

Vrcholem roku skautského oddílu bývá tábor a pro většinu členů i vedoucích je tábor charakterizován etapovou (celotáborovou) hrou. Tato práce by neměla být univerzálním dogmatickým návodem, jak takovou etapovku připravit, ale spíše inspirací pro ostatní vedoucí.

Myslím, že není nutné nějak podrobně vysvětlovat, co to taková celotáborová hra je. Chtěl bych zde spíše nastínit jaké rysy by etapovky měly mít. V našem oddíle mezi sebou tradičně bojují tři družiny o vítězství v celotáborové hře, a z toho také v této práci vycházím. Ještě bych chtěl upozornit na to, že zde píše zejména o celotáborových hrách pro chlapecké oddíly, s jejichž přípravou mám zkušenost. Větší část mé práce však platí myslím všeobecně. Teď bych tedy do několika bodů shrnul to, čím by se podle mého názoru měla každá etapovka vyznačovat:

VÝCHOVNÝ ZÁMĚR - Omlouvám se za tento termín, ale nevím, jak bych to jinak nazval. Před přípravou etapovky by se měl její autor zamyslet nad tím, čeho chce realizací této hry na táboře dosáhnout. Zda mu jde o rozšíření vědomostí dětí v určitém oboru zábavnou formou (škola hrou) nebo o zvýšení fyzické kondice členů oddílu, atd. To by měl každý vedoucí před výběrem tématu zohlednit. Jasně to bude myslím po uvedení několika příkladů z naší oddílové historie. V roce 1993 etapová hra „Koruna Česká“ - záměr: seznámit děti s dobou posledních Přemyslovců a rytířskou kulturou a prohloubit vědomosti o středověkých hradech (zejména českých). 1994 - „Boj o wampumový pás“ - kultura severoamerických Indiánů. 1995 - „Projekt Austrálie“ - přiblížit práci přírodovědeckých expedic v současné době. 1996 - Mata-ki-te-rangi - historie, přírodní a zeměpisné zvláštnosti Velikonočního ostrova formou experimentální archeologie. 1997 - „Za prameny Nilu“ - rozšířit vědomosti o africkém kontinentu a o objevitelských výpravách do celého světa.

Z toho jasně plyne, že každý vedoucí musí dokonale zvládnout problematiku zvoleného tématu. Je to podobný případ jako učitel ve škole, který musí mít ve svém předmětu hlubší znalosti než jeho žáci, aby jim byl schopen něco nového přinést. Je to také předpoklad k tomu, aby jim nevykládal nějaké bludy nebo aby v nich nevybudoval nějaký špatný názor na určitou věc, plynoucí z neznalosti problematiky. Toto mi například zabránilo udělat etapovku o Islámu, která mne již dlouho láká. I přes nějaké studium materiálu, bych určitě nebyl schopen připravit etapovku, která by v dětech nevytvořila zkreslený názor na toto téma. Takováto těžká témata by myslím měla patřit osobám znalým v daném oboru. Jak jsem již napsal, je nutné před přípravou nastudovat pár knih zabývajících se daným námětem. Nechci nikoho zrazovat od náročnějších motivů a ani bych nechtěl, aby to vypadalo, že jsem opomenul etapovky zcela vymyšlené. Ty samozřejmě také mají svůj význam. Ale myslím si, že tábor je výborná příležitost naučit děti zábavnou formou něčemu novému

nebo alespoň rozšířit jejich znalosti. Znovu zdůrazňuji zábavnou formou, protože pokud by to pro děti nebylo zábavné, přineslo by to více škody než užítku. Neustále zde píše o prohlubování znalostí, ale etapovka by měla sloužit samozřejmě i k zlepšování fyzické kondice, taktického myšlení, manuální zručnosti, estetického cítění a v neposlední řadě i týmové spolupráce. K tomu všemu dopomáhají jednotlivé etapy a záleží pouze na schopnostech vedoucího, jak je to v nich schopen skloubit. Myslím si také, že by družiny vždy měli bojovat na straně dobra. Důvod je asi celkem jasný. Nechtěl bych v dětech budit zdání černobílého světa, ale asi by nebylo příliš vhodné, aby družiny byly například skupiny fašistických vojáků za 2. světové války. Vím, je to špatný příklad, pokouším se ve svých etapovkách vyhýbat militantním tématům. Je tu také nebezpečí zkreslování faktů, zejména u historických námětů. Narazil jsem na to při přípravě etapovky z doby Přemysla Otakara II. (1993). České dějiny nejsou příběhem utlačovaného, skromného a vzdělaného národa, který bojuje proti krutovládě barbarských sousedů.

Není mi dobrá témata opakovat (úzká specializace oddílu např. na Indiány nebo pravěk zabraňuje všeobecnému rozhledu členů). Zopakování námětu přichází v úvahu až v době, kdy se etapovky aktivně nezúčastní poslední pamětník tábora se stejnou tematikou (buď z oddílu odešel nebo se již podílí na přípravě tábora jako vedoucí).

CÍL, HODNOCENÍ ETAP (URČENÍ VÍTĚZE) - Mám velký odpor k bodování (nemyslím hodnocení) výsledků družin v jednotlivých etapách. Myslím, že úroveň každé celotáborové hry nesmírně snižuje zapisování bodů družin do tabulek a vyhodnocení celkového vítěze prostým součtem získaných bodů. Zásadně to odporuje navozované atmosféře cizích krajů a dávných dob. Prameny Nilu nenašel ten, kdo ulovil nejvíce africké zvěře a nejobratněji čelil různým nástrahám, ale ten, kdo u nich byl první. A proto by mělo být snahou autora každé etapovky vymyslet bodovací systém vyplývající co možná nejpřirozeněji ze zvoleného tématu. Na začátku tábora by měli být družiny seznámeny s cílem jejich snažení (najít prameny Nilu, získat největší území, vypátrat poklad, rozluštit hieroglyfy, ...). Jednotlivé etapy pak slouží jako prostředek k dosažení tohoto cíle a úspěšnost v nich jim to velmi usnadní. Velké množství námětů jsme u nás v oddíle získali v knížkách Jaroslava Foglara (Výprava na Yucatan a Poklad Černého delfína). Pro ilustraci zde opět uvedu několik příkladů z našeho oddílu:

1993 - „Koruna Česká“ - Po smrti Přemysla Otakara II. a uvěznění jeho syna Václava Otou Braniborským bylo úkolem každého čestného rytířského rodu vybojovat co možná největší území, které po nástupu Václava II. na trůn předá králi. V etapách se získávali stříbrné hřivny, za které bylo možno vykoupit jednotlivá panství, o která mohly jednotlivé rody navzájem bojovat na herním plánu (mapa českého království konce 13.stol.).

1994 - „Boj o wampumový pás“ - Za úspěšnost v jednotlivých etapách si bylo možno vybrat písmena ze zprávy, jejíž vyluštění dovedlo družinu na místo, kam ukryl vedoucí jednoho zaniklého oddílu jejich wampumový pás (Poklad Černého delfína).

1995 - „Projekt Austrálie“ - Cílem každého expedičního týmu bylo odevzdat společnosti, která je na tuto expedici vyslala, co nejpřesněji vedený deník s naměřenými hodnotami atmosférických podmínek každého dne. Za každý úspěšně splněný úkol získala expedice australské dolary na nákup měřících přístrojů. Do té doby museli členové expedice hodnoty každý den tipovat. Expedice s nejpravdivějšími hodnotami se stala vítězem etapové hry.

1996 - „Mata-ki-te-rangi“ - Každý klan na Velikonočním ostrově se snažil udobřit si bohy stavbou tzv. AHU (velké dlážděné plochy na postavení soch - moiaí). Podle toho, jak se klany vypořádaly s životními nástrahami bylo jim umožněno přivalit si na stavbu své AHU určitý počet kamenů (nezáleželo na velikosti). Vítězem táborové hry se stal klan s nejlépe vydlážděnou AHU. Během tábora všichni reptali, že když vyhrají etapu, tak ještě „za odměnu“ musí přivalit větší počet balvanů. Teď jsou na své AHU, které dodnes stojí na našem tábořišti, hrdí.

1997 - „Za prameny Nilu“ - Podle výsledků v etapách dostávala každá výzkumná výprava různě veliký díl mapy Nilu. Ti, kteří měli mapu na konci tábora nejuplněnější, měli právo vyrazit jako první k pramenům našeho potoka a za nimi další v odstupech vyplývajících z velikosti jejich mapy.

Při našich etapovkách se řídíme heslem, že i v plnění různých úkolů neúspěšné družiny by měli mít šanci zasáhnout do celkového pořadí. A to například rychlejším luštěním, taktickým myšlením při různých deskových hrách (také forma bodování etap - za úspěšnost více figurek, ...), manuální zručností (využití menšího počtu kamenů na dláždění AHU - viz výše) a nakonec větší bojovností v závěru etapovky. Toto všechno vnese do táborové hry více vzruchu a napětí a povzbudí i méně úspěšné družiny. Důležité je, aby k průběžným výsledkům měli všichni kdykoliv přístup, a to ne pouze formou tabulky (průběh vydláždění AHU, velikost mapy, postup na hrací desce, ...). Vyjimku tvoří například typ převzatý z knihy Poklad Černého delfína, kdy utajení průběhu luštění zprávy bylo součástí hry.

PŘEVLEKY A REKVIZITY - Úroveň etapových her jistě vylepší, když všichni účastníci tábora na jednotlivé etapy nastupují v oblečení vycházejícím z daného námětu (rytířská zbroj, cestovatelské přilby, expediční stejnokroj, ...). Táboru to dodá neopakovatelnou atmosféru. Děti si tyto obleky musí většinou (a jsem toho zastáncem) samy zhotovit a to přináší množství úskalí. Pokud jde o náročnější práce (papírová přilba, rytířský štít), je lepší, aby se s výrobou začalo již před táborem. To ovšem překazí utajení námětu, což je někdy nevhodné (výjimkou jsou etapovky začínající již před táborem - viz níže). Šití

převleků na táboře není členy obzvláště ceněna, mám na mysli chlapecké oddíly. Tento oblek by měl být jasně definovaný (cestovatelé 19. století nechodí v teplákách a s šátkem pod kšiltovkou) a měl by se lišit od běžně užívaného oblečení. Nejsm však pro to, aby se na táboře pořád chodilo v rytířské zbroji. S tím souvisí i potřeba různých rekvizit, což klade na vedoucí dosti velké nároky (i převleky by měli mít lepší úroveň než u dětí, aby jim i v tomto případě byli vzorem). Je nutné, aby tyto rekvizity (pomůcky k etapám, atd.) vycházely ze skutečnosti, ale samozřejmě nemusí jít o dokonalé kopie. Často se jedná i o recesi (kamelot z 19. století prodával noviny z doby reálného socialismu).

JEDNOTLIVÉ ETAPY - Dříve jsem si myslel, že jednotlivé etapy se od různých táborových her liší pouze legendou před začátkem a zařazením do kontextu celotáborové etapovky. Mezi vedoucími se říkalo, že etapy jsou si velmi podobné (někdy i stejné) a jde jen o to vymyslet k nim barvitou legendu, aby bylo jasné, že právě toto prováděli rytíři 13. století a jindy že to bylo součástí běžného života severoamerických Indiánů. Procitnutí z tohoto „bludu“ se mi dostalo až na letošním táboře při rozhovoru s členy našeho oddílu o etapovce. A proto si myslím, že skutečnou etapou není obyčejná hra zahalená do roušky legendou, ale mělo by se jednat o náročnější (fyzicky, psychicky i organizačně) zkoušky, které by svou kvalitou měly vynikat nad běžné táborové hry. Zkušenost nám říká, že s hrdostí a pýchou mluví kluci ještě několik let o etapách skutečně náročných (dlouhé třeba i noční pochody, suchou nohou přes rybník, ...), na něž během realizace neskutečně reptají, ale bezvýrazné obyčejné hry přestrojené na etapu zapadnou snad ještě během tábora.

Co se týká počtu, osvědčilo se nám na čtyřtýdenním táboře zhruba deset etap (tzn. jedna etapa vychází v průměru na každý třetí den, ale samozřejmě tato pravidelnost není důležitá). Při přípravě se snažíme neopomenout různé druhy her, které by co možná nejlépe vyzkoušely všestrannou zdatnost našich členů. Zařazujeme tedy jednu nebo dvě noční etapy, alespoň dvě putovní a bojové, jednu na manuální zručnost a vždy minimálně jednu na rybníce nebo potoce. Pokud se tyto faktory v jednotlivých úsecích mísí a nejsou takto vyhraněny, tím lépe. Ale neměl by se žádný z nich opomenout.

U jednotlivých etap nelze přehlížet ani formu jejich vyhlášení. Mluvil jsem již o oblecích, ale neméně důležitý je i průběh vyhlášení, který by měl být během tábora neměnný, aby si hned každý uvědomil, že začíná další úsek táborové hry. I vyhlášení by mělo vycházet z tématu. Není proto vhodné svolávat na etapovku píšťalkou. Je tedy nutné zvolit vhodnější prostředky jako lodní zvon, indiánskou válečnou píseň, buben, atd. Existují i nápaditější formy jako ukrytý šíp se zprávou, kdy se čeká až ho někdo najde (1994). Nebo tábořem procházející kamelot prodávající noviny se zprávami o hledání pramenů Nilu (1997). Obvykle se při tomto nástupu čte tzv. „legenda“, po které je potřeba ještě dopodrobna vysvětlit pravidla. Není to však jediná možnost. Čím originálnější

tím lepší. Při etapovce „Projekt Austrálie“ (1995) byly legendy nahrazeny vysílačkou, která morseovkou vysílala nové expediční úkoly. Zmiňované legendy pak slouží jako upomínka na jednotlivé herní úseky. Důležité je mít připraveno vše již před táborem, protože na táboře na to nezbývá již čas.

Za zmínku stojí i etapovky začínající již před táborem. Velmi často mají formu jakési přede hry nebo přípravy. Družiny získávají body do hry za zhotovení obleků, přípravu potřebného materiálu (např. zlatokopecké pánve, ...) nebo za znalosti o zvolené zemi či době.

DOPROVODNÉ AKCE, ATMOSFÉRA TÁBORA - Jak jsem již napsal v odstavci „Výchovný záměr“, je táborová hra výbornou příležitostí rozšířit u dětí znalosti o určité zemi či době. Ovšem, že nelze toto všechno zakomponovat do jednotlivých herních úseků. Proto využíváme naše sněmy (večerní setkání ve sněmovním týpí se zpíváním, čtením a vypravováním) k povídání o skutečném životě v dané zemi nebo období. Autoři etapovky si připravují toto povídání o historii, zeměpisných zvláštnostech nebo o současném životě (pokud jde o cizí zemi) již před táborem. Často tyto večery slouží i k vysvětlení kvůli etapovce lehce zkreslených faktů. Kromě těchto sněmů a etap se do táborového plánu snažíme zařadit i jiný program vyplývající z daného námětu. Jedná se zejména o nesoutěžní formy zábavy nebo o akce, které pro svou náročnost nelze zařadit jako jednu z etap. Mám na mysli například tanec, zpěv, skalní malby, určování polohy sextantem, stavby (viz níže), typické hry, apod. Jako příklad z našeho tábora uvedu ještě půldenní pokus celého oddílu přemísťovat sochy na Velikonočním ostrově (tři svázané kmeny) podle návodu českého vědce Ing. Pavla Pavla.

Návštěvník tábora by se měl s etapovkou setkávat na každém kroku, a proto je dobré i rozpisy programů, nočních hlídek a jídelníčků na jednotlivé dny, které se věší na nástěnku, vyhotovovat s motivy etapovky. Často je nutné změnit pro dobu tábora jména družin a různých funkcí (kronikář, šéfkuchař, ...). Atmosféru dokreslují i kvůli táborové hře zbudované zvláštní stavby (palisády, strážní věž, lodní stěžeň místo stožáru na státní vlajku, kapitánský můstek, aj.). Je jasné, že táborový program, aby byl dostatečně různorodý a tedy i zábavný, není možné naplnit pouze etapovou hrou. Přesto si myslím, že by účastníci tábora měli být neustále do děje etapovky vtahováni. Toho na našich táborech dosahujeme tzv. „přepady“. Jedná se o krátké epizody vycházející z tématu (středověký hrad mohl být kdykoliv přepaden, stejně tak i cestovatelé byli často napadáni divochy, mezikmenové války ...). Většinou jde o krátké bitvy (maximálně zaberou 15 minut) s papírovými míčky, které se vyhlašují zcela nečekaně v jakoukoliv denní dobu během jakéhokoliv programu. Výsledky těchto soubojů je dobré zakomponovat do hodnocení družin v táborové hře.

Táborové etapové hry
práce k vůdcovským zkouškám

PAVEL TESAŘ
1997