

ETAPOVÉ HRY

PUTOVÁNÍ JAPONSKEM

PETRA BRABCOVÁ, LENKA ŽALMANOVÁ
A KOLEKTIV



Putování Japonskem

Etapová hra – metodický materiál



Pionýr

je objevitel nových cest, směrů a hlasatel pokrokových myšlenek;

značí ideu hledání, touhy po poznání;

zkráceně vystihuje zásadu být moderní, průkopnický.

Náš spolek chce svojí prací plně dostát významu tohoto pojmu.

POZNÁNÍ

*„Pionýr si osvojuje vědění, znalosti a dovednosti, poznává okolní svět
i sám sebe.“*

Jeden z Ideálů Pionýra

Etapové hry patří k osvědčeným formám činnosti na letních táborech i během roku. Zejména tábory získávají díky nim potřebný spád a mnoho příležitostí, jak zajímavě skloubit i odlišné činnosti.

Samostatně se soutěž etapových her v Pionýru vyhlašuje od roku 2003. Hry do ní může přihlásit každá pionýrská skupina. Protože nechceme do rukopisů zasahovat více, než je nezbytné, je základní podmínkou přihlášky zpracování hry do obecně srozumitelné podoby.

Publikaci je možno užít jen jako námět. Realizace hry musí vycházet z konkrétních podmínek. Je třeba zohlednit podobu tábořiště, skladbu účastníků, oddílové a táborové tradice... Konečnou podobu hry musí vytvořit tým vedoucích a instruktorů a přizpůsobit ji vlastním podmínkám. Mimo jiné i proto, aby ji mohli považovat za výsledek vlastního úsilí.

Ať vám tato publikace pomůže poznávat nové věci a hledat nové nápady.

Výkonný výbor České rady Pionýra vyhlašuje každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 31. prosince. Autorské příspěvky zasílejte na adresu Pionýr, Senovážné nám. 977/24, 116 47 Praha 1. Vyhlášení vítězů probíhá na jaře následujícího roku. Odměna za nejlepší příspěvek dosahuje hodnoty až 10 000 Kč. Pokud se rozhodnete zpracovat etapovou hru, doporučujeme držet se vyhlášené osnovy.

1. ÚVOD

- a) jméno a příjmení autora;
- b) pionýrská skupina;
- c) typ tábora nebo prostředí, pro které je hra vhodná (např. nutnost vodní plochy, skály apod.).

2. POPIS HRY

- a) název etapové hry;
- b) jména autorů (textové i ilustrační části);
- c) vylíčení příběhu, dějové linky;
- d) věková kategorie, pro kterou je určena;
- e) výchovné cíle;
- f) prvky vyjadřující příběh (oděvy, deníky,...)
- g) doporučená doba realizace.

3. PŘÍPRAVA

- a) prameny (literatura a ilustrace, ze kterých realizátor vycházel);
- b) nároky na materiální a technické zajištění (pomůcky, tisk materiálů apod.);
- c) organizace (oddíly / družiny / jednotlivci, věkové kategorie...)
- d) rozčlenění na jednotlivé etapy (označení klíčových etap);
- e) stanovení zásadních obyčejů, pravidel, norem, pojmenování...;
- f) systém vyhodnocování;
- g) upozornění na specifická bezpečnostní rizika.

4. REALIZACE

- a) úvodní motivace;
- b) zahájení hry;
- c) popis jednotlivých etap
 - i) motivace etapy (odkazy na literaturu a doporučené pomůcky);
 - ii) popis jednotlivých her, aktivit a úkolů;
 - iii) doporučení pro organizátora etapy;
- d) odkazy na užité zdroje (informační, technické, materiální atd.);
- e) zakončení hry;
- f) celkové vyhodnocení.

5. HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE

- a) v případě, že hra již byla realizována, je součástí její hodnocení, dokumentace (fotografie, diplomy, denní rozkazy, kroniky, táborové občasníky, webová prezentace a podobně);
- b) předvídatelné nástrahy, nastalé potíže a jejich vyzkoušená řešení.

OBSAH	
ÚVOD	8
POPIS HRÝ	8
POPIS JEDNOTLIVÝCH DNŮ	17
PRVNÍ DEN – CESTA ZAČÍNÁ	17
DRUHÝ DEN – PŘÍJEZD K CÍSAŘSKÉMU DVORU	19
TŘETÍ DEN – GEJŠÍ	21
ČTVRTÝ DEN – ZEMĚDĚLCI	23
PÁTÝ DEN – VĚDCI	24
ŠESTÝ DEN – RYBÁŘI	28
SEDMÝ DEN – ZRADA KIRÓ	30
OSMÝ DEN – VĚZENÍ	32
DEVÁTÝ DEN – ZAHRADNÍCI (POZN. FRANCOUZI)	36
DESÁTÝ DEN – SAMURAJOVÉ	37
JEDENÁCTÝ DEN – KALIGRAFOVÉ, UMĚLCI	41
DVANÁCTÝ DEN – MNIŠSKÝ CHRÁM	44
TŘINÁCTÝ DEN – LÉKAŘI	48
ČTRNÁCTÝ DEN – ROZLUŠTĚNÍ SVITKŮ, BITVA SE SHANGEM	49
PŘÍLOHY	53
1. TÁBOROVÁ HYMNA	53
2. ZÍSKÁVÁNÍ HESLA – DVOJICE	54
3. BRAMBOROVÝ TEST	54
4. HISTORICKÝ TEXT – TAJNĚ HO DOSTANE ELIZABETH	55

ÚVOD

Autorky: Petra Brabcová, Lenka Žalmanová a kolektiv

Pionýrská skupina: Pionýr, z. s. – Pionýrská skupina Švermováček

Místo a typ tábora: Pionýrská základna Švermováček, Mrtník u Komárova

Parametry hry:

Hra je koncipována pro letní dvoutýdenní dětský tábor.

Počet dětí: od 30 výš (hrána v počtu 60 dětí)

Věková skupina: 7–15 let

Počet pořadatelů: tým autorů hry a zároveň organizátorů čítal 10 vedoucích a 12 praktikantů.

Cíl hry:

Cílem celotáborové hry Putování Japonskem je, vedle získávání bodů za jednotlivé hrací dny, naučit děti zábavnou a soutěživou formou tábornickým a jiným praktickým dovednostem, soběstačnosti, vybudovat vztah k přírodě a k sobě samým, ukázat úlohu a místo jedince v týmové práci, a rozvíjet tak jednotlivé stránky dětské osobnosti zábavnou a hravou formou, plnou dobrodružství a fantazie.

POPIS HRÝ

Inspirace:

Pro táborovou hru 2. běhu 27. pionýrské skupiny Švermováček pro rok 2014 jsme jako téma zvolili Putování Japonskem, které nám připadlo velmi atraktivní díky množství kulturních prvků, které jsou velmi dynamicky přejímány do naší evropské kultury, a zároveň i díky jistému tajemnu, které v sobě asijská kultura jako celek nese. Protože jsme chtěli dětem představit japonskou kulturu a její typické rysy na všech úrovních, zvolili jsme jako rámec putování cizinců skrze jednotlivé vrstvy japonské středověké společnosti.

Zároveň tvoříme program celotáborové hry tak, aby v sobě vždy nesl příběh, který reprezentují hlavní postavy. Ty dětem umožňují nejen orientovat se v ději, ale zároveň se s nimi identifikovat a celý příběh tak lépe pochopit a doslova v něm „žít“.

Příběh:

Náš příběh začíná jako klasická pohádka. Vládce Severního království Harald v rámci sňatkové politiky rozhodl, že svou jedinou dceru Elizabeth provdá za japonského císaře Shanga. Svěhlavá, ale statečná a chytrá princezna nechce o sňatku s neznámým mužem nejprve ani slyšet, nakonec se však podvolí přání otce a s doprovodem (účastníci tábora) odjede do neznámé a tajemné země. Těsně před příjezdem do hlavního města Ósaka jí vyjde vstříc skupina vyslaná císařem, kterou vede odvážná bojovnice Kiró, velitelka císařských stráží, a ctihodný a vzdělaný mistr Fu. Tak se Elizabeth setká se svými budoucími průvodci a přáteli.

Císař Shang Elizabeth nepřijme příliš laskavě, chová se k ní velmi povýšeně. Princezna postupně zjišťuje, jaký Shang skutečně je, a že na trůn usedl jen díky krvavé válce vedené pomocí zlého magického meče Kotó. Pravdu o tom, co se před lety v jeho zemi událo, se dozví ze svitku, který jí někdo tajně podstrčí do pokoje. Zatím ještě netuší, že to byl mistr Fu. Ve svitku se kromě historie Shangovy kruté vlády mluví i o jeho ztraceném bratrovi Kenshim.

Horkokrevná Elizabeth nelení a rozhodne se svůj osud i osud celého Japonska změnit. Protože prokoukla Shanga a jeho povahu, rozhodne se, že se za něj nejen neprovdá, ale navíc se pokusí ho svrhnout a najít jeho bratra Kenshiho, ve kterém spatřuje novou naději pro japonský lid. Uteče z paláce a shodou všech okolností se jejími průvodci stanou Kiró a mistr Fu. Začíná tak Elizabethina cesta po stopách Kenshiho.

Cesta začíná v domě gejš, kde byl malý Kenshi vychováván do svých sedmi let. Jeho správkyně gejša Sajuri je ochotná Elizabeth pomoci, jen pokud u ní zůstane celý den a bude ochotna učit se všem dovednostem, které musí tyto dívky a ženy perfektně ovládat. Po náročném dni jí prozradí, že v sedmi letech, z finanční tísně, prodala chlapce zemědělcům na pomoc s jejich prací. Elizabethiny kroky tedy směřují do vesnice zemědělců, kde musí celý den pomáhat s pracemi na poli, než jí prozradí, že v deseti letech bystrého chlapce předali na výchovu učeným mužům, vynálezčům a vědcům, kteří v něm spatřovali budoucího učence. I u těchto učených mužů musí Elizabeth projevit velkou dávku odvahy a důvtipu, aby se na konci dne dozvěděla, že Kenshi v den svých sedmnáctých narozenin odešel znechucený z teoretické moudrosti do rybářské vesnice, neboť toužil žít v klidu, míru a pokojné práci. Další den v rybářské vesnici Elizabeth, doprovázená mistrem Fu a bojovnicí Kiró, Kenshiho skutečně najde.

Z počátku není snadné bystrého, přesto nedůvěřivého mladíka přesvědčit o tom, kdo ve skutečnosti je, ale výpravě v tom pomůže prsten, který Shang Elizabeth věnoval k zásnubám a který patřil jejich matce. Kenshi se díky této vzpomínce rozhodne přijmout pravdu a postaví se do čela hrstky vzbouřenců proti svému krutému bratrovi. Zde se také díky moudrosti mistra Fu, který toho ví mnohem víc, než je ochoten prozradit, do-

zí, jak je možno porazit Shanga a jeho meč. Je k tomu potřeba najít starodávne svitky, jejichž přečtení a následné splnění úkolů, jež obsahují, získá jejich majiteli moc nad každým protivníkem.

V tomto okamžiku ovšem přijde zrada, kterou nikdo nečekal. Kiró, pravá dcera svého otce, byla celou dobu Shangova špiónka a donášela mu informace o Elizabethině jednání. Rybářská vesnice, ve které se Elizabeth s Kenshim schovávali, byla vyzrazena, její obyvatelé pozatýkáni a s nimi i severská princezna a mistr Fu. Jen Kenshimu se podařilo utéct. Aby dostal svému slibu, musí nejdříve osvobodit statečnou dívku i nebohého Fua. Díky svým vzbouřeným přátelům se spojí s několika starými vojáky, kteří byli věrní jeho otci a vládu jeho bratra neuznávají. A tak se Elizabeth i mistrovi Fu podaří utéct z vězení a uniknout krutému osudu mučení. Teprve teď může začít jejich putování za svitky.

Kiró je za tento čin svým císařem odměněna vyhoštěním ze země. Tak se odvděčuje krutý vládce.

Elizabeth a Kenshiho čeká strastiplná cesta, neboť každý kousek svitku byl moudrými v dávných dobách uložen na jiné místo a k jeho získání je potřeba vykonat vždy to, co jeho správce požaduje.

Začíná tak jejich putování za architektky a zahradníky, kaligrafy, bojovníky sumó a samuraji, mnichy a lékaři. Každému z těchto společenstev musí Kenshi a Elizabeth zaplatit v podobě pomoci či práce, musí se naučit jejich způsobům, vyzkoušet si, co obnáší jejich řemeslo, teprve poté je jim vydána vzácná část svitku a společně s ní i dobrá rada, kam se vydat dál.

Mezitím v královském sídle císař Shang zuří. Jeho zajatci unikli, jeho bratr byl nalezen a pomáhá té severské princezně. Jako nejlepší řešení těchto nepokojů se zdá přímá konfrontace, dokud je v přesile. Za skupinkou vzbouřenců vysílá speciálně vycvičené ninji, kteří mají zabít každého vzbouřence, na kterého narazí. V té chvíli se ale na scéně opět objevuje bývalá velitelka císařovy gardy a nejlepší bojovnice v zemi, Kiró, která se rozhodla, že svou zradu odčiní a postaví se na stranu dobra. Kenshi s Elizabeth ji zpět přijmou v rozpacích. Nedlouho poté ale konečně Kiró může dokázat svou loajalitu, když je skupinka přepadena ninji. Ti jsou poraženi a zahrání na ústup, ale sama Kiró za to zaplatí svým životem.

To už ale Elizabeth a její družina mají všechny části magického svitku, zbývá tedy jen svitek rozluštit a pak se tváří v tvář postavit Shangovi a jeho samurajům. Obě dvě armády se spolu skutečně střetnou, avšak císař netuší, že napochodoval přímo do léčky. Vzbouřenci v čele s Kenshim a Elizabeth jeho vojsko obklíčí a provedou tajemný prastarý rituál, který zlomí moc Shangova magického meče Kotó a donutí nepřítele pokleknout před tím, kdo kouzlo vykonal. Samurajové se tak vzdají Kenshimu a Shang je zatčen.

Všichni provolají slávu Kenshimu, princí, který se vrátil, a přijmou ho za svého nového císaře. Kenshi necouvne před svým osudem, nastoupí

na bratrovo místo, ale nebude na to sám. Spolu s korunovací se koná i svatba s Elizabeth, novou císařovnou Japonska.

Výklad průběhu hry:

Z celkových 14 dnů: 1. den přijíždíme na tábořiště a věnujeme jej na zabydlení, seznámení se. Večer zahajujeme tábor počáteční scénkou, ve které se král Harald, královna Kateřina a Elizabeth baví o její budoucnosti. Druhý den je věnován příjezdu na císařský dvůr, setkání Elizabeth se Shangem. V noci se Elizabeth dozví ze svitku pravdu o Shangovi. Třetí den ráno se Elizabeth s Fuem a Kiró vydává za gejšami (gejši, zemědělci, vynálezci). Šestý den se dostávají do rybářské vesnice – přibývá postava Kenshiho. Sedmý den jsou zajati, osmý den Kenshi zorganizuje útek. Od devátého dne probíhá putování za svitky (zahradníci a architekti, samurajové a bojovníci, kaligrafové a umělci, mniši, lékaři). Čtrnáctý den se navíc koná luštění svitku, příprava úkolů a závěrečná bitva. Jeden den je vyhrazen pro celodenní výlet (program probíhá paralelně).

Od devátého dne je tedy cílem každý den obdržet část svitku. Celý svitek jsme rozdělili na 25 částí (5x5) a každý večer jednu jeho část předala některá z postav každé družině. (K funkci a obsahu svitku blíže viz Čtrnáctý den.)

Rozdělení do skupin:

Děti jsou rozděleny do družin podle počtu účastníků a věku tak, aby družiny byly vyrovnané. Není nutné dodržet sudý počet družin (realizováno při počtu 5 družin).

Literatura:

Jistou inspiraci, pomoc a nápovědu při orientaci v některých termínech a zároveň zajímavé texty japonských pohádek apod. nám poskytla kniha Jiřího Janoše o Japonsku.

JANOŠ, Jiří. 99 zajímavostí z Japonska. Praha: Albatros, 1984. ISBN 13-824-84.

Rozpis materiálu, časy a pravidla odpovídají pěti skupinám v počtu 10–13 dětí!

Bodování:

Boduje se každý den zvlášť. Bodování jsme prováděli pomocí rýže, kterou jsme v příslušném množství přisypávali do válců. Každá družina měla svůj vlastní válec (objem 5 litrů) a o bodování a zároveň umístění za předešlý den se dozvídají následující den ráno, jelikož válce byly umístěny ve svatyni v chrámu (viz ranní modlitba). Poměr rýže se pohyboval od 9cl do 1cl, vždy se snižoval o 2cl, tzn., první družina dostala 9cl, druhá 7cl, třetí 5cl, čtvrtá 3cl, pátá 1cl. Pokud se dvě skupiny umístí na stejném místě, rozdělují se body následovně – první místo dostane 9cl (případně první dvě místa), druhé místo/místa dostanou každé 7cl... páté místo dostane 3cl, 1cl se nedává (vždycky rozdělujeme od 9cl kam až to jde). Znázornění bodů probíhalo reálně ve válcích a zároveň na speciální bodovací listině znázorňující odměrné válce.

**Dramatizace:**

Pod naším heslem „jedna scénka řekne víc než tisíc vysvětlování“ je vidět, že podstatnou součástí realizace hry jsou i dramatizace jednotlivých částí děje. Každý z vedoucích (samozřejmě podle konkrétního počtu a potřeby) ztvárňuje v průběhu celého tábora jednu z postav. Hlavní postavy Elizabeth, mistra Fu, Kiró, Kenshiho a Shanga hrají ti samí lidé (děti se tak s nimi mohou ztotožnit) a (opět podle toho, ve které etapě se nacházíme) před každým blokem programu vysvětlují pravidla a co se bude dít z této pozice. Samozřejmě jsme každý den v život uváděli i jednotlivé epizodní postavy.

Promluva k dětem skrze postavu hry je důležitá, děti vnímají sdělovaný obsah a přikládají mu skutečnou důležitost, dokážou odlišit, kdy se jedná o sdělení týkající se hry a kdy se jedná o jiné organizační pokyny apod. V průběhu tábora jsme sehráli více než 20 scének, které přibližovaly konkrétní dění a etapu. Děti tak mají před očima část příběhu, vědí, co se stane nebo „jak to bylo“, a díky tomu chápou dějovou linku



celého příběhu. Zároveň tímto způsobem lze vyplnit tzv. hluchá místa v ději (když se to nedá zrealizovat, nebo na to není čas, nebo je to moc komplikované na vysvětlení, tak se to zahraje).

Používali jsme i osvědčené stínové divadlo (2–5 minut), které těsně před večerkou shrnovalo prožité nebo naopak nastiňovalo budoucí děj. Toto divadlo jsme nehráli pravidelně, nechávali jsme ho spíše jako překvapení na závěr dne.

Taikeny:

Pravidelnou táborovou činností se nám staly takzvané dílny, kterým jsme letos stylově říkali taikeny (taiken = zručnost, dovednost). Jedná se o blokový program, konaný jednou za dva dny v délce cca 2 hodiny, ve kterém se děti věnují jedné konkrétní činnosti pravidelně a prohlubují tak své znalosti v závislosti na vybraném taikenu. Na začátku tábora si každé dítě vybralo, které činnosti – taikenu se chce věnovat, a tento pak navštěvovalo celých čtrnáct dní.

Taikeny nejsou zaznamenány ve výkladu programu pro jednotlivé dny. Proběhly celkem 6x, přičemž si některé z nich braly hodiny navíc v odpoledním klidu kvůli tréninku na závěrečné vystoupení. Je dobré s nimi počítat průběžně, ale například i s ohledem na počasí apod.

Výběr byl následující:

- Čajovna a příprava sushi
- Tae kwon do
- Cesta bojovníka
- Život gejši
- Kaligrafie
- Manga
- Herna

V čajovně a přípravě sushi se děti učily poznávat a připravovat jednotlivé druhy čajů a správně připravit a uvařit sushi. Součástí byl i čajový obřad, který se učedníci učili vést, a práce ve veřejné čajovně (tato práce byla pro děti z tohoto taikenu navíc). V taikenu Tae kwon do se děti učily základy tohoto bojového sportu. Cesta bojovníka přinášela možnost vlastnoručně si vyrobit dřevěnou katanu a poté se s ní naučit základní šermířské výpady. Mistr zbrojář také dbal na morální výcvik japonského bojovníka. Život gejši spočíval v učení se některým činnostem s těmito ženami spojeným, děti vyráběly vějíře, malovaly se, česaly, učily se etiketě, správné chůzi atd. Kaligrafie, jakási výtvarná dílna, ve které děti vyráběly ruční papír, linoryt a japonského draka. V taikenu Manga,

se děti seznamovaly s japonským komiksem, jak vzniká, jaká jsou jeho specifika, typické prvky atd. Samy vytvářely komiksy, navrhovaly vlastní postavy, jejich charaktery a kostýmy. Samozřejmě vše dokresloval i audiovizuální doprovod. Herna byla taikem určeným k odpočinku pro děti, které se nechtěly věnovat předešlým celkem náročným aktivitám. Mohly se v ní seznámit a zahrát si moderní společenské deskové a karetní hry.

Na konci tábora každý taiken představil svou činnost v nějaké možné podobě, např. gejši a bojovníci nacvičili vystoupení, taiken manga a kaligrafie připravil výstavu s vernisáží.

Poznámka:

Snažili jsme se, aby každý taiken vedl někdo, kdo má s danou činností zkušenosti, či je tato činnost alespoň jeho koníčkem. Vedoucí tak může dětem předat hlubší znalosti o dané problematice a děti zároveň více nadchnout. Například taiken tae kwon do měla na starosti vedoucí, která je jeho instruktorkou i v běžném životě, čajovnu i výrobu sushi vedli zapálení „čajomilové“, manga jejich fanoušek a výtvarník, kaligrafii vedoucí, která studuje výtvarnou výchovu, cestu bojovníka, kde se pracovalo se dřevem, měl na starosti vedoucí, který se zabývá řezbářstvím atd.



Čajovna mistra Fu:

Letošní novinkou byla čajovna, kde své umění předváděl čajový a sushi taikenu. Čajovnu jsme otvírali každý druhý den o poledním klidu, případně před večerkou. Děti z tohoto taikenu se, pod dozorem mistra Fu a jiných odborníků, střídaly v roli čajmenů – obsluhy, nebo vyráběly sushi a servírovaly ho návštěvníkům. Nutno říci, že kapacitně omezená čajovna byla neustále plná a již po druhém otevření byla plná jen díky předchozím rezervacím (cca 25 míst). Obrovský zájem byl i o pozice obsluhy – děti se sice měly střídát, ale kdykoliv bylo potřeba zásroku, na jedno volné místo se našli tři dobrovolníci z taikenu.

Samotná příprava byla trochu náročná na materiál. V první řadě bylo potřeba vytvořit rozmanitou nabídku originálních sypaných čajů, mít dostatečné množství nádobí (pokud možno co nejvíce autentického), neustálou zásobu horké vody a všech surovin potřebných k výrobě sushi (které jsme připravovali jen někdy). Některé suroviny a čaje se musely připravovat s předstihem.

Čajovna byl skutečně letošní táborový hit, svědčící o tom, že děti dnes opravdu baví vařit a připravovat jídlo.



Poznámka: Čajový list je součástí přílohy na CD.

Diplomy:

Na konci tábora dostalo každé dítě tematicky a originálně pojatý diplom s umístěním v celotáborové hře. Mimoto jsme každý den rozdávali malé diplůmky – Mistr Fu uděluje pásek za... Každé dítě dostalo v průběhu tábora 2–3. Těmito diplůmky je možné vyzdvihnout individuální dovednosti nebo zásluhy. Všechny tyto materiály jsou součástí přílohy na CD.

Japonské kimono:

Běžným japonským oděvem je kimono, které museli nosit nejen naši hrdinové – aby splynuli s tamním obyvatelstvem, ale i jejich doprovod – děti. Otázku tradičního oděvu jsme vyřešili jednoduše – županem (existuje jich nepřeberné množství, saténové s mnoha orientálními motivy).

Každý si ten svůj přivezl s sebou. Dětem, které měly vlastní dobok, či nějaký jiný oděv používaný pro asijské bojové sporty, jsme povolili přivést si ho a používat ho místo županu. Abychom od sebe odlišili jednotlivé družiny, měla každá z nich jednotící prvek, kterým byl pásek v konkrétní barvě.

Modlitba:

Ve snaze ozvláštnit průběh dne, vyhlásování bodů a zároveň nějakým způsobem využít tradiční japonské náboženství jsme vymysleli každodenní ranní modlitbu. Ta se odehrávala v chrámu – prostoru v lese ne daleko tábora, který jsme ohraničili kameny. V tomto prostoru si každá družina vybudovala vlastní oltář, o který se v průběhu tábora musela starat. Zároveň každý oddíl dostal vlastní sošku hlavy Buddy, kterou si svatyni dozdobil. Každé ráno družiny přicházely do chrámu pronést modlitbu, která měla podobu např. prosby či díky (úspěchy ve hře, prosby o určité činnosti, prosby za uzdravení kamaráda a mnoho jiného). Tato chvíle vždy patřila jen družině a jejím vedoucím, každý si vyvinul vlastní malý rituál.

Do svatyni jsme také před příchodem dětí umístili válce s přidáním bodovým ohodnocením, takže se děti dozvěděly, kolik bodů za předchozí den dostaly.



V průběhu tábora se samozřejmě věnujeme i běžným táborovým aktivitám, jako jsou koupání, diskotéky, chození na výlety a pod širák, turnaje ve fotbale a volejbalu se sousedním táborem, velmi oblíbený je ping pong a mnoho jiného. Jeden den je tradičně vyhrazen na celodenní výlet a jeden den hostíme kamarády z Francie.

Speciální pomůcky na hru:

- bodovací listina, bodovací válce, rýže (cca 3 kg)
- dostatečné množství pevnějšího kartonu (hodí se ke všemu možnému)
- svíčky (ploché, větší, popřípadě čajové) a sklenice
- bambusové pochodně + olej
- prostěradla na stínové divadlo (alespoň 3, sešitá dohromady) + osvětlení
- horolezecká lana a pomůcky (sedáky, karabiny...)
- diplomy pro družiny (umístění), malé diplůmky
- terče pro lukostřelbu a vrh nožem
- sportovní luky a šípy (alespoň 2 sady)
- vrhací nože
- meče a štíty (z měkkého materiálu)
- kostýmy a propriety pro všechny hlavní postavy
- sportovní náčiní, běžné sportovní vybavení tábora
- drobný materiál (kancelářské a výtvarné potřeby)
- speciální výtvarné potřeby pro taiken Kaligrafie
- speciální vybavení pro čajovnu (suroviny pro výrobu sushi, čaje, nádobí, termosky)
- nahrubo připravené dřevěné katany pro taiken Cesta bojovníka
- audiovizuální materiál a literatura pro taiken Manga
- některé moderní společenské hry
- audiovizuální materiál pro veškerou činnost, kde je potřeba

POPIS JEDNOTLIVÝCH DNŮ

PRVNÍ DEN – CESTA ZAČÍNÁ

Po příjezdu na tábořiště (kolem poledne) jsme děti ihned rozdělili do skupin (o kterých bylo rozhodnuto už předem, máme štěstí, že většinu dětí známe). Po ubytování a vybalení následovalo seznámení s táborovými pravidly a nejdůležitější organizační informace.

1. Seznamovací hra s vedoucími – Co nejraději...:

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 1 h
- Pomůcky: sady s fotografiemi vedoucích, psací a výtvarné potřeby, papíry

Děti se mezi sebou seznámí rychle, často se již znají, ale vedoucí pocházejí z různých míst republiky. Proto je nutné, aby je děti co nejrychleji poznaly a mohly jim tak již od začátku tábora důvěřovat. Pro tuto potřebu jsme vymysleli hru, ve které měly děti příležitost poznat záliby svých vedoucích, zařadit si jejich jména a zároveň s nimi komunikovat beze slov.

Vedoucí si dopředu připraví odpovědi na 5 otázek. Co nejraději vidím, dělám, slyším, cítím (nosem), říkám? Každá družina dostane soubor fotek vedoucích, kde u každé z nich je 5 volných políček (nejlépe v oblasti orgánů, kterých se týkají předešlé otázky) a jméno vedoucího. Do těchto materiálů budou děti doplňovat své odpovědi.

Děti v družstvech rozdělíme do trojic, max. čtveřic. Vedoucí se rozmistí po lese – zde by se mělo vše odehrávat v tichosti. Na start vyběhají všechny trojice a ptají se vedoucích – ale nemluví. První z trojice se ptá jen na CO – udělá gesto rukama, druhý se ptá na NEJRADĚJI – do vzduchu opíše srdce, třetí se ptá na konkrétní část otázky – ukazuje na to, co konkrétně potřebuje (oči, uši, nos, ruce, ústa). Vedoucí na položenou otázku pantomimicky odpovídá – předvádí. Trojice se poté dohodne na odpovědi a odchází ji zapsat na přehled fotografií, který každé družstvo na začátku dostalo.

Každá trojice může ke každému vedoucímu jen jednou, maximálně dvakrát, pokud už tam dlouho nebyli (chodí-li cíleně jen k jednomu, vytrácí se tím pointa hry).

Cílem je samozřejmě vyplnit všechny kolonky u vedoucích.

Poté děti samy kreslily svůj portrét a dopsaly k němu své záliby – poté se všichni veřejně představili u ohniště. Hotová dílka jsme vystavili.

2. Stavba oltářů:

- Čas na přípravu: 30 min.
- Čas hry: 1 h
- Pomůcky: co les dá

Jelikož děti díky předtáborovému shánění županů tušily téma tábora, nebylo již nutné nijak zastírat, že nás čeká výlet do Asie. Bylo potřeba připravit si oltář ve svatyni (ta byla připravena předem). Družiny měly za úkol vybudovat si oltář na libovolném místě na území chrámu. Podmínky byly jednoduché – v oltáři musí být rovný prostor pro sochu Buddhy a pro bodovací válec a smějí být použité pouze přírodní materiály.

3. Uvedení do hry:

Večer jsme u slavnostního ohně vyvěsili vlajku a sehráli první scénku, která nás uváděla do děje. Král Harald se svou ženou Kateřinou stáli před nelehkým úkolem, informovat svou dceru Elizabeth o otcově rozhodnutí provdat ji za japonského císaře Shanga, který diplomatickým listem žádal o její ruku. Elizabeth se sice vzpírala a křičela, ale nakonec se otcovu přání podvolila. Ale vymínila si, že s sebou musí mít velký doprovod – děti, které mohutným pokřikem daly najevo, že svou princeznu budou následovat.



DRUHÝ DEN – PŘÍJEZD K CÍSAŘSKÉMU DVORU

Elizabeth se svým doprovodem se vydala na cestu. Předtím, aby v cizině neurazila, bylo nutné trochu se dovzdělat.

1. Blok prezentace taikenů

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 2 h
- Pomůcky: konkrétní pomůcky k taikenům, buzoly

Protože jsme chtěli děti seznámit s činnostmi taikenů, aby si samy mohly vybrat, kterému se budou věnovat, rozhodli jsme se nechat je na vlastní pěst obejít kolečko stanovišť, kde jednotliví vedoucí svůj taiken a jeho náplň prezentovali. Děti si mohly většinu činností vyzkoušet a rozhodnout se pro tu svoji.

- Povinným stanovištěm byl pro každého krátký kurz práce s buzolou, který děti zužitkují později.

2. Poznávání zemí

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 2–3 h
- Pomůcky: systém obálek s připravenými indiciemi, azimuty a kroky

Cesta ze Severního království do Japonska vede přes mnoho zemí s rozličnými zvyky, jazyky a dominantami. Každý oddíl má poznat svých 5 zemí (země se neopakují), všechny oddíly jsou vyslány na stejnou trasu, ale každý ji jde v jiném pořadí. Vytvoříme systém obálek, které vždy obsahují odkaz na další místo, dále 5 indicií, podle kterých má družina určit konkrétní zemi. Obálky také obsahují azimut a počet kroků od určitého bodu, který družinu dovede k další ukryté obálce. Hodnotíme nejen správnost odpovědí, ale i čas, za jaký se družina vrátí do tábora.

3. Řídkanky:

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 30 min.
- Pomůcky: množství krátkých veršů, možno i v cizích jazycích

Děti v oddíle se rozdělí na dvojice, kolem tábora jsou pověšené papírky s básničkami. Z každého oddílu se jedna dvojice jednu básničku naučí, poté se vrátí k oddílu, kde ji musí přeříkat správně svému vedoucímu. Pokud se spletou, musí se vrátit. Navíc jsou básničky očíslovány a oddíl tak nesmí mít jednu básničku dvakrát. Hrají všechny družiny zároveň a snaží se v časovém limitu získat co nejvíc básní.

Večerní scénka: Setkání Shanga a Elizabeth, které ale nedopadne příliš dobře. Již odpoledne jsme sehráli krátké představení, ve kterém se družina Elizabeth setkala s Kiró a mistrem Fu, kteří jí vyprávěli o Shangovi. Jejich první setkání se ale událo velmi rychle, Shang se choval hrubě, předal Elizabeth zásnubní prsten, rodinný klenot, a poté odešel za svými starostmi.

4. Ztracená historie:

Stejně jako Elizabeth v našem příběhu, tak i dětem je tajně poslán svitek, který mnohé vysvětluje. Píše se v něm o tom, jak se k moci dostal Shangův otec a později Shang. Je to text plný krve a zloby. Jen několik málo slov věnuje někomu zapomenutému, Shangovu mladšímu bratrovci, Kenshimu.

Svitek s tímto textem (viz příloha 4.4) jsme v noci přivěsili na dveře každého stanu a do každého pokoje tak, aby ho děti ráno našly a mohly nad ním poté diskutovat. Je dobré, když se jich sami vedoucí ptají na jeho obsah, ponoukají je k vytváření různých teorií, kdo jim tento svitek mohl dát a proč...

TŘETÍ DEN – GEJŠI

Nastal den, kdy princezna Elizabeth utekla z paláce. Shodou náhod se před svým útekem setkala s Fuem a Kiró, kteří, pověřeni úkolem dát na ni pozor, nedokázali najít jiné řešení, než svéhlavou princeznu následovat. Kdyby o její vzpouře věděl Shang, nedopadlo by to se statečnou dívkou dobře. Díky mistrovi Fu, který jako pamětník věděl, co se stalo té noci, kdy se malý Kenshi narodil, se skupinka vydá do domu gejš, kde byl vychováván. Elizabeth je rozhodnuta vydat se po jeho stopách. Jen aby gejša Sajuri byla ochotná vypovědět svůj příběh...

1. Okruh gejši

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 2 h
- Pomůcky: specifické pro každé stanoviště – výtvarné potřeby, špalíky s provázky, stopky

Družiny postupně chodí po „stanovištích“, kde plní následující úkoly:

- Výroba vějíře na čas
- Malování portrétu gejši (tak, jak si ji představují, bez obrazové předlohy)
- Chůze gejši – musí projít trasu na dřevěných špalcích



2. Křížovka

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: probíhá během celého dne
- Pomůcky: výtisk křížovky pro každou družinu

Každá družina dostala křížovku s otázkami o gejšách. Informace, které jim mohly pomoci s jejím vyplňováním, se daly získat pozorným sledováním ranní scénky, v článku o gejšách, který visel na nástěnce, či při plnění některých úkolů. Touto aktivitou jsme se snažili vyvrátit ne zcela

lichotivou představu o gejšách v naší společnosti a upozornit na tradiční specifika tohoto povolání.

3. Štafetové líčení gejši

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 20 min.
- Pomůcky: sady líčidel, předloha – obrázek gejši, stopky, dostatek vedoucích – figuríny a měřiči času

Družiny dostaly líčidla a obrázek gejši – předloha. Poté měly 10 minut na domluvu o strategii. Na start z každé družiny vyběhne první člen ke své nenalíčené gejšě (představují vedoucí), na které provede líčící úkon. Každý může líčit jen po dobu 10 vteřin, poté se musí vrátit k družině a vybíhá další.



4. Zábava pro císaře

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 30 min. i s organizací
- Pomůcky: reprodukováná hudba

Na chvíli jsme se přenesli na císařský dvůr. Každá družina měla za úkol nacvičit gejšin tanec na skladbu, kterou si vybrali z nabídky. Hudební doprovod představovala tradiční japonská hudba (příloha na CD).

ČTVRTÝ DEN – ZEMĚDĚLCI

Gejši nás poslaly za zemědělci, kterým malého Kenshiho prodaly. Ani ti ovšem důležité informace nechtěli dát zadarmo, a tak Elizabeth a její doprovod museli pomoci s pracemi na polích.



1. Setba

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 1 h
- Pomůcky: dřevotřískové bedýnky (jako záhony, nejsou nutné), semena řeřichy, pšenice



Každý oddíl dostal věci potřebné k tomu, aby zasadil „plodinu“ (pšenice, řeřicha). Jejich úkolem bylo připravit si záhon, na který pak plodinu zasadí. Dlouhodobým úkolem družiny bude o své malé políčko pečovat a snažit se, aby se úrodě dařilo.

2. Poznej japonské plodiny

- Čas na přípravu: 10 min. + příprava materiálu předem
- Čas hry: 3 h
- Pomůcky: lístečky s rozličnými japonskými (asijskými) plodinami, vedoucí, konečný ceník plodin (je dobré ho v obálce ukázat na začátku hry a poté ho někde neodkrytý vyvěsit)

Po lese jsou poházené lístečky s plodinami. Na start vybíhají celé družiny a každý se snaží posbírat co nejvíce lístečků a odnést je na předem domluvené místo. Nesmí ho však uštknout had (vedoucí, kteří děti chytají). Pokud je uštknut, musí vrátit vše, co u sebe má, a jít si dobít život na předem určené místo. Lístečky se nesmí schovávat do oblečení apod. Na konci hry dochází k součtu, hodnotíme jak samotný počet lístečků, tak bodový součet cen jednotlivých plodin, který je odhalen na konci hry.

3. Hledání pole brambor

- Čas na přípravu: příprava předem (zakopání brambor)

- Čas hry: 3 h
- Pomůcky: dostatečné množství brambor + další dostupné suroviny k přípravě jídla, mapy, sirky, kotlík, bramborový kvíz

Brambory byly v Japonsku opravdovou raritou (možná to ani nevíte :)). Jejich pěstování se mohli věnovat jen vyvolení zemědělci, kteří je ukryvali a dodávali je pouze na císařský dvůr.

Každý oddíl dostal mapu okolí, na které bylo vyznačené místo, kde se brambory ukrývají. Na toto místo se museli vydat, brambory vykopat a splnit několik úkolů. V první řadě z nich měli za úkol uvařit pokrm a jeho vzorek přinést do tábora. Dále z jedné brambory vytvořit nějaký výrobek. A za třetí vyplnit vědomostní kvíz o bramborách (viz příloha 4.3).

4. Orba

- Čas na přípravu: 5 min.
- Čas hry: 20 min.
- Pomůcky: sada písmen na tvrdších kartičkách, tvořící slovo pro každou družinu

Členové družiny vytvoří dvojice tak, aby mohly fungovat jako trakař (jeden druhého chytí za nohy, ten jde po rukou). Na start vyběhají dvojice v trakaři ke svému vedoucímu a přebírají od něj kartičku s písmenem, kterou umístí do trakaře (na záda tomu, kdo dělá trakař). Vrací se zpět, vybíhá další dvojice. Cílem je co nejrychleji získat všechna písmena a poskládat z nich jedno smysluplné slovo.

PÁTÝ DEN – VĚDCI

Elizabeth s doprovodem dorazí do vědecké laboratoře. Uvidí zde tři šílené vědce, kteří na něčem pracují. Nikdo se s nimi nebaví. Vědátoři jsou zabráněni do své práce a jen je úkolují – podej mi tohle, podej mi tamto, pozor, uhní mi z cesty... Elizabethina skupina se rozhlíží a snaží se s někým mluvit a zeptat se na cestu. Zároveň se jim všechna ta práce líbí a zajímá je, co to tam vědátoři vyrábějí... Po chvíli zmatku se ozve vrchní vědátor: „A co tu vlastně chcete? Kdo vás sem poslal!? Tady není čas na nějaké promenádování, na to jsou tu v císařství jiní... Jestli chcete být k něčemu užiteční, jděte se podívat do výzkumných center, císař nám zadal úkol vymyslet novou zbraň, která by jeho císařství ochránila navždy! V poledne čekám výsledky. Odpoledne nesmíme promeškat... tady se nesmí otálet, čas navíc nikdo nezaplátí, doba je zlá... chci výsledky! To jsem zvědavý, jak se předvedete!“ Elizabeth s družinou se zapojí do výzkumů v laboratořích.

Pozn. – ke scénce doporučujeme obstarat si pro vytvoření dojmu vědecké laboratoře několik jednoduchých chemických pokusů nebo alespoň pár zkumavek a dýmovic.

1. Vědecká centra

Systém stanovišť po táboře, jednotlivé družiny postupně obejdou všechny.

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 2–3 h
- Pomůcky: dle potřeb jednotlivých stanovišť
- Lidé: 1 vedoucí u každého stanoviště



Centrum statiky – buňka proti zemětřesení

Úkolem každého oddílu je vybudovat dostatečně stabilní ochrannou konstrukci, která by uchránila obyvatele Japonska před zemětřesením za pomoci polštářů, taburetů, matrací a podobně, lze použít též spacáky a karimatky.

Testování konstrukce chránicí před zemětřesením – oddíl vybere dva figuranty, kteří se do konstrukce schovají. Následně vyberou ještě jednoho figuranta (raději někoho lehčího), který se na konstrukci položí. Následně vedoucí, který u stanoviště působí, bude s konstrukcí jednu minutu JEMNĚ třást.

Kritéria:

1. Časový limit pro vytvoření konstrukce buňky – 10 minut.
2. Stabilita samostatné konstrukce buňky – konstrukce musí sama o sobě stát.
3. Velikost buňky – čím větší, tím více osob se do ní vejde.
4. Pohodlnost buňky – buňky chránicí obyvatele Japonska proti zemětřesení jsou běžnou součástí vybavení bytů, kanceláří a obecně budov. Lidé se musí v buňce cítit komfortně. Vyzkouší vedoucí na stanovišti. Samotné testování – tři osoby z oddílu – dvě v buňce, jedna na buňce, vedoucí s konstrukcí jemně třese (min. 30 sekund).

Centrum robotiky

Úkolem je vymyšlení dobře fungujícího robota a předvedení jeho funkcí. Oddíl se musí dohodnout na dvou typech robotů a dva z oddílů roboty předvedou.

Pozn. – příklad motivace: Proto, aby vědci postupovali správně a roboti byli funkční, inspirují se znalostí pohybu lidského těla a pohybu zvířat – robot podobný lidskému tělu může pomáhat v sociálních oblastech, robot podobný plazu, hmyzu, pavoukům funguje zase jako průzkumník apod.

Centrum kybernetiky – kybernetika se soustředí na přenos informací

Úkolem je přenést co nejrychleji informaci (míček) z bodu A do bodu B. Oddíl se musí rozestoupit na připravené značky. Ty připraví vedoucí, členové oddílu se nesmí pohnout ze značek, které jsou umístěny různě daleko od sebe. Značky jsou umístěny různě mezi libovolnými překážkami (např. prolézačky, stromy). Oddíl má minutu čas na promyšlení strategie, kam jakého člena postaví. Informace, které oddíl musí přenést z jedné strany dráhy na druhou, představují míčky (různě velké a těžké – tenisový, na ping-pong, volejbalový, softbalový, z ponožek apod.). Z jedné strany se potom oddíl pokusí přehodit informaci z jednoho konce na druhý. Podmínkou je, že to lze provést pouze házením a informace musí projít rukama všech členů oddílu. Pokud míček spadne, informace je ztracena a je třeba vyslat novou informaci (nový míček).

Centrum výzkumu

Nesoutěžní stanoviště – zde se oddíl seznámí zábavnou formou s několika fyzikálními pokusy, které si mohou také vyzkoušet. Cílem je, aby si děti uvědomily, že věda je všude kolem nás, přestože ji často nevnímáme. Pokusy: Hraní na skleničky s vodou; list velkého papíru zabraňuje pravítku, aby se zvedlo ze stolu; kelímek naplněný vodou se nevylije, pokud je přikrytý listem papíru; telefon z kelímků...



Centrum procvičování hlaviček – úkoly zaměřené na logiku

Úkolem je splnění pěti logických hádanek v časovém limitu.

Tipy na úkoly: sestavení tangramu, logické hádanky se sirkami.

2. Výzkumná cesta

Vědátori jsou pozvaní na výzkumnou cestu.

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 3–4 h
- Pomůcky: list s instrukcemi, ostatní si oddíly musí obstarat samy

Cílem oddílů je během cesty získat dostatečné množství materiálu na jejich vynález, který představí a obhájí večer na vědecké konferenci před odborníky. Zadání oddíly dostanou na listu papíru.

Oddíly se vypraví do nejbližší vesnice/města, kde se snaží sehnat od místních obyvatel – „domorodců“ – užitečné věci pro tvorbu svého vynálezu. Oddíl smí použít k tvorbě vynálezu pouze věci, které získal při své vědecké cestě. Oddíl si na cestě také píše deník, který představí na večerní konferenci.

Při večerním programu hodnotí odborná komise originalitu, nápad, technické řešení, funkčnost.

3. Výzkumná komise

Představení nových nápadů na vynálezy z předešlého programu a velká přehlídka nově zkonstruovaných vynálezů z výzkumné cesty.

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 1,5 h
- Pomůcky: židle pro odbornou porotu
- Lidé: 5 členů komise (např. vědci z ranní scény)



Elizabethina skupina a oddíly předstoupí před komisi a představí vědátorům, že celý den se snažili pomoci výzkumným týmům ve vědeckých laboratořích a nyní předstupují s jednotlivými výsledky.

Oddíly jednotlivě předstoupí před komisi a nejprve prezentují návrhy

na nové vynálezy, poté výzkumná komise hlasuje, zda je vynález funkční či ne. Mohou padnout různé doplňující dotazy.

Po prezentaci návrhů na vynálezy oddíl předvede nový vynález, který pořídil během výzkumné cesty. Komise se vyzptává, hodnotí.

ŠESTÝ DEN – RYBÁŘI

Elizabeth a její družina dorazí do rybářské vesnice, kde najdou císařova bratra Kenshiho. Kenshi je nedůvěřivý a nechce prozradit svoji identitu, kterou Elizabeth odhalí po prokázání se rodinným prstenem. Kenshi až poté vyjde na světlo, vše jim řekne a nabídne jim pomoc při sesazení Shanga.

1. Kenshiho vesnice

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 2–3h
- Pomůcky: dle potřeb jednotlivých stanovišť
- Lidé: 1 u každého stanoviště

Kenshi provede skupinu svou rybářskou vesnicí, kde využije jejich síly pro pomoc při své každodenní práci. Systém stanovišť rozmístěných na trase.

Hod na cíl – Oddíl dostane prut, na jehož konci je navázané olůvko. Na louce je vytvořen ležící, bodovaný terč, do kterého se děti musí trefit klasickým rybářským náhozem, který jim nejprve vedoucí předvede. Vystřídá se celý oddíl, každý má tři pokusy a počítá se nejlepší výsledek.

Příprava prutu – Oddíl má k dispozici naviják, cívku vlasce, tužku a prut. Úkolem je připravit prut k lovu ryb, tedy převinout vlasec z cívky na cívku navijáku, připravit naviják k prutu a provléknout vlasec oky prutu. Měří se čas oddílu.

Navazování háčku – Nebodované stanoviště, cílem je hlavně ukázat základní rybářský uzel, který si posléze každý vyzkouší. K dispozici není háček ale sirka, na které je uzel demonstrován.

Poznávání ryb – Oddíl dostane papír s obrázky ryb, které mají za úkol poznat. Navíc dostane oddíl informace o potravě dané ryby. Zda oddíl informace zaznamená, je jen na něm, v odpolední hře tyto informace využítuje. Boduje se počet správně poznanych ryb.

Lov ryb – Z papíru se vystřihají ryby a připevní se na ně kancelářská sponka. Oddíl dostane prut zhotovený z provázku, klacku a magnetu. Každý postupně vyloví jednu rybu, dokud nebude „rybník“ prázdný. Měří se čas na oddíl.

Rybičky, rybáři jedou – Oddíly na konci trasy při čekání hrají tuto klasickou hru.

2. Rybí trh

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 2–3 h

- Pomůcky: kartičky s obrázky konkrétních ryb a návnad, platidlo, kostky, tabulky pro vedoucí u rybníků – na co která ryba bere a určené hody kostkou (viz tabulka níže)
- Lidé: 8 (5x u rybníků, 1x u rybářských potřeb, 2x rybářská stráž)



Hráči musí ulovit co nejvíce ryb různých druhů, které následně zpeněží. Ztěžuje to fakt, že každá ryba bere na jiný druh nástrahy. V rybolovu rozhoduje také štěstí, zda něco chytíme či nikoliv. Hráči dostanou počáteční finanční obnos, za který si v „rybářských potřebách“ (vedoucí na stanovišti) nakoupí určité nástrahy, pak

vyrazí na lov k „rybníkům“ (vedoucí rozmístění po okolí). Zde mohou hráči využít znalosti z dopoledne, o poznávání ryb a jejich potravy. Nemusí ji tedy náhodně vybírat nebo zjišťovat až v průběhu hry. Rybníky = vedoucí, mají u sebe různé druhy ryb, tabulku, na co ryby berou, a hrací kostku, která určí, zda měl hráč štěstí a rybu ulovil nebo ne.

Příklad: Kapr nejčastěji bere na chleba nebo žížalu. Hráč přiběhne k vedoucímu a řekne, že zkusí chytit kapra na žížalu, odevzdá žížalu vedoucímu a ten hodí kostkou. Podle hodnoty se ukáže, zda dnes kapří berou. Dítě se buď může smířit se smutným faktem, že kapra prostě dnes neuloví, nebo může zkusit ještě nastražit chleba a zkusit štěstí znovu. Dokud má k dispozici nějakou nástrahu, může hráč stále lovit. Pokud se poštěstí a na kostce padne správné číslo, vedoucí za vydanou nástrahu odevzdá kapra hráči, který s úlovkem běží na rybí trh kapra zpeněžit a za získaný obnos nakoupit další nástrahy do rybářských potřeb. Cestu s úlovkem ovšem ztěžuje neodbytná rybářská stráž, která může úlovek zabavit.

Tabulka:

Ryba	Potrava	Cena	Hodnota na kostce pro úlovek
Cejn	rohlík, žížala, červ	1	1–3
Kapr	rohlík, žížala, červ, boilies	2	4–6
Amur	boilies, třešně	3	1, 3, 5
Štika	rybka, třpytka	4	2, 4, 6
Pstruh	třpytka	4	3, 5
Candát	rybka	5	2, 4
Sumec	velká rybka	6	6

SEDMÝ DEN – ZRADA KIRÓ

Rybáři přinesou zprávu, že se k vesnici blíží vojenský oddíl. Kiró oznámí Elizabeth a Fuovi, že půjde na průzkum. Ve skutečnosti se však přidá k vojákům, které přivede do vesnice. Všichni až na Kenshiho, kterému se podařilo utéct, jsou zajati a odvedeni do paláce.

1. Útěk před vojáky

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 1–2 h
- Pomůcky: dle potřeb jednotlivých stanovišť
- Lidé: 10 (1 u každého stanoviště + 1 u stanovišť s lanovými aktivitami, min. 6 u běhu živým lesem)

Běh živým lesem – cca 8 vedoucích se rozestoupí (v hracím poli 3 x 10 m) asi metr a půl od sebe. Zavřou oči. Nyní představují stromy, kolem kterých musí děti projít, aniž by se jich vedoucí dotkl. Ovšem strom nesmí využít toho, že je slyší a měnit pohyb. Pohyby každého stromu musí být stejné. Boduje se počet hráčů, kteří prošli celou dráhu, nebo lze počítat trestné body za dotyk stromů.

Bažina – Na louce vytvoříme mřížkované pole (šachovnice) 20 x 20 políček. Vedoucí má u sebe mapu se správnou cestou, vidí políčka s pevnou půdou a políčka s bažinou. Děti musí projít bažinou po paměti. Za každé šlápnutí do bažiny dostávají trestné body. Čas se oddílu stopuje ve chvíli, kdy dojde jeho poslední člen.

Lanové překážky – Kříž, lano napnuté mezi dvěma stromy a dvě lana navázaná za třetí strom, aby se děti mohly přidržovat, přelézání provazové sítě.

Uzlování – děti se učí 5 vybraných uzlů, které poté vedoucímu u stanoviště předvedou, hodnotí se správnost.



2. Lov divoké zvěře

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 3–4 h
- Pomůcky: dle potřeb jednotlivých stanovišť
- Lidé: 6 (1 u každého stanoviště + 1 u stanoviště s lukem)

Trasa mimo tábor, oddíly vyházejí cca po 10 minutách.

Střelba z luku – Střílí se na terče ve tvaru zvířat. Každý z oddílů má 3 pokusy. Vystřelené body se sčítají a vyhrává oddíl s nejvyšším počtem bodů.



Vrh nožem – Házení do dřevěné desky. Opět má každý z oddílů 3 pokusy. Protože se jedná o poměrně náročnou disciplínu, boduje se jakkoli zabodnutý nůž v desce.

Poznávání divokých zvířat – Klasická poznávačka s obrázky zvířat, ekvivalentem může být poznávání stop lesní/domácí zvěře.

Vrh oštěpem – Do kartonového terče ve tvaru kance se snaží oddíl strefit. Každý má jeden pokus a počítají se zásahy.

Anakonda – Vedoucí vyznačí v lese mezi stromy slalomovou dráhu a s jejím průběhem seznámí celý oddíl. Oddílů však znesnadňuje pohyb žebřík, který musí nést celou cestu s sebou. Žebřík nesou následujícím způsobem: hráči si po jednom stoupnou do prostorů mezi příčkami. Drží ho ve výšce pasu a za příčky, aby nedošlo k úrazům prstů při otáčení okolo stromů a při bouračkách. Na povel vedoucího vybíhají družstva s žebříkem. Úkolu se účastní pouze tolik hráčů, kolik se jich vejde mezi příčky žebříku (variantou je vyrobit žebřík vlastní, s většími dírami). Družstvo má za úkol projít dráhu co nejrychleji.

3. Král vysílá do boje

- Čas na přípravu: není třeba
- Čas hry: 30 min.
- Pomůcky: píšťalka, stopky

Hra pro 2 týmy. Každý tým se chytí za ruce a určí si krále. Ten vybírá vždy jednoho vojáka, který vybíhá na jeho povel proti druhému týmu a snaží se je prorazit. Pokud se mu to podaří, bere si s sebou jednoho protihráče z místa průniku. Pokud se ale hráči nepodaří prorazit druhý

tým, stává se sám jeho novým členem. Lze hrát časově omezenou hru a bodovat ukořistěné protihráče, nebo hru dohrát do té fáze, kdy na jedné straně již zbude pouze král. (Poznámka: hra je celkem brutální, možná proto je mezi dětmi tak oblíbená, každé dítě by si mělo vybrat velikostně adekvátní dvojici, kterou se pokusí prorazit. Je potřeba zvýšené opatrnosti!)

4. Samurajské souboje

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 30 min.
- Pomůcky: 2 molitanové/kartonové meče-katany, popřípadě štítý

Každý tým vybere své 2 nejzdatnější samurajské bojovníky, kteří se budou bít za čest svého oddílu. Souboj končí, pokud jeden hráč zasáhne druhého hráče 3x, a to od kolen po ramena. Bije se každý s každým (delší varianta), nebo losováním určit počáteční dvojice a pak postupovat vyřazovacím pavoukem (kratší varianta).

OSMÝ DEN – VĚZENÍ

Elizabeth a Fu jsou po zradě Kiró ve vězení. Uprchnout se podaří jen Kenshimu, který se rozhodne využít skutečnosti, že někteří strážní zachovávají věrnost jeho otci a nesouhlasí s vládou jeho bratra Shanga. Do vězení se mu podaří propašovat dopis s instrukcemi k útěku.

1. Zajetí rybářů

Císařští vojáci pozatýkali i rybáře z vesnice, kteří byli podezřelí z napomáhání Elizabeth. Pravým cílem této akce však byla snaha uvěznit i Kenshiho, o kterém se císař dozvěděl, že by se v oné vesnici mohl ukrývat.

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 1 h
- Pomůcky: šátky

Dvě skupiny hráčů spolu svedou lýtý boj – rozdělení je náhodné v poměru 1:3, nehraje se tedy na družiny ani na body. První skupina – ta menší – představuje rybáře, druhá císařské vojáky.

Každý voják si zezadu za kalhoty zastrčí šátek a postaví se na jedno místo na okraji území, rybáři se dle libosti rozestaví po herním území. Po začátku je cílem obou skupin vyřadit ze hry všechny hráče té druhé.



- a) Rybáři vytahují vojákům šátky.
- b) Vojáci musí utvořit alespoň tříčlenný kruh (držíc se navzájem za ruce) kolem rybáře/ů.

Vyřazení hráči z obou týmů se odebírají na předem určené „mrtvolišť“.

2. Symboly, souřadnice, písmena

Kenshimu se podaří do vězení propašovat zprávu s plánem na útěk. Podplatí několik věrných strážných. Aby Elizabeth pustili, musí jim ovšem říci tajné heslo – to se oddíly dozvědí v této hře.

- Čas na přípravu: příprava předem cca 30 min.
- Čas hry: 1–2 h
- Pomůcky: tabulky, psací potřeby, lístečky se šifrou, připínáčky (šifra a tabulka přílohou na CD)

Tato hra je zaměřena na paměť, rychlost, bystrost, ale i týmovou spolupráci.



Základem je tabulka, kam se píšou písmena zprávy. Tato písmena se získají z kartiček, které se někde viditelně rozmístí. Na každé kartičce jsou dva symboly, podle kterých se určí umístění v tabulce (jeden symbol určuje sloupec a druhý symbol řádek), a velké písmeno, které se do určeného políčka

napiše. Kartičky s jednotlivými písmeny se rozmístí v okolí, musí být dobře vidět a hráči se na ně pouze dívají, nikdy je nikam nenosí ani neotáčejí. Cílem hry je rozluštit tajenku.

Tajenka: „Podplatil jsem několik věrných strážců. Až bude tma, máte možnost utéct. U dveří bude voják, kterému ale musíte říct tajné heslo. Bude to velmi riskantní, musíte odhadnout, který strážný je na mé straně a který na straně bratra. Tvůj Kenshi.“

3. Získávání hesla

Cílem je získat heslo pro únik. Heslo bude potřeba při noční hře

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 1 h
- Pomůcky: kartičky s hesly – barevně odlišené, připínáčky, psací potřeby

Úkolem dětí je vyluštit tajenku. Předem si připravíme pro každé družstvo sadu papírků, na kterých jsou napsána slovní spojení. Tajenka, kterou chceme zašifrovat, musí být dvouslovná. Např.: šerifova zrada. Ke každému slovu z tajenky vymyslíme druhé tak, aby dohromady dělaly nové

sousloví. Např.: šerifova hvězda, nečekaná zrada. Tak dostaneme první dvě slovní spojení do hry. K těmto dvěma souslovím vymyslíme několik dalších stylových. Tato slovní spojení fungují jako "křoví", pouze ze dvou se sestavuje tajenka. Všechna sousloví seřadíme podle abecedy a poznačíme si, kolikátá v pořadí jsou ta dvě s tajenkou.

Všechny papírky rozstříháme tak, aby bylo na každé části jedno slovo. Pak najdeme v lese vhodné místo, kde papírky připícheme připínáčky ke stromům (vždy na jeden strom a jeden připínáček pro každé družstvo jeden papírek, aby měla družstva stejné podmínky). Papírky jsou rozlišené barevně – každé družstvo sbírá svou barvu. Družstva přivedeme na místo hry. Každé družstvo si vybere jednoho zapisovače, který zůstane v malém neutrálním území zhruba uprostřed hracího pole. Ostatní hráči v družstvech se rozdělí do dvojic – vždy pokud možno velký a malý. Malé nějak viditelně označíme (např. páskou na rukávu). Malí mají za úkol hledat sousloví a přinášet je ke svému zapisovači. Velcí nesmí sbírat sousloví, jejich úkolem je jakýmkoli způsobem chránit malé. Na hracím území totiž ještě pobíhají záškodníci (vedoucí), jejichž úkolem je chytit malé. Když záškodník chytí malého, musí se tento jít oživit (např. oběhnout nějaký strom na obzoru). Záškodník malým ale nezabavuje jejich získané lístečky. Velký je nezranitelný. Funguje jako jakýsi živý štít malého.

Úkolem zapisovače je sestavit ze získaných jednotlivých slov správná sousloví. Když má hotovo, dostane od vedoucích pokyn, aby sousloví seřadil podle abecedy, aby např. vybral první část z 13. sousloví a druhou část z 5. sousloví. Tak dostane tajenku – šerifova zrada. Ostatní hráči mu mohou pomáhat, pokud posbírají všechny lístečky. Družstvo, které odhalí tajenku první, vítězí. (Viz příloha 4.2)

Heslo: Mocný Buddha

Dělený program, střídání (2 + 2 +1 družiny)

4. Sedm přihrávek

- Čas na přípravu: žádná
- Čas hry: 30 min.
- Pomůcky: pásy pro vyznačení hřiště, míč

Vyznačí se menší hřiště. Hrají dvě družstva proti sobě. Hráči v družstvu si snaží 7x přihrát míč. Druhé družstvo se jim samozřejmě snaží míč sebrat a začít vlastní sérii přihrávek. S míčem se přirozeně nesmí chodit a nesmí se dotknout země. Ačkoli se to zdá jednoduché, trvá dlouho, než se to někomu povede.

5. Belbeu

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 1 h
- Pomůcky: pásky pro vyznačení hracího pole, šátek

Vyznačí se obdélník dlouhý 40 metrů a široký 10 metrů. Na jednom konci tohoto hřiště stojí dvě skupiny. Každá skupina je samostatně očíslována a má svého kapitána – vedoucí nebo praktikant. Kapitán A určí některé číslo a kapitán B k němu vybere z vlastních řad vhodného soupeře. Podruhé určí číslo kapitán B a soupeře mu vybere kapitán A.

Oba vybraní soupeři se postaví na hraniční čáru a na signál rozhodčího vyběhnou. V polovině hřiště ve zvlášť vyznačeném čtverečku leží šátek zavázaný na obou koncích na uzel. Běžec, který k němu dorazí dřív, jej rychle zvedne a začne s ním vyplácet svého pomalejšího soupeře. Smí ho šátkem bít, dokud nedoběhne do kruhu na konci obdélníkového hřiště. Za každou ránu, kterou dá šátkem soupeři, získá pro svou skupinu jeden bod. Údery do prázdna se nepočítají. V kruhu musí hodit šátek na zem. Potom se okamžitě obrátí a utíká zpět. Druhý běžec šátek zvedne a teď s ním zase on může vyplácet svého soupeře a za každý úder získá rovněž jeden bod pro svou stranu. Bít soupeře smí, jen dokud nedoběhne do středu hřiště. Tam zase šátek položí do čtverečku, kde původně ležel. A odtud už oba hráči dojdou volným krokem zpátky ke startu. Mezitím kapitáni vyberou další dva běžce. Rozhodčí запиše získané body a dá signál k novému startu.

6. Ozvučená scénka – Elizabeth a mistr Fu na mučidlech

- Čas na přípravu: není potřeba
- Čas hry: 1 h
- Pomůcky: nejsou zapotřebí, nanejvýš příhodné kostýmy pro účinkující

Oddíl má za úkol nacvičit takto motivovanou scénku, ovšem herci nesmí nic říkat, ani vydávat zvuky, to za ně dělají opodál stojící zvukaři. Musí se zapojit celý oddíl. Scénky se předvedou u večerního ohně.

7. Stráž (noční hra)

- Čas na přípravu: 30 min.
- Čas hry: 2 h
- Pomůcky: svíčky, psací potřeby
- Lidé: do každé brány jeden strážný

Oddíly jsou postupně odváděny na start této hry. Předem jsme vytvořili tolik bran – průchod mezi 2 svíčkami – kolik nám lidské zdroje vedoucích dovolí, tedy u každé brány je jeden vedoucí – strážný, který je buď

podplacený, nebo není (tyto vedoucí rozmístíme rovnoměrně po celé délce trasy). Děti procházejí postupně a snaží se dojít co nejdál tak, že si tipnou, který ze strážných je podplacený a který ne. Pokud si myslí, že je strážný podplacený, řeknou mu heslo „mocný Buddha“. Pokud si myslí, že je strážný věrný císaři, řeknou „ať žije císař“. Strážný potvrdí tip dítěte – může jít dál a zkusit štěstí u další brány, nebo při špatném tipu dítě zastaví a zadrží ho u sebe a jeho jméno si zapíše (pro budoucí bodování). Družiny by se předem neměly domlouvat na strategii, každý by měl tipovat podle sebe. Strážní samozřejmě hlídají, aby ti, co neprošli, naradili procházejícím.

DEVÁTÝ DEN – ZAHRADNÍCI (POZN. FRANCOUZI)

Elizabeth s družinou se podaří uprchnout. Konečně může začít jejich cesta za tajemnými svitky. Jednu jejich část vlastní starobylý cech zahradníků a architektů. Avšak v řadách našich přátel se objeví další zrádce, mladý rybář, který Kenshimu podstrčí jed. Kenshi, který předtím všechny zachránil, pomalu umírá, není času nazbyt. Princezna se svojí družinou musí neprodleně získat protijed, jinak je jejich snaha o osvobození země zmařena. Ze zbytku jedu rozpozná mistr Fu protijed. Je možné ho vyrobit ze vzácné byliny, která roste pouze v kouzelné zahradě na svazích Fudži, jak jim prozradí hlavní zahradník. Družina se vydává neprodleně na cestu a Kenshiho nechává ve vesnici. Možná na konci dne získají i první část svitku, neboť cech zahradníků a architektů již dávno po této bylině touží.

Tento den pro nás byl trochu netradiční, jelikož jsme v táboře hostili francouzské kamarády z partnerského města Vichy. Program byl proto částečně přizpůsoben této skutečnosti.

1. Mapa ke kouzelné zahradě

Aby se mohla družina vydat na cestu, potřebují získat mapu od domo-
rodců z vesnice, ale kde začít? Musí se ptát od člověka k člověku.

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 1 h
- Pomůcky: lístečky s instrukcemi
- Lidé: 7 (5 vedoucích s indiciemi + 1 vedoucí na trestném stanovišti, 1 strážce mapy)

Několik vedoucích je označeno stejným znakem (např. barva oblečení, symbol na klopě...). Ti u sebe skrývají hádanky pro oddíly. Družiny musí z této informace vyvodit, kteří vedoucí to mohou být a postupně je oběhnout. Vyvolený vedoucí jim zadá otázku. Družiny díky správné odpovědi získají písmenko tajenky, kde se nalézá mapa ke kouzelné za-

hradě. Při špatné odpovědi oddíl písmenko nedostane. Pokud se stane, že oddíl odpovídal natolik špatně, že nelze tajenku vyluštit, přesune se na speciální stanoviště, kde splní několik trestných úkolů (nebo náhradní otázky). V této hře lze využít vše, co se děti během tábora dozvěděly o japonské kultuře, apod. Vyluští-li oddíl tajenku správně, jde si pro mapu na označené místo. Zde je strážce mapy, který předá oddílu potřebnou mapu a zároveň mu stopuje čas.

2. Putování do kouzelné zahrady

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 3 h
- Pomůcky: dle potřeb jednotlivých stanovišť
- Lidé: 6 (1 u každého stanoviště)

Trasa mimo tábor, oddíly vyházejí cca po 10 minutách (do oddílů přiřazení Francouzi).

Cizí řeč – Družina musí správně pospojovat česká a francouzská slovní spojení.

Ochutnávka – Poslepu ochutnávání cca 6 kuchařských ingrediencí.

Poznávka – Stromů a rostlin. České a francouzské děti se vzájemně učily, jak se fráze řekne v jejich rodném jazyce, a zkoušely si správnou výslovnost.

Na konci oddíl vstoupil do kouzelné zahrady, kde je očekával starý zahradník. Za prokázané znalosti rostlin jim poté věnoval bylinu, ze které oddíly mohly získat protijed. To se dělo v táboře, kde měl oddíl 15 minut na to, nějakým způsobem připravit lék pro Kenshiho.

3. Japonská zenová zahrada

- Čas na přípravu: žádná
- Čas hry: celkem 2 h (hraje se postupně)
- Pomůcky: pískoviště, hrábě, lopatka

Každá družina měla 15 minut na to, vytvořit z pískoviště originální zenovou zahradu. Materiál si musely obstarat v lese, dostaly pouze hrábě, lopatku a 5 minut na poradu.

4. Kulturní program s francouzskou návštěvou: fotbalové klání, táborák, hry u ohně.

DESÁTÝ DEN – SAMURAJOVÉ

Při cestě do vesnice samurajů je Elizabeth s přáteli zajata hlídkou a předvedena před Mistra vesnice. Když Mistr vesnice uvidí mistra Fu,

uvědomí si, že ho zná z jeho předchozích putování. Poté, co se společně patřičně přivítají jako staří známí, poprosí ho o laskavost. Podle jejich legendy je schováno tajemství, které odhaluje podstatu bojovníka, do ruin. Tam jsou posíláni bojovníci z vesnice, ale ještě nikdy se nikdo nevrátil. Mistr vesnice plně důvěřuje schopnostem mistra Fu. Aby se tam dostala družina Elizabeth, musí nejdříve podstoupit trénink. Ale jaký užitek jim z toho plyne? Mistr vesnice jim řekne, že má u sebe část jistého dokumentu, který shání. Elizabeth a Fu tedy nabídku přijmou.

1. Výcvik

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 3–4 h
- Pomůcky: dle potřeby jednotlivých stanovišť
- Lidé: 11 (1 u každého stanoviště + 4 u celtované)

Vrh nožem a hvězdicemi – Házení do dřevěné desky. Každý z oddílů má 3 pokusy. Protože se jedná o poměrně náročnou disciplínu, boduje se jakkoli zabodnutý nůž v desce.

Míčkovaná – Vyznačí se území obránců, kam útočící oddíl nemůže vstoupit. Dva oddíly hrají proti sobě a pomocí míčků se snaží zásahem vyřadit své soupeře. Obránci mají k dispozici provizorní štíty (pokličky, kartonové desky apod.). Útočníci se zase mohou volně pohybovat kolem obléhaného území. Hru hrajeme vždy 5 minut jedno kolo, pak se strany vystřídají. Hraje každý oddíl s každým.

Sumo – Je vyznačen kruh, oddíl ze svého středu vybere 3 nejsilnější a ti bojují proti vedoucímu a snaží se ho z kruhu vytlačit. Počítá se počet vyhraných zápasů pro oddíl.

Sít – Test obratnosti. Po horizontálně napnuté provazové síti přelézá celý oddíl, jeden po druhém. Čas se stopuje po dolezení posledního člena oddílu.

Celtovaná – Oddíl se snaží během časového limitu (cca 10 minut) dostat na celtu umístěnou ve středu hracího pole. Brání mu v tom ovšem skupina vedoucích. Pokud vedoucí chytnou člena oddílu, je ze hry vyřazen, vedoucí se k celtě nesmí přiblížit na 3 metry. Oddíl získává bod za každého člena, který se během limitu dostal na celtu.

Nauka o tradičních zbraních – Vedoucí ukáže na tematických obrázcích základní japonské zbraně a popíše, jak se jich užívalo.

2. Cesta za posvátností

Oddíly se vydají na místo, kde se údajně nachází předmět, který hledá Mistr samurajské vesnice. Cestou na místo se setkají s dušemi těch, kteří

se tam pokusili vydat dříve, a dozvědí se od nich informace o předchozích velitelích vesnice.

Trasa mimo tábor, po trase jsou stanoviště, kde duše padlých válečníků dávají úkoly. Po každém úkolu řeknou týmu svůj příběh, ze kterého plyne nějaké ponaučení či varování, a od tří duchů také získají informace pro závěrečné otázky.

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 2–3 h
- Pomůcky: dle potřeby jednotlivých stanovišť

Hůlky – Přenesení hracích kostek pomocí čínských hůlek např. ze země na židli (kámen), přenesení o několik metrů, každý z oddílu má jeden pokus.

Rada: *„Má zbrkllost mi znemožnila dokončit mou cestu k tajemství, o které stojí každý. Zpaníkařil jsem a nepovedlo se mi dokončit úkol včas. Rozvaha a trpělivost je to, co vám pomůže na vaší cestě.“*

Ukradený zrak – Trasa poslepu, jeden z oddílu, jediný, vidí a musí co nejdříve převést svoji družinu ze startu do cíle.

Rada: *„Ve vesnici a v řádu o mně nemluví, utekl jsem od nich. Zjistil jsem, co se tam děje, nesmím vám to říct, ale mohu vás varovat. Důvěra a sliby starým přátelům jsou řádu cizí. Věřte jen těm, které doopravdy znáte. Vzájemná důvěra vám umožní poznat nepoznané.“*

Vytříbená paměť – na dece je rozmístěno 15 předmětů. Oddíl na ni hledí 15 vteřin, poté si zakryjí oči a duch 5 předmětů odebere. Oddíl musí určit, jaké na dece scházejí.

Rada: *„Zamiloval jsem se do jedné dívky z vedlejší vesnice. Řekla mi, že mě také miluje, ale jen pokud to nikomu neřeknu, tak bude mou. Ale já se chytnul do pasti. Myslel jsem jen na tu lásku a v nepozornosti jsem nesplnil úkol. Po letech, co jsem zde, jsem pochopil, že se mě tím jen chtěla zbavit. Jen pravá láska vám umožní projít.“*

Šťěstí ve hře – přebíjená jednohlavými kartami. Každý člen má 3 pokusy = 1 kolo, počítají se vyhraná kola.

Rada: *„Ze svého života jsem si moc neužil, pořád jsem riskoval svůj život. Bylo mi jedno, jestli je to pro dobrou nebo špatnou věc. Jednou jsem o této cestě ve vesnici slyšel. Nedalo se tomu odolat, a tak jsem se vydal na tuto výpravu, která mě stála život. Neriskujte svůj život tak snadno, jako byste hráli karty. Ten, kdo si váží života, má právo poznání.“*

Zrádný hazard – podobně jako u karet musí oddíl tentokrát vedoucího přehrát v hodů dvěma kostkami. Každý z oddílu hází proti vedoucímu jednou. Počet bodů se odvíjí od vyhraných duelů.

Rada: „Hazard mě připravil o veškerý majetek a já doufal, že cestu přežiji a díky tajemství, které bych se na konci dozvěděl, zbohatnu. Na svou cestu jsem byl nedostatečně připraven, a tak mě stála život. Jen čistá a zlem neposkvrněná duše se může dostat k tajemství, to čistota vám cestu otevírá.“

Tajemný obrazec – skládání tangramu na čas.

Rada: „Býval jsem v naší vesnici mistr přes rébusy a hádanky. Jsem jeden ze dvou, co se na konec cesty dostali. Já však si zvolil osud takový, že dál pustím jen toho, kdo má logické myšlení, a tak bude moci hádance porozumět. Logika ti otevře cestu dál, ale i cestu poznání.“

Znalost zbraní bojovníka – Zde využije oddíl znalost zbraní z dopoledne a musí správně určit všechny zbraně. Hodnotí se správnost odpovědí.

Rada: „Jsem druhý, kdo se na konec cesty dostal. Poslední pán vesnice, který se nezaprodal císaři a věřil jen sám v sebe. Jsem bojový mistr a na své znalosti zbraní nedám dopustit. Logika, jak říkal můj přítel přede mnou, je klíč k poznání. Ovšem znalost boje, ta vám umožní dosáhnout všeho. **Boj o to, co máte rádi, a také boj o váš vlastní život vám umožní rozpoznat tajemství.**“

Cíl cesty, strážce tajemství – Strážce položí oddílů tři otázky, na které oddíl již získal náповědu u předchozích strážců (zvýrazněné pasáže). Na zodpovězení jedné otázky má oddíl vždy dva pokusy. Pokud ani poté neřekne správnou odpověď, musí splnit trestný úkol. Za správnou odpovědi získá oddíl tajemství pro Mistra samurajské vesnice.

Otázky:

1. Co vám hlavu poplete a zamlží, ale zároveň vás naplní blahem? Jaký z pocitů je blízký žárlivosti a zároveň je to nejužasnější pocit na světě? Pocit, který vám pomůže vidět svět laskavěji, ale když os-tře bodne, položí i nejsilnější? (odpověď: láska)
2. Na začátku života začíná a na konci zase končí. Je to přirozená rivalita mezi druhy, rasami nebo vrstvami obyvatelstva. Každý ho vede, ale kdo je špatný stratég, ten ho prohraje. Co to je? (odpověď: boj)
3. Stojí na pevném podkladu, který tesáš léta, ale stačí jen jediná chyba a celá se sesype. Dá se považovat za vyšší úroveň přátelství. Je to něco, díky čemu jde vykonat, cokoliv si usmyslíte, ale musí být pevná a nezlomená lží. Co to je? (odpověď: důvěra)

Tajemství:

To, co vás učili, špatné je,
jen důvěra v sebe vše vyhraje,

v síle a ničení smysl není,
jen mysl a taktika svět změní,
a důvěra od přátel, té si važ,
nikdy nepodlom ty, které znáš.

3. Předání tajemství Mistrovi

Po návratu z výpravy předají Elizabeth s družinou Mistru vesnice tajemství, které se dozvěděli. Mistr jim však řekne, že nic podobného v životě neslyšel a určitě si z něj dělají legraci. Samurajský Mistr také zpochybní mistra Fu i celou družinu a vykáže je z vesnice, pokud se ráno probudí a družina bude ještě ve vesnici, dá neprodleně zavolat císařské strážě. Po schůzi s Mistrem vesnice jsou Fu a Elizabeth rozčarováni. Nechápu, že mu na jeho léčku naletěli. Najednou se však na scéně objeví záhadný maskovaný muž a řekne, že ví, kde je svitek uschován. Může jim říci cestu, ale bude dobře hlídána, protože Mistr vesnice počítá s tím, že se o to někdo pokusí. Doporučí Fuovi, aby sebral družinu v noci a pokusil se svitek získat.

4. Osvícená cesta (noční hra, stezka odvahy)

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 2 h
- Pomůcky: svíčky, kostýmy pro vedoucí = strážě, vše, co pomůže vytvořit tajuplnou a strašidelnou atmosféru

Pro tuto stezku odvahy jsme využili tajemné atmosféry, kterou poskytuje naše rozlehlá půda. Několik vedoucích jsme namaskovali jako duchy padlých samurajů, půdu ověsili celtami, vybrali strašidelnou hudbu a mezi děti jsme zaseli pověst o samurajském pohřebišti. Po jednom (častěji však po dvou) chodily děti na půdu, musely projít kolem duchů samurajů, kteří se často budili ze svého neklidného spánku. U hrobu jejich vůdce se každý musel podepsat. Každý, kdo tuto cestu absolvoval (od nejmladších po nejstarší) šel ihned spát, aby nemohl informovat ostatní. Za absolvování této cesty dostal každý táborové triko.

JEDENÁCTÝ DEN – KALIGRAFOVÉ, UMĚLCI

Celodenní výlet: Koněpruské jeskyně/Beroun

Od samurajů výprava dojde k dílně umělců a písařů. Cesta je však delší, než si mysleli. Aby se mohli naučit umění kaligrafie a písaři jim ukázali své znaky a věnovali další část svitku, musí děti vytvořit během dopoledne zadanou práci.



1. Origami

- Čas na přípravu: příprava předem
- Pomůcky: papíry (čtvrtky), barevné papíry na skládání, nůžky, lepidlo, návody na skládání

Úkolem oddílu je vytvořit 2 květiny KUSUDAMA (které se skládají z pěti malých květin) a každý člen oddílu jednoho jeřába. Za splnění dostane oddíl důležitý znak, který mu během následujícího dne otevře cestu do mnišského chrámu.

V průběhu dopoledne (v autobuse) dětem ukáže Mistr umělec, jak lze složit květinu a jeřába, dá jim též návod. Důležité je, aby Kusudama květiny byly stejně velké, čtverce 15 x 15 cm.

Po návratu z výletu odevzdají oddíly své origami. Závěr uměleckého (origamového) dopoledne je výtvar společné Kusudama květiny. Ta se skládá z 15 květin slepených dohromady. Zbylé květiny dodá Mistr umělec. Tato květina slouží jako klíč k otevření kaligrafického odpoledne. Další program probíhá po návratu z výletu.

2. Stolní hra Kai awase – představení kaligrafie

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 1 h
- Pomůcky: pexeso s japonskými znaky (alespoň 20 dvojic)

Japonská hra, ze které vzešlo pexeso. Původně se hrála s mušlemi, děti si zahrají klasické pexeso s japonskými znaky (viz příloha na CD). Pomocí něho se děti seznámí s japonskou kaligrafií. Hrají vždy zástupci oddílů proti sobě a mohou se postupně po jednotlivých tazích střídat. Boduje se jako klasické pexeso.

3. Zkouška kaligrafie

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 1 h

- Pomůcky: tuše, bambusové tyčky, špejle, štětce, kelímky, papíry (čtvrtky)

Po seznámení s jednotlivými znaky si děti vyzkouší znaky tvořit. Dostanou krátký text, který musí celý oddíl postupně po jednom přepsat. Rozhoduje čas a přesnost, jak se jim text podaří překreslit. Podle toho také obdrží body. Aby to bylo jednodušší, v textu i v pexesu se objevují stále tytéž znaky.

Text: 風の中で育った木は根が強い

Text, který děti přepisovaly, je přísloví. Dokážou ho nyní přečíst?

Zašifrovaný text přísloví: „*Suturumu, kuturú vurusutulu vu vuturu, mú sulunú kuřunu.*“

Text přísloví: „*Strom, který vyrostl ve větru, má silné kořeny.*“

Text zní japonsky, jedná se však o zašifrovaný český překlad. (Klíč – vepsané U za každou souhlásku a místo každé samohlásky.)

4. Výroba svitku

Díky svitku se příští den dostane družina do mnišského chrámu.

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 1 h
- Pomůcky: tuše, bambusové tyčky, špejle, štětce, kelímky, papíry (čtvrtky), papíry

Oddíl, který odevzdá všechny origami jeřábů, dostane předem připravený znak (nakreslenou předlohu), který si každý překreslí na svůj svitek (pozor: nejedná se o svitek hledaný po celou dobu CTH, je nutné odlišit jejich významy). Ten slouží jako klíč pro vstup k mnišům (další den). Tento svitek vzniká, protože na něj Mistr umělec dostal zakázku od mnišů z chrámu. Oddíl dostane kus balicího papíru, nahoru si nalepí dřívko. Každý člen oddílu si doprostřed papíru nakreslí znak (pomocí štětce). Ti rychlejší okolo pokapou a rozfoukají tuš (tím vzniknou skvrny připomínající kmeny stromů), dle času mohou doplnit a dokreslit také lístky.

Po zaschnutí se obdélník papíru na dřívko stočí – tím vznikne svitek.

Scénka: Mistr umělec družinu, v čele s princeznou Elizabeth, pochválí za pečlivou celodenní práci. Zdůrazní také důležitost svitků, díky kterým je mniši vpustí do svého chrámu, ve kterém tuší další část tajemného svitku, který Elizabeth a Fu hledají.



DVANÁCTÝ DEN – MNIŠSKÝ CHRÁM

Elizabeth s družinou přichází k mnišskému chrámu vysoko v horách. Od kaligrafů/umělců dostaly družiny pergamen, který jim má zaručit vstup. Přes neochotu je mniši nakonec pouštějí dovnitř. Musí se však přizpůsobit životu v chrámu.

Protože mniši jsou laskaví a vstřícní k sobě i druhým, rozhodli jsme se, že do konce tábora zařadíme hru na „Anděly“. Jména všech z tábora jsou napsána na lístečcích, které si následně táborníci losují. Toho, koho si vylosují, musí do konce tábora zahrnovat pozornostmi, chovat se k němu laskavě, být jeho andělem.

1. Mnich nováček

Princezna se musí pokorně zapojit do chrámového života. Jako nováčka se jí ujme starý mistr, kterému od této chvíle musí sloužit.

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 20 min.
- Pomůcky: kelímky, rohlíky, mnišská roucha
- Lidé: 5 (mniši – 5 u oddílů)

Každému oddílu bude přidělen 1 „cizí“ vedoucí, jako jejich mistr. První úkol je jasný, postarat se o mistrovo pohodlí. Přinést mu občerstvení, čisté šaty, knihu... apod. Mistři mniši se pohodlně usadí na židličkách v určeném prostoru.



Oddily jim v co nejkratším čase musí přinést nápoj, jídlo (např. rohlík s marmeládou od snídaně), čepici, roucho, boty, brýle a knihu. Pro věci vybíhá vždy 1 dvojice a přináší 1 věc. Všechny věci naleznou děti v blízkosti tábora – mohou použít své vlastní věci, pouze roucha jsou předem rozmístěna na louce. Čas se oddílu zastaví ve chvíli, kdy svého mistra ustrojí a se vším všudy nakrmí.

Poznámka: Přidělený mistr (u každého oddílu) daný oddíl provázal celý den. A oddíl o něj také musel celý den pečovat a plnit jeho přání. Více dále.

2. Mysl, soustředění, porozumění

Elizabeth s družinou potřebuje získat důvěru a přízeň mnichů, aby získala přístup do prastaré knihovny, kde by se měla dle zvěstí dozvědět další informace, jak porazit zlého Shanga a nalézt chybějící listy z tajemného svitku.

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 1,5 h
- Pomůcky: dle potřeby jednotlivých stanovišť
- Lidé: 5 (1 u každého stanoviště)

Čtverec – Z lana musí poslepu celý oddíl udělat tvar čtverce, pokud si oddíl myslí, že to má správný tvar, stopuje se mu čas.

Jeden za všechny – Celý oddíl drží dlouhou násadu na konci s molitanem a má za úkol napsat vzkaz – několik japonských znaků. Hodnotí se přesnost a čas, násady se musí po dobu psaní držet všichni z oddílu.

Mysl a tělo – Celý oddíl se drží za ruce v kruhu, jeho členové stojí na **jedné noze** – cílem je co nejdéle v tomto postavení vydržet.



Vnitřní zrak – Na jednom místě leží 20 předmětů, oddíl má zavázané oči a pouze hmatem si je musí zapamatovat. Mistr pak oddíl odvede dále od předmětů a zde má oddíl cca 5 minut, aby sepsal všechny předměty, které si zapamatoval. Hodnotí se správnost.

Z hory na horu – Stínová morseovka. Jeden mnich předává pomocí morseovky (signalizace pažemi) zprávu vybraným „majákům“ z oddílů – ti pak dále šíří = opisují od mistra ke svému oddílu, kde ji zapisují a posléze luští. Tajenka napovídá, co se odehraje v odpoledním programu.

Tajenka: „*Nechte se vést mistry svými, jen pokora, trpělivost a rozvaha dovedou vás k cíli.*“

Konec slova – 1x kruh oběma pažemi.

Konec věty – 2x kruh oběma pažemi.

Konec zprávy – 3x kruh oběma pažemi.

Signalizace pažemi		
Základní poloha	Čárka	Tečka
		

3. Ztracená knihovna

Nesnadné je získat důvěru mnichů, protože se však Elizabeth jako nováček osvědčila (úspěšné splnění dopoledne), rozhodli se mniši, že je čas vyrazit na cestu z chrámu do hor ke knihovně skýtající různá tajemství.

Důležité je ujasnit si na začátku cesty několik pravidel, za jejichž porušení ztrácí oddíl body v konečném hodnocení. S pravidly oddíly seznámí nejstarší mnich.

Pravidla:

- a) Poslouchat a pomáhat svému mistrovi (tentýž z dopoledne).
- b) Oddíl jde vždy za mistrem.
- c) Oddíl ztrácí body také, pokud mistr zaslechne hrubé či sprosté slovo.
- d) Mistr sedí vždy výše než oddíl.
- e) Pokud chce člen oddílu promluvit na mistra, musí se patřičně uklonit, než položí otázku nebo začne hovor.

Oddíl doprovází na cestě jejich mistr-mnich, který libovolně v průběhu cesty zadává úkoly. Za splnění úkolů získává oddíl kousky symbolu, který mu umožní vstup do Ztracené knihovny.

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 3–4 h
- Pomůcky: dle potřeby jednotlivých stanovišť
- Lidé: 5 (mniši u oddílů)

Sudoku – Tradiční japonský rébus, hodnotí se čas, kdy ho oddíl vypracuje.

Hledání slov – Děti dostanou osmisměrku, ve které hledají co nejvíce slov. Za každé je 5 bodů. Musí získat minimálně 20 bodů, ale pokud překročí 27 vteřin, je jim odečteno 10 bodů. Musí si tedy rozvrhnout role hledačů a časoměřičů. Nemají však k dispozici žádné hodinky nebo stopky.

Cesta poslepu – Určitý úsek cesty vede poslepu skupinu mnich-mistr.

Kameny – Mistr ukáže na 7 kamenů u cesty a oddíl je co nejrychleji musí seřadit podle velikosti.

Znalost stromů – Mistr si ověří znalost přírody kolem nás, označí 5 stromů v okolí, které musí oddíl správně určit.

Hledači rostlin – Mistr určí 6 rostlin v okolí cesty, které oddíl musí správně pojmenovat.

Zapomenuté výrazy – Mistr předá list, na kterém jsou zaznamenány výrazy méně užívané či nářeční (např. vošouch = bramborák, radvánec = trakař, kolečko, nožiky = nůžky, šalina = tramvaj... apod.). Výrazů jsme

použili 25, ale počet lze jakkoli upravit. Hodnotí se správnost, oddíly nemají k dispozici žádné nápovědy. Čas na vyplnění max. 20 minut.

Pozn.: S oddílem jdou i vedoucí, kteří se všech úkolů také účastní. Vraťme se na chvíli do dětství.

4. Zrádný labyrint

Elizabeth s družinou dorazili ke knihovně v horách. Musí nejprve překonat labyrint, který knihovnu chrání.

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 15 min.
- Pomůcky: provázky, kolíčky, větvičky či jiný přírodní materiál pro vytvoření mřížky

Na zemi se vytvoří mříž (z provázků, větviček). Vzniknou pole, kam vedoucí (strážce knihovny) umístí náhodně miny. Postupně se na začátek mříže postaví každý člen oddílu. Pokud však našlápne na minu, vypadává a jde další. Cílem je tedy projít se ztrátou co nejmenšího počtu členů oddílu. Hráči předchozí pokusy svých spoluhráčů nevidí, proto se musí spolehnout pouze na svoji intuici. Jde do určité míry o štěstí. Je dobré, když je v labyrintu více správných cest.



5. Knihovna vstup

Elizabeth se podařilo překonat zrádný labyrint a s družinou dorazili ke vchodu, kde musí předložit svitek. (Oddíl získává dílky za plnění úkolů po cestě.)

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 15 min.
- Pomůcky: stopky, papír se vzorem symbolu

Družina úspěšně vstoupí do knihovny až tehdy, kdy správně složí symbol ze svých dílků – strážce bude mít předtištěný vzor a děti na něj seskládají své puzzle symbolu. Měří se čas.

6. Vydání svitků

Tentokrát se jedná o ony kýžené části kouzelného svitku. V průběhu večera byly postupně jednotlivé oddíly svolány svými mistry (co nejtišeji), kteří je uvedli do „nitra knihovny“ ke svitkům. Zde jim hlavní mnich předá část svitku. Snažili jsme se vytvořit pro tento okamžik zvláštní

atmosféru, proto jsme v lese naaranžovali místo plné svíček, kde na družiny čekal hlavní mnich, který k nim promluvil a hodnotil průběh dne.

TŘINÁCTÝ DEN – LÉKAŘI

Princezna odchází od mnichů, kteří jí poradili, aby našla moudrého lékaře v jednom podhorském hospicu. Elizabeth přichází do hospicu, kde se setká s doktorem. Požaduje po něm svitky, doktor na to přistoupí, ale jen za podmínky, že mu Elizabeth pomůže ošetřit všechny zraněné v hospicu. Ale nejdřív se musí něco málo naučit.

1. Lékařské základy

Elizabeth s družinou se nejprve musí naučit ošetřovat raněné.

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 1–2 h
- Pomůcky: dle potřeby jednotlivých stanovišť
- Lidé: 5 (1 u každého stanoviště)

- Základy první pomoci
- Krvácení
- Zlomeniny
- Popáleniny
- První pomoc při topení

2. Uzdrav si svého vedoucího

Teď už Elizabeth ví, jak má ošetřovat zranění, a začne rovnou u našich vedoucích.

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 1 h
- Pomůcky: veškerý materiál pro poskytnutí první pomoci + rekvizity, které by předlékařská pomoc obsahovat neměla (léky, injekce, škrtildo, aj.)
- Lidé: 6 (5 zraněných + 1 rozhodčí)

První část: Každý oddíl má svého zraněného vedoucího. Vedoucí leží nedaleko v lese a mají u sebe seznam zranění, kterými trpí. Nejprve musí oddíl posbírat 24 předmětů pro poskytnutí první pomoci. Vždycky běží z každého oddílu jeden a přinese jednu určitou věc, kterou potřebuje k vyléčení vedoucího, když se vrátí, běží další. Pokud má oddíl všechny věci, přihlásí se vedoucímu.

Druhá část: Každý oddíl se svými věcmi ošetří svého vedoucího. Nezáleží na rychlosti, ale na správnosti použité první pomoci. Pokud je oddíl s ošetřením hotov, přihlásí se a vedoucí zkontroluje jejich výkon a také jej boduje.

3. Zkoušky

Všichni pacienti jsou úspěšně ošetřeni a přichází čas na závěrečné zkoušky, jejichž úspěšným splněním získá družina princezny Elizabeth vydání svitků.

- Čas na přípravu: příprava předem
- Čas hry: 10 min.
- Pomůcky: tlakový obvaz, obvaz, gáza, šátek trojčipý, škrtidlo, dezinfekce, lepenka, (lékařské propriety, které potřebují oddíly k správnému ošetření)

Lékařský mistr zkouší jednotlivé oddíly poblíž tábora ve své chatrči. Celý oddíl přijde ke zkouškám, ostatní oddíly zatím sedí u táboráku. Obsahem zkoušení jsou informace z dopoledních stanovišť. Doktor vždy položí otázku nebo pobídne členy oddílu, aby mu předvedli, jak se ošetří např. popálenina. Celý tým se poradí, co odpovědí nebo kdo ošetří zranění. Nemusí se bodovat, jde pouze o prokázání lékařských kompetencí.

Scénka: Lékař Elizabeth děkuje, gratuluje ke zkoušce a předává svitky.

ČTRNÁCTÝ DEN – ROZLUŠTĚNÍ SVITKŮ, BITVA SE SHANGEM

Elizabeth s Kenshim mají již všechny části svitku (5 x 5), nyní zbývá svitek poskládat a rozluštit, co říká. Tak se stane hned ráno při válečné poradě. Zvědové totiž Kenshimu přinášejí zprávu, že Shang chystá armádu a navíc rychlý oddíl ninjů – speciálně vycvičených špiónů. Je potřeba jednat pohotově a neotálet.

1. Rozluštění svitku

Mistr Fu, Elizabeth a Kenshi pomůžou dětem svitek správně složit, společně přečtou jeho texty a pokusí se je správně interpretovat.

Svitky jsme pojali kruhově. Každý nápis na něm je symbolický a podává informaci o tom, jak přesně má být proveden rituál, který zbaví Shang a moci vtělené



do jeho meče Kotó. Je důležité, aby tato informace zaznívala v průběhu celého tábora a děti tak byly připravovány na to, co je čeká.

Nápis na vnější straně kruhu dává návod na kruhové uspořádání bitvy – nepřítele je potřeba obklíčit v kruhu. Paprsky jsou zde míněny jednotlivé družiny, které se stejně jako paprsky na svitku rozmístí a postupně provedou své malé rituály. Teprve pak společně odříkají slova ze středu svitku (viz níže).

Vychází slunce nad Japonskem, prohřeje zemi, dá jí sílu žít. Pět paprsků, šest úkolů, jeden cíl, zažene stín a dá nám opět mír. Nejprve zsvítí paprsky samotné, teprve pak se spojí v jediný. Nepřítel uvězněn v kruhu odhodláni, v zajetí stojí, nemůže se hnout. Proveďte rituály do konce, ať nad Japonskem může opět slunce vyjít i zapadnout.

Menší nápis ve středu upozorňuje právě na ono odříkání slov uprostřed.

Slyš slova proroků a odříkej je zpaměti, třikrát a dost. Toť poslední krok, bys zničil nepřítele svého. Pak získáš, po čem toužíš.

Samotný nápis uprostřed je japonské přísloví: *Co je cestou válečníka? Cestou válečníka je smrt*, přeložené do japonštiny: *Senshi no hōhō wa nanidesu ka? Senshi no shi no michi*. Ten se třikrát recituje na úplný závěr rituálu, co nejvíc nahlas. Je dobré, když se ho všichni akteři i děti naučí zpaměti.

Střední část svitku je rozdělena na 5 polí = 5 družin. Každé tedy připadne jedno. Jsou to návody na malé části rituálu, ze kterých se skládá rituál velký. Každá družina má za úkol interpretovat ona slova a v přiděleném čase se na provedení rituálu připravit – nacvičit, zařídit se, obstarat si pomůcky apod.



Některé z těchto rituálů jsme zvolili tak, aby se mohly zužitkovat znalosti dětí získané v taikenech. Např. ten, kdo chodil na tae kwon do, naučí zbytek družiny kopy, družina si také může zapůjčit již hotové katany z taikenu Cesta bojovníka apod.

Texty zní:

Z těla stroj a tělo stroje, každý se stane jedním dílem, pak v společné souhře ožijí. Moudrost otce zdědí jeho syn a zdokonalí vše, co sloužilo nám k slávě.

(Družina ze svých těl vytvoří stroj, udělá sérii několika pohybů a zvuků, imitují nějaké zařízení.)

Prastaré umění, kdy čaj nám v žilách proudí, dodává síly, však pozor na pořadí. Když čajový mistr zaváhá, když mládí pije dříve nežli stáří, nedojdeš klidu – tvá mysl zůstane spoutána.

(Jedná se o provedení krátkého čajového obřadu, při němž je připraven čaj a čajový mistr nechá šálek kolovat od nejstaršího po nejmladšího.)

Modli se upřímně jako tvoji předci, s koleny na zemi, zrak svůj do ní upři. Modli se vroucně, ať slovo je tvou zbraní, v hodině, kdy přání získávají tvar, je modlitba minulá, přítomná i budoucí.

(Družina provede krátkou, ale o to víc působící modlitbu pro tuto situaci.)

Prokaž svou odvahu, synu naší země, a úctu k mistru, který přežil věky. Třemi kopy a třemi úderý připrav se na životní výzvu a tas, neboť dlít s katanou ve střehe je dar.

(Návod pro provedení bojové sestavy.)

Síla draka uzavírá kruh, když oběhne jej – jsi skoro v cíli. S radostí dítěte a vážností starců, zakrouží a zařve, jako když se raduje ze života.

(Tento rituál se v této části děje nakonec, po něm přijde odříkání závěrečných slov. Družina využila draka, kterého vyrobil taiken Kaligrafie, a za mohutného řevu s ním oběhla celý kruh.)

Při samotném provádění rituálu v závěrečné „bitvě“ mistr Fu nebo Ken-shi působí jako režiséři celé scény (velitelé vojska), vydávají pokyny, kdy se má který rituál odehrát, jak se mají oddíly zhruba postavit apod. Musí mít celou situaci pod kontrolou. K samotné realizaci „bitvy“ viz níže.

2. Návrat a ztráta Kiró

Pro velikou oblibu této postavy jsme se rozhodli (původně neplánovaně) na chvíli vrátit Kiró na scénu. Jelikož celé ráno bylo pojata více méně scénicky, v průběhu práce na svitku se vrátila i Kiró a upozornila bývalé přátele na blížící se oddíl ninjů. Vyzpovídala se ze svých provinění, vyprávěla, jak se jí Shang odvděčil, omluvila se Elizabeth, poklekla před Kenshim a ujistila je, že je nyní věrná jen jim. Nakonec byla přijata zpět.

Když jsme končili luštění svitku a oddíly se rozcházely (čekal je poslední výlet do civilizace), objevili se znenadání nindžové. Kiró se jim ihned hrdinně postavila spolu s Kenshim, bili se jako lvi a většinu jich porazili, nicméně Kiró zasáhlo tolik ran mečem, že na konci potyčky padla k zemi a již se nezvedla. Tak statečná bojovnice svým životem splatila svou dřívější zradu. Tehdy může dojít k příběhovému propojení a mistr Fu může prozradit, že Kiró byla dcerou samuraje Myamota Mushashiho (viz text 4.4 v příloze).

Překvapivě po tomto aktu se několik dětí rozhodlo uspořádat Kiró tichý pohřeb. Vyrobili kamennou mohylu a do čela umístily Kiřin meč. Přijali jsme tento jejich čin jako znamení toho, že děti skutečně žijí naším příběhem, že oceňují naši práci a že jsou schopny lehké nadsázky. Někteří si dokonce dali práci a složili Kiró haiku.

3. Bitva se Shangem

Když jsme se v odpoledních hodinách ujistili, že družiny mají připravené své rituály, donesli zvědové zprávu, že Shang a jeho nejlepší samurajové se blíží. Co nejvíce vedoucích se převléklo za samuraje a jali se doprovázet Shanga. Jako místo střetu byla určena louka u tábora (volili jsme tak vzhledem k počasí i časovým možnostem). Kenshi mezitím zformoval oddíly, pak zavelel a začala probíhat ona bitva nebitva. Samurajové se nám jen posmívali a Shang křičel urážky, zatímco děti podle návodu svitku tuto skupinku obklíčily a jaly se na povel Kenshiho vykonávat rituály. Shang byl v pasti, nemohl se hnout z místa. Po odříkání všech částí mu z ruky vypadl meč Kotó a sám císař se zhroutil k zemi. Všichni samurajové v té chvíli ztratili odvahu. Odhodili své zbraně a poklekli před Kenshim. V té chvíli mistr Fu začal vyvolávat „ať žije nový císař Kenshi“ a děti se k němu přidaly. Kenshi měl krátký projev, přijal císařský trůn, ale řekl, že ho bude sdílet pouze s Elizabeth a na bojišti ji požádal o ruku.

4. Korunovace a vyhlášení

Před večerním programem zbývalo uspořádat korunovaci nového císaře. Spojili jsme ji s vyhlášením výsledků celotáborové hry a jiných záležitostí. Nejprve Kenshi slavnostně přísahal na vlajku Japonska, že mu bude vládnout moudře a dobře. Jeho prvním císařským rozhodnutím bylo, co se stane s proradným Shangem, který byl po bitvě zajat. Byl odsouzen, aby s koulí na noze, která mu navždy bude připomínat jeho skutky, putoval světem. Poté byly vyhlášeny výsledky celotáborové hry. Následoval kulturní program, ve kterém vystoupily s nacvičeným programem taikeny Cesta bojovníka, Tae kwon do a Život gejši. Taikeny Kaligrafie a Manga uspořádaly výstavu svých prací a děl.

PŘÍLOHY

1. TÁBOROVÁ HYMNA

Japonsko 2014

Historie s mocí jsou vrtkavé dámy,
které v rukou často drží nejhoupější strany.
Kdo chce pravdu měnit, kdo touží mít víc,
na konci vždy zjistí, že nevlastní již nic.

Japonsko dřív bývalo překrásnou zemí,
kterou Shang už roky svou krutovládou plení.
Před císařem ovládaným temným mečem
my hrdí bojovníci však nikdy neutečem.

RF: Elizabeth s Fueem zvládnou škody napravit,
najdou muže, jenž dá zemi opět mír a klid.
Chytrost nežli síla bývá vždycky lepší,
v ní prosvítá nám naděje – věříme ti Kenshi!
Nad zrádci a nepřitelem vždycky vyzrajem,
na vítězství šálkem čaje si v klidu připijem.

V rybářské vesnici byl znovu nalezený,
nejmladší syn císaře – přesto vyvolený.
Za kouzelným svítkem s ním se vydáme,
všechny vrstvy společnosti přitom poznáme.

2. ZÍSKÁVÁNÍ HESLA – DVOJICE

HODNÝ	BRATR
JAPONSKÉ	POHÁDKY
JÍDELNÍ	HŮLKY
LSTIVÝ	NINJA
MOCNÝ	CÍSAŘ
OSTRÁ	KATANA
PAPÍROVÉ	ORIGAMI
PĚSTOVÁNÍ	ČAJE
POMALÁ	RIKŠA
PRINCEZNA	ELIZABETH
PŘEVAŘENÁ	RÝŽE
ROZKVELLÁ	ZAHRADA
RYBÁŘSKÁ	VESNICE
SMAŽENÁ	RYBA
SOCHA	BUDHY
VĚRNÝ	SAMURAJ
VZROSTLÁ	BONSAJ
ZÁPAS	SUMÓ

3. BRAMBOROVÝ TEST

1. Brambory patří mezi:

- a) obilniny
- b) okopaniny
- c) luštěniny

2. Brambory byly přivezeny do Evropy:

- a) z Afriky
- b) z Jižní Ameriky
- c) z Indie

3. Plody a klíčky brambor jsou jedovaté:

- a) ano
- b) ne

4. Jaká je vzdálenost mezi jednotlivými hlízy při sázení

- a) 10 cm – 15 cm
- b) 30 cm – 35 cm
- c) 50 cm – 60 cm

5. Kdy je vhodná doba sázení pro brambory?

- a) od poloviny března do začátku dubna
- b) od konce dubna do poloviny května
- c) od května do poloviny června

6. Jaké je správné složení brambor?

- a) škrob, vitamíny, bílkoviny
- b) škrob, vitamíny, bílkoviny, minerální látky, tuk
- c) škrob, vitamíny, bílkoviny, minerální látky, vlákniny, nemají tuk

7. Jaká je roční spotřeba brambor v ČR na osobu?

- a) 50 kg
- b) 80 kg
- c) 200 kg

8. Kolik procent škrobu je v bramboře?

- a) 17–20 %
- b) 42 %
- c) 5 %

9 V kterém století se dostaly brambory do Evropy?

- a) v 12. století
- b) v 18. století
- c) v 16. století

10. Napište co nejvíce pokrmů a jídel, které se dají udělat z brambor.**11. Napiš nějaký lidový název pro brambory.****12. Znáš nějaké škůdce brambor?****13. Vymysli báseň o bramboře.**

4. HISTORICKÝ TEXT – TAJNĚ HO DOSTANE ELIZABETH

Následuje, co zapsal Fujito, svého jména třetí, v temných časech druhého věku.

V době vlády císaře Meidžiho bylo jest proti němu vedeno povstání, v jehož čele stál mladší císařův bratr Taiši, řečený Černý. Meidži proti povstalcům započal dlouhou krvavou válku, která vešla do dějin jako válka Stejně krve. V těchto bojích se velmi vyznamenal samuraj Myamoto Musashi, který se pro svou odvahu, sílu a bystrou mysl stal velitelem císařského vojska. Ale ani jeho nebojácnost a umění nemohly zastavit Taišiho postup na hlavní město Kjótó. V roce hada oblehl Taiši Černý se svou armádou císařský palác. Právoplatný císař a pán Meidži zdolával obležení dlouhých 5 měsíců, nakonec však pevnost padla a s ní, rukou svého bratra, padl i Meidži.

Mnozí mudrci se ptali, jak mohlo dojít k tomu, že největší pevnost v zemi, bráněná nejlepšími bojovníky, byla tak snadno dobytá a že Meidži, nejlepší bojovník v zemi, podlehl mladšímu bratrovi. Jen vyvoleným a prokletým bylo ale dovoleno poznat pravdu. Taišiho srdce bylo zaslepeno touhou po vládě již od dětství. Dlouhá léta studoval zakázané svitky, učil se temným vědám v cizích a vzdálených koutech světa, až jednoho dne našel způsob, kterým dosáhnout moci. Zaprodal svou duši temné síle a zmocnil se prastarého magického meče jménem Kotó, který svého majitele učinil neporazitelným.

Taiši se ale nestal jediným zrádcem. Císařův nejbližší rádce a přítel, znamenitý bojovník Myamoto Musashi se v temnou hodinu před vítězstvím Taišiho dal zlákat vidinou bohatství a moci a vzbouřencům otevřel tajný tunel pod palácem. Tak se Taiši Černý zmocnil hlavního města Kjótó a s rukama potřísněnými krví svého bratra a pána usedl na jeho trůn. Myamoto Mushashi se stal jeho osobním strážcem.

Začala tak nová obdoba, zvané Muramači, doba pevné a přísné vlády Taišiho, ovládaného černou magií meče Kotó, který neustále baží po krvi. Ve své pýše nový císař nechal postavit nové sídelní město Ósaka, větší než to původní, a v něm honosný palác. Zvětšil armádu a začal dobývat západní území, stavěl lodě, dobývací stroje, nechal vyrábět zbraně. Z naší mírumilovné země se stala země zubožená válkami, naši synové byli odváděni vojáky a již se nevraceli do svých domovů, naše potrava a zvířata byly odváženy na válečné fronty a nebylo možno je nahradit. Země strádala a staré rány nebylo možné zahojit.

Taiši Černý zplodil dva syny. V roce draka se narodil Shang a v roce opice, o tři roky později, Kenshi. Jejich matka však nedlouho po porodu Kenshiho zemřela a žalem šílený Taiši zavrhl svého druhorozeného syna a nařídil Myamotovi Mushashimu, aby dítě zahubil.

Ten večer však Myamoto Mushashi zradil podruhé. Jeho svědomí obtěžkané výčitkami neuneslo, že by zabil novorozeně, a tak za pomoci jed-

noho svého přítele malého Kenshiho propašoval ven z paláce a zařídil mu život u své známé gejši Sajuri.

Naděje na lepší život skončila v den, kdy Taiši předal svému synovi Shangovi meč Kotó. Shang je pravým synem svého otce a v mnohém jeho strašlivý odkaz překonává. Jeho krutost nezná mezí a jeho touha po bohatství roste s tím, jak rostou dobytá území. Naděje ale ještě nezemřela, kdyby...

Poznámka:

Tato publikace vznikla díky soutěži etapových her vyhlašované dříve spolkem Pionýr a nakladatelstvím Mravenec. Tuto soutěž nadále vyhlašuje Pionýr samostatně.

Výsledky soutěže v roce 2014:

1. místo: Putování Japonskem, PS Švermováček
2. místo: Kdo přežije Bokouš, PS Za Vodou

Oceněné celoroční hry

Mimořádné ocenění na úrovni 1. místa: Putování za duhou, PS Mír Domažlice

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

- Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
- Křemílek a Vochoomůrka (Věra Farská)
- Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)
- Příběh Šedoklenotu (Ivana Průšová)
- Družina královny Elišky (Božena Klimecká a kolektiv II. turnusu LT Olbramkostel)
- Tajemství Atlantidy (Ladislav „Ráma“ Šimek)
- Kouzelná Narnie (Ludmila Šedivá a Robert Maule)
- Afrikou ...po stopách Livingstona (Veronika a Kristýna Markovy + kolektiv vedoucích)
- Tajemství Saturového města (Jiří Zaplatílek a kolektiv)
- Cesta kolem světa za 80 dní (kolektiv vedoucích 1. běhu LPT Mrtník 2007)
- Námořníci Jejího Veličenstva (Daniel Jankovský a kolektiv vedoucích 109. PS Vyšehrad)
- Elixír pro zemi Zlozemi (Zaplatílek Jiří a kolektiv)
- Rok na vsi (Štěpánka Ševčíková, David Svoboda)
- Tajemství kapitána Snakea (Marie Zpěváková)
- Harry Potter (Marie Protivová)
- Hollywood (Marie Protivová a kolektiv)
- Hraničářův učeň (Petra Brabcová a kolektiv)
- Za pokladem Nilu (Miroslav Klimecký)

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na www.pionyr.cz.

PUTOVÁNÍ JAPONSKEM

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr, z. s., v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2015

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

www.pionyr.cz

Neprodejné,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autor: Petra Brabcová, Lenka Žalmanová a kolektiv

Vydání 1.

Celotáborová hra putování Japonskem kombinuje poznávání skutečných prvků japonské kultury, byť ve stylizované a zjednodušené podobě, s fantastickým příběhem o boji proti zlu. Děti se stávají doprovodem odvážné princezny Elizabeth, jež povstane proti svému nastávajícímu manželovi – císaři Shangovi, který tyranizuje Japonsko pomocí čarovného meče, který mu propůjčuje neporazitelnost. Aby ho svrhla, musí nejprve putovat po zemi a hledat císařova zapomenutého bratra Kensiho, přičemž poznává způsob života různých vrstev středověké japonské společnosti. S Kenshim a hrstkou věrných se poté snaží získat magický svitek, který jediný dokáže zlomit kouzlo meče a zbavit tak zemi zlého vládce.