů - dominant (karneval, sportovní přebory,...);
- zakončení hry;
- celkové vyhodnocení;
- promyšlení možných nástrah, zauzlení (a připomenutí si jejich vyzkoušených řešení);
- dbát na zajištění dokumentace (fotografie, diplomy, denní rozkazy, kroniky, táborové občasníky, webová prezentace a podobně).

Na závěr této části musíme ještě připomenout, že v Pionýru existuje soutěž ve zpracování CETEH...

NEZAPOMEŇ!

Smyslem tábora není jen perfektní celotáborová hra, ale především vlastní táborový život. Hře se proto nemusí podřizovat veškeré konání. V žádném případě by CETEH neměla jít jakkoli proti smyslu našeho výchovného snažení (třeba použitými rekvizitami, symboly, odměnami apod.).