

Písemná práce pro vůdcovskou zkoušku

LAMARIS

•

NÁVRH NA ROČNÍ ETAPOVOU HRU

Napsala: Monika Dupalová – Myška  
96. středisko Scarabeus  
77. oddíl Hesperia  
Praha 2005

## LAMARIS

„Celoroční etapová hra“ může být pro některé oddíly pojem dosti neobvyklý, proč, když máme přece „etapovku“ na táborech (příp. lyžácích, podzimních...), bychom měli vymýšlet další na oddílový rok? Není to zbytečný přežitek? Pravdou však je, že dobře zvolená celoroční hra může výrazně obohatit činnost, každému roku dává jiný „nádech“ a dělá jej zajímavějším a ucelenějším.

Když už se tedy rozhodneme, že do našeho programu nějakou etapu zařadíme, musíme dopředu promyslet několik věcí. Úplně nejdříve určíme, kolik času budeme hře věnovat. Jestli se bude odehrávat pouze na schůzce nebo bude pojatá jako úkoly, které děti splní ve vlastním čase jako domácí úkol. U tohoto však pozor s podobností se školními domácími úkoly, hra tak ztrácí svoje kouzlo, děti nebaví „patlat“ se s něčím samotné doma bez patřičné motivace. To si velmi dobře pamatuji z vlastní zkušenosti. V našem oddíle je teď tradicí, že etapovka připadá vždy na oddílovou schůzku, tj. jednou měsíčně, a tento systém se zatím výborně osvědčil.

Dalším krokem bývá vymyslet vlastní téma hry. Opět máme opravdu spoustu možností. Nesmíme však zapomenout na to, co by hra měla přinést každému jejímu účastníkovi. Je sice pěkné hrát jen tak pro zábavu, ale tady pro to není to správné místo. Celoroční etapovka vždy musí mít nějaký cíl! Ať už je to to, že se děti výborně naučí dovednosti ze Stezky nebo získají přehled v kultuře nebo cokoli jiného.

Největší chybou při plánování celoroční hry je podcenit čas a začít s vymýšlením na poslední chvíli nebo ještě hůř: jednotlivé etapy domýšlet až pár dní před tím, než se mají uskutečnit. Na začátku totiž máme spoustu nadšení a nápadů, hra se rozběhne, ale po několika měsících najednou nemáme čas (to známe všichni) a může se stát, že hra se naprosto vytratí a tím skončí. Přitom závěrečné shrnutí a vyhodnocení (popř. i zpětná vazba) je nadmíru důležitým prvkem.

Předkládám zde návrh na etapovou hru Lamaris, která pochází výhradně z mojí dílny. Je to hra „půlroční“, od ledna do června. Pokusila jsem se vyvarovat všech možných chyb a splnit vše výše napsané, přesto se moje pojetí může zdát poněkud netradiční a osobité. Inspirací mi byla legenda o Atlantidě, která se objevuje v příběhu ale zároveň jsem některé prvky převzala z kultury Nepálu. Nenašli byste zde jeden hlavní cíl, naopak je tu více dílčích cílů, které se dají rozdělit na „praktické“ a „příběhové“. Praktickými se rozumí: hlavně osvojení si znalostí o rostlinách a to nejenom jejich poznání, ale i vědět jejich možné použití, vyzkoušet si jejich sběr a sušení; dále vyzkoušet si voskovou a sypanou batiku a pracovat s cizím textem. Zato „příběhové“ cíle, neméně důležité, souvisí s komunikací s (nad)lidmi.

Poslechněte si příběh: Kdysi dávno, před několika tisíci tedy, když většina evropského národa zažívala pravěk, ohlodávala zvířecí kostičky a vydělávala kůže, existovala zvláštní jedinečná civilizace. Lišila se svojí obrovskou vyspělostí, měla spravedlivý vládní systém a byla naprosto izolovaná na velikém ostrově kdesi v oceánu. Lidé zde znali elektrickou i atomovou energii a síly, o kterých my nemáme ještě ani ponětí. Svůj původ odvozovali od bytostí, které sestoupily na Zemi ze souhvězdí Zeta Reticuli a zde se stali lidmi. Jenomže stalo se, že si snad při své vědecké práci začali příliš zahrávat s přírodou a bohové (?) se rozhněvali a celý ostrov byl zničen „skrže oheň a zemi“ a civilizace byla jako taková zničena. Těch několik lidí, kteří se zachránili, odešlo do „mlžných hor“, do míst, kde je nikdy nikdo nenajde. Tam vybudovali nový Chrám Nebes a pokusili se obnovit původní kulturu, ale nikdy se jim to nepodařilo úplně. Tak žili až do dnešních dnů, většinu času naprosto odloučení od zbytku světa. Odloučení proto, že se stále cítili být jaksi více než ostatní lidé, vždyť přece pochází z hvězd, jejich život se počítá na delší než náš, ovládají síly vesmíru... A hlavně, nemohli dopustit, aby se jejich kultura smísila s naší a tak nakonec úplně zanikla. To ještě netušili o té epidemii, nemoci, která se jich začala zmocňovat a která je nakonec donutila opět přijít mezi nás. Jediná záchrana: lék z osmi různých rostlin, byla pro ně totiž nedostupná. Aby lék působil, musí tyto rostliny dostat od někoho, kdo nepatří mezi ně....

Všechny tyto informace se však děti dovídají postupně, Lamarané „Lidé z Ostrova“ se stále bojí o vlastní identitu, nedůvěřují nám... Podle toho vypadá i jejich vystupování: chovají se sice velmi slušně ale přeci jen se tu místy objevuje i jistá povýšenost, která si vůči nám uvykli. V případě jakékoli urážky dokáží dát důrazně najevo svůj hněv, v opačném případě je jejich vděčnost obrovská. Proto je nutné s nimi jednat velmi citlivě.

Ještě bych měla vymezit roli vedoucího, ta je také důležitá, protože může dodat hře na věrohodnosti, bude to zprvu hlavně vedoucí, kdo bude přinášet různé informace a vytvoří nějaký dojem. Takže moje verze je tato: vedoucí je člověk, kterého tito svérázní lidé kontaktovali „kdysi dávno“, měl s nimi co dočinění, ale kvůli dále nerozebíranému „nedorozumění“, ztratil částečně jejich důvěru a funguje trochu jako prostředník mezi Lamarany a dětmi, který má ovšem utvořený svůj vlastní obrázek a občas si neodpustí projev nedůvěry či nelichotivou poznámku vůči Lamaranům. Ovšem zároveň k nim má i jakousi úctu a nikdy by proti nim nešel. Musí mít o hře naprostý přehled, řídí její spád a vysvětluje zamotaná místa.

### **LEDEN – dopis o lidí z Lamaris, hra „Civilizace“**

Úplný úvod, v klubovně se záhadně objeví dopis (nejlépe v potemnělé místnosti osvětlený svíčkou a ve složitě obálce). A to dopis od koho jiného než od Lamaranů. V tomto dopise podstatě neprozrazují nic, dávají jenom podnět k očekávání mnohých věcí budoucích, jedná se o jakousi prosbu, ale nic víc... Zde je jeho text:

*Des callon Lamaris*

*Bývali jsme Lamarané, Lidé z ostrova. Naše kultura byla vyspělejší, než vaše, žili jsme v míru. Pak nastal Věk Trestu za zločin, o němž se nemluví, a náš ostrov byl*

*pohlčen skrze oheň a zemi a jen nemnohým se podařilo zachránit. Na vaší pevnině osídlili vrcholky hor a vybudovali nový Chrám Nebes, znovuzrozenou Lamaris.*

*Vaši lidé o nás netuší. Zůstáváme skryti cizím pohledům, naše kultura a tradice budou zachovány. Nepátrejte po naší zemi, toto místo vám nikdy nebude odhaleno.*

*Nyní nastává Čas Proměn. Přicházíme za vámi, protože potřebujeme vaši pomoc. Nebudeme prosit jako zoufající, nabízíme obchod. Co bude vaší odměnou vám však zatím zůstane utajeno, dokud nepodstoupíte zkoušku, která odhalí vaše srdce.*

*Následujte tu, které říkáme Zohra Nertis, Kamenná. Zodpoví vám vaše otázky, věřte však, že mnohá slova vám zůstanou tajemstvím navždy.*

*Nar iš silve generis ik o tara ika.*

*Berinel Ennes, Mluvčí*

Dopis tedy neříká víceméně nic, jediné vodítko je jakási Zohra, což je Lamarské jméno vedoucí (ale o tom nikdo neví). Až se to ale provalí, vedoucí musí čelit náporu mnoha otázek, zejména pak o té zkoušce. Na tu dojde hnedka: jedná se o velmi zábavnou hříčku „Civilizace“, která „zkoumá, do jaké míry jste připraveni na setkání s naprosto odlišnou civilizací, než jste vy“. Velmi stručná pravidla jsou zde:

- dvě družiny, každá v jedné místnosti, představují dvě odlišné kultury, jejichž cílem je co nejlépe poznat jedna druhou.

- kultura „Dar“ – společnost: uctíváný král + poddaní

- smyslem života je radost a obdarovávání druhých (jako dárky dostane

družina

- různé kartičky s obrázky a žluté kartičky), jsou spontánní, veselí,

dávají najevo

- emoce...

- král může kohokoli vyhostit, ten smutně odejde, dokud ho král

nezavolá zase

- zpět

- domlouvají se pouze citoslovci

- kultura „Ham“ – společnost: rovnocenní

- smyslem života je získat co nejvíc majetku: žlutých kartiček

- kartičky se získávají obchodem, který má přesně vymezená pravidla

chování,

- mimo obchodování spolu jinak nekomunikují, jsou citově chladní,

naprosto bez

- emocí. Obchod je založen na získávání postupek v karetní hře,

všechna slova a

- gesta při obchodování jsou přesně určena.

- průběh hry: družiny jsou na různých místech, odkud na sebe navzájem nevidí a neslyší a kde žijí svým

- životem. Posílají mezi sebou vyslance, kteří se snaží o těch druhých zjistit co nejvíc. Pobyt delegátů u

- druhé družiny je přesně časově omezen ( $\pm 2$  minuty). Vyslanci se vyměňují 3x, mezi výměnami je 5ti

- minutová pauza, kdy si rozmýšlí další taktiku.

• důležité ke hře: každá družina má u sebe jednoho vedoucího, který diriguje hru, pravidla pro každou

kulturu se musí velmi dobře vysvětlit, aby nedocházelo ke zmatkům

Na konci této hry si obě družiny vymění navzájem své poznatky a zjistí, jak vlastně dopadly. Vlastní hra není tak důležitá pro celkovou etapu, jako to, že teď děti napíšou dopis jako odpověď Lamaranům, jestli přistupují na obchod, případně se mohou na něco zeptat... Dopis by měl samozřejmě vypadat co nejslušněji, ale rozhodně dětem nic neradíme, ať napíšou to, co a jak uznají za vhodné samy.

Ještě slovníček: Des callon Lamaris: doslova nepřeložitelná fráze, na způsob „v záležitostech Lamaris“

Nar iš silve generis ik o tara ika: Ať hvězdy svítí na vaši cestu

### **ÚNOR – překlad Lamarského textu**

Podle Lamaranů je znalost jazyka důležitá pro pochopení myšlení lidí, kteří jej používají. Proto přináší další zkoušku: přeložit příběh, který je napsán Lamarskou řečí. K dispozici mají slovníček, kde ale jsou jenom základní slovíčka příběhu, takže musí občas něco domyslet. Po přeložení textu (každá družina má jinou část příběhu nebo jiný příběh) družiny vzájemně interpretují svůj překlad.

Jazyk: prostě jazyk, nad kterým vedoucí stráví x hodin, měl by mít aspoň jednoduchou gramatiku a pády.

### **BŘEZEN – první setkání**

Tato etapka bude jistě dlouho očekávaná, protože tedy konečně dojde k setkání se skutečnými Lamarany, kteří už prověřili důvěryhodnost svých „pomocníků“. Setkání je naplánováno v klubovně, děti o něm vědí předem, takže si mohou připravit otázky, co chtějí vědět, ale třeba i malé pohoštění (???). Jenomže nakonec vše dopadne trochu jinak (samozřejmě plánovaně), v klubovně nikdo a jen na stole leží 2 dopisy. Jeden od vedoucí/ho na způsob:

*„Ahojte, stala se mi nemilá věc a na zítřejší oddílovku nebudu moci přijít, protože musím zůstat v práci. Ale myslím, že to setkání s Nimi zvládnete beze mě, možná to tak bude i lepší. Jenom doufám, že se s vámi nebudou chtít bavit po jejich, ale česky, snad mají dost soudnosti. I když jeden nikdy neví... No nic, hlavně se chovejte slušně a zdvořile, dost si na to potrpí. Prostě jedněte podle svého nejlepšího uvážení, to zvládnete, hodně štěstí, pa pá...“*

*PS.: Ještě důležitá věc: pokud budou chtít, abyste cokoli podepsovali, hodně dobře si to promyslete, fakt si dejte bacha!!!!“*

A ještě druhý dopis, který zda zanechají Lamarané:

*„Nemůžeme přijít na toto místo, mohlo by to pro nás být nebezpečné, tento dům bude možná sledován. Vyraďte hned na náměstí, kterému se říká Kubánské, je tam telefonní budka... Pospěšte, čas se teď počítá po vteřinách a není ho nazbyt. Dejte ale pozor, nesmí vás nikdo sledovat. Nikdo!“*

*Lamar.“*

Děti tedy po přečtení dopisů vyrazí, snad i trochu nedočkavé a malinko vyklepané (čemuž ten první dopis měl trochu dopomoci), najdou telefonní budku (a musí přijít k té správné nebo se to nepovede☺), nic a nikoho v ní nenajdou, ale: najednou telefon zazvoní a když ho zvednou, dozvědí se: „*Následujte osobu se žlutou růží*“. A osoba se žlutou růží bude nedaleko a odvede je až na místo setkání, kde čekají ostatní Lamarané. Ideálně by to měl být byt, místnost může být nasvícená svíčkami, trošku stylová atmosféra udělá hodně. Lamarany musí hrát lidé, které děti nikdy neviděly a neznají je. Oblečení Lamaranů: nejlépe nevýrazné barvy, spíše konzervativní, a každý má „šagru“, tradiční šálu (o té bude řeč příští měsíc). Lamarané musí výborně znát svojí roli, mít připravené odpovědi na možné otázky a určitě musí zvládnout trochu improvizace (sehnat někoho takového dá hodně práce, ale stojí to pak zato). Co se musí stát:

- Lamarané vysvětlí, co vlastně potřebují: mezi nimi vypukla jakási nemoc, nikdo neví, jak ji vylečit, stále se šíří. Jediná věc, co může pomoci je lék z osmi druhů rostlin. Tyto rostliny ale nesmí sbírat nikdo z nich, jinak by ztratily svůj účinek. Takže po dětech chtějí, aby jim oněch 8

rostlin přinesly (nasušené, v množství půl čajového hrnku). Jenomže tak jednoduché to není,

protože Lamarané neznají české názvy, takže na listině, kterou dětem dají, je jen Lamarské

jméno a krátký popis rostliny. Časový limit jsou 3 měsíce.

- Lamarané by se měli zeptat na překládaný příběh
- Prostor pro otázky, pokud někdo má k Lamaranům, o jejich národu, minulosti, , , ...

- Lamarané dětem zas tak úplně nevěří, chtějí po nich, aby podepsaly prohlášení, že je nezradí:

*At' nebesa padnou na mou hlavu, at' se země otevře a pohltí mne, pokud nesplním, k čemu se zavazuji.*

(oni samozřejmě vědí, že si mají jakékoli podpisy pořádně promyslet, takže obě strany musí použít trochu diplomacie, děti třeba určí svoje podmínky, když budou chytré

(ty naše jsou☺)). Lamarané své podpisy připojí také, i oni se zavazují nějakou odměnou,

kterou zatím neprozradí.

Pak jenom rozloučení a děti se vydají zpátky do klubovny.

Zde předkládám seznam rostlin:

Sedmikráska – **Sirennisane** – drobná vytrvalá bylinka s bílými květy jako stříbro hvězd spadané na zemi, sbírá se od dubna do září pro její protizánětlivé účinky...

Jinan – **Goria Lao** – je nejstarší rostlinou na naší planetě pro svou mimořádnou odolnost vůči klimatickým změnám a přírodním živlům včetně ohně, má naprostou imunitu proti škůdcům a

chorobám. Listy obsahují zvláštní léčivou látku, která není v žádné jiné rostlině... Jsou místa, kde je tato rostlina považována za posvátnou a sázena v blízkosti chrámů...

Meduňka – **Melissane** – rostlina, jejíž listy voní po citronu, obsahující mnoho silic. Má výrazné uklidňující účinky, zpomaluje tep, uvolňuje napětí, přináší spánek a veselé sny, je jako pohlazení... Její sušení musí probíhat rychle nebo by mohlo dojít k zapaření z zhnědnutí...

Šalvěj – **Selwiana** – rostlina se silně aromatickými listy a modrofialovými květy. Používala se k vykuřování posvátných a kultovních míst. Pravda, jež obsahuje, očisťuje a dává sílu. Ale také byla neznalými spojována se zlem, protože přitahuje ropuchy a jiné druhy žab. Má široké lékařské použití, také jako koření.

Zázvor – **Cingibera** – pochází z jihovýchodní Asie a Austrálie, využívá se její kořen, který má citrónovou vůni a ostrou chuť, hlavně jako koření, při výrobě piva nebo vína. Může být lékem proti mořské nemoci

Borůvka – **Prismura** – rostlina z lesa, snižuje hladinu cukru v krvi. Její modrofialové plody se používali jako barvivo třeba k přibarvování vína.

Lípa – **Cordatta** – její listy ve tvaru srdce připomínají lásku, sbírají se ale její zlatavé květy na čaj proti nachlazení, její účinky jsou však mnohem širší.

Máta – **Zoach** – malá rostlina se silou větru, píseň pouště... v jižních zemích se přidává k zelenému čaji, známý jako Tuareg...

### DUBEN – „šagra“

Protože se děti setkají v červnu se samotnou královnou, bylo by vhodné, aby na sobě měly aspoň tuto součást tradičního oděvu. Není tady asi moc, o čem psát, zde je obrázek, jak šagra vypadá. Vosková batika není složitá, ačkoli se na tuto metodu často zapomíná, a při troše šikovnosti výsledek dopadá výborně. Použila jsem ji v kombinaci se sypanou batikou. Pro jistotu a protože jsem velký detailista, zde je kratičký postup:

- nejdříve nastříháme pruhy látky, postačí staré prostěradlo nebo povlečení, ono se to nepozná, každý dostane jeden, z časových důvodů už střížený a začištěný.
- každý si rozmyslí motiv, který chce na šále mít a nakreslí si šablonu, případně předkreslí měkkou tužkou na látku.
- rozehrějeme vosk (postačí i klasický svíčkový) a ten pomocí starého štětce nanese podle šablony na látku
- když je toto hotovo, přijde na řadu vlastní barvení. Namočená látka se posype barvou a pečlivě zaváže do igelitu. Ve vodě se vaří co nejdéle, minimálně půl hodiny. Teda, voda se nesmí vařit, aby se nerozpustil vosk, ale musí být co nejteplejší aby chytila barva, takže je potřeba udržovat neustále nějaký průměr.



- no a potom vybalíme látku, vymácháme, usušíme, žehličkou přes noviny odstraníme vosk a už se kocháme.

### **KVĚTEN**

Květnová etapovka vypadá podle toho, jak jsou na tom děti se sháněním, případně určování rostlin. Nedá se moc počítat s tím, že se jim podaří správně určit všechny. Vedoucí by měl mít přehled, jak na tom jsou, co mají dobře, co ne. Ale nenápadný přehled, jeho úkol to přece není. Všechny rostliny musí na konci být určeny správně, ale děti musí vidět, že je to všechno na jejich zodpovědnost. Pokud jsou tedy u něčeho úplně mimo, může třeba přijít jeden z Lamanů a trochu jim poradit ve stylu, že on tu rostlinu zná, strašně moc jí chce dětem přiblížit, ale moc mu to nejde. Také může přinést vzorek rostliny jako „to poslední, co nám zbylo, snad vám to pomůže“ .

Takže místo nějaké hry je zde spíše prostor pro zpracovávání rostlin, dodělávání šál či čehokoli jiného nutného. Pokud ale prostor není potřeba, koná se úplně klasická oddílovka s jiným programem.

### **ČERVEN – setkání s královnou**

A úplný závěr etapovky. Všechno by mělo být připraveno, děti seznámeny se základními zdvořilostními gesty, frázemi a zásadami – vždyť se setkají se samotnou královnou a to se každému smrtelníkovi moc často nestává! A nepřijde jenom královna, ale jako její doprovod ti nejvyšší z nejvyšších (zase ty šikovný cizí lidičky). Setkání nemůže být předem sestavené úplně dokonale, protože reakcemi dětí se může leccos změnit, hlavní body, které mají proběhnout si ale určit musíme. Jsou to:

- předání nasušených bylinek
- Lamané konečně prozradí svou odměnu (zatím, pokud se děti ptaly, jen cosi naznačili o tom, že mají přemýšlet nad svým největším přáním). Odměna je takováto: každý dostane pruh papíru (±10x100cm), na který napíše svoje největší přání, něco na čem mu záleží a moc si přeje, aby se to splnilo. K tomu musíme ponechat dostatečně velký prostor, ne každý takové přání hnedka vymyslí. Na nikoho netlačíme, naopak, klidně to může být zašifrováno, nakresleno v symbolech, nikdo se nemusí cizí přáníčko dozvědět. Má to být odměna, ne další úkol. Tyto pruhy papíru totiž budou pověšeny na posvátném místě u Lamarského Chrámu Nebes, kde budou jako motlitba ve větru.... Uvědomění si totiž vlastního přání je prvním krokem k jeho splnění.
- dalším dárkem bude pro každého kamínek z Ostrova, který svému vlastníkovi přináší štěstí a



chrání jej, pokud ho nosí u sebe. Můžeme použít nějaký pěkný polodrahokam, co se prodávají

po čajovnách a všude možně, všechny by měly být stejného druhu a hlavně ne úplně známé,

nebo si také můžeme vystačit s pěknými oblázky od moře... uvidíme, jak dlouho každému

zůstane na památku...

### **Závěrem...**

... ještě pár slov o „grafickém“ pojetí. Myslím, že dobrým krokem je sjednotit všechny dopisy, listiny, předměty... do stejného tónu. Vše pak působí mnohem uceleněji a uchopitelněji, než když vše pokaždé vypadá jinak... Pro kulturu jako takovou jsem zvolila modrou barvu (má blízko k nebesům) v kombinaci s podkladovou hnědou. Takže všechny texty byly napsány tuží na „čajovém papíře“ (klasický kancelářský papír namočený v silném čaji a upečený v troubě), různé obálky a desky ve stejném ručním stylu, s dekorativními ornamenty a střípci... Také šagra byla jenom v různých odstínech modré a černé.

Možná doložka na táboře: nasbírané bylinky jsou vesměs toho druhu, že se z nich dá vytvořit výborný čajík na večerní sněm, jako dobrůtka k nějakému zajímavému povídacímu tématu....

### **Úplným závěrem...**

Tak, to je vše o mojí etapové hře. Nemohu napsat, jak se mi podařilo vše zorganizovat a jak vše dopadlo, protože hra je právě tento rok „v provozu“. Nevyhnula jsem se zatím několika chybám, ale ne tak závažným, aby měly dopad na celou hru a poučila se, jak se dalších vyvarovat, jaká citlivost je mnohdy nutná pro udržení určité atmosféry nebo myšlenky, jak důležité mohou být historicko–mytologické podklady, aby kultura Lamaranů působila reálně...

Snad někdo v tomto návrhu najde inspiraci pro svou vlastní hru...



Použitá literatura: naprosto žádná

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracovala samostatně.

Monika Myška Dupalová