

# (2003) Plavba Jitřního poutníka





# Úvod

Tato celotáborová hra je kompletně zpracována (včetně programu jednotlivých dní a duchovní části) a vydána nakladatelstvím [MRAVENEK](#), najdete ji stále v nabídce pod kat. č. 121 106.

## Motto :

Věřím, že fantazie je silnější než vědění.

Že mýty mají větší cenu než historie.

Že sny jsou mocnější než skutečnost.

Že smích je jediným lékem na zármutek.

A věřím, že láska je silnější než smrt.

R. Fulgum

## O nás:

Tradici letních táborů pořádaných farním úřadem v Netolicích založil zhruba před deseti lety p. Josef Sláčík. Začínali jsme s několika dětmi, které chodili do náboženství a během let jsme se rozrostli na tábory čítající každým rokem nad padesát dětí. Už zdaleka nepracujeme jen s dětmi z náboženství, náš organizační tým mladých lidí se počítá v desítkách. Úlohu hlavního vedoucího vykonává již řadu let Růženka Nováková, která má pod sebou tým lidí, kteří připravují program – celotáborovou hru, mezi něž se počítám i já.

Celotáborovou hru „Plavba Jitřního poutníka“ jsme hráli na letním dětském táboře v červenci 2003 na zámku ve Štětkni. Myslím, že to byl jeden z nejlepších táborů, což bylo dáno nádherným prostředím a hlavně příběhem, který dokázal děti uchvátit.

Dovolte, abych Vám vyprávěl o dnech velkých dobrodružství ...



## Článek uveřejněný v novinách:

Letní tábory pořádané farním úřadem v Netolicích se stali již jakousi tradicí. Vznikají rok co rok díky práci a hlavně nadšení několika desítek lidí, kteří neziskově věnují svůj volný čas dětem.

Tento rok se tábor konal ve Štěkni od 9. do 19. července 2003 a jako námět celotáborové hry posloužila kniha C.S. Lewise : Plavba Jitřního poutníka. Příběh se odehrává v jiném světě – v Narnii, zemi kde žijí lidé a mluvící zvířata. Jedná se poutavý příběh plavby skupiny námořníků až na samotný konec světa, do říše velkého Aslana. Námořníci postupně navštěvují jednotlivé ostrovy, na kterých hledají své ztracené přátele – sledují jejich stopy, odhalují minulost.

Pokusím se Vám nastínit průběh takového tábora.

Na zámek ve Štěkni přijíždí zhruba 50 dětí, které jsou rozděleny do pěti družin. Každá družina představuje skupinu námořníků a má svou barvu, znak, vlajku a hymnu (píseň od Jaromíra Nohavici). Děti si přiváží z domova bílé tričko, které si s pomocí vedoucích batikují podle barvy své družiny. Tento prvek se nám velice osvědčil. Společná část oblečení nejen, že hezky vypadá, ale i doma pak vytváří vzpomínku na prožité chvíle na táboře. V minulých letech už jsme takto vytvořili haleny nesoucí rytířský znak nebo pláštíky na záda s různobarevnými knoflíky.

Každá družina má většinou dva starší vedoucí a dva mladší rádce, kteří se starají o svěřenou družinu. Chod tábora zajišťuje skupina asi patnácti lidí, kteří se starají o technické zázemí a kuchyni. Zároveň se tito lidé stávají herci a berou na sebe podobu postav z příběhu. Úroveň kostýmů a rekvizit jsme během let dotáhli na slušnou úroveň.

Nedílnou součástí každého tábora je také hudba. Hudba provází táborníka na každém kroku. Ráno je buzen hudbou, následuje rozcvička s hudbou, nástupy jsou oznamovány hudbou a večerní slavnost je ověněna hudbou až k prasknutí. Při večerní slavnosti se všichni sejdou u veliké táborové lodi, která byla pro tento účel postavena v zámeckém parku a slavnostně se vyhlašuje vítěz dne. Během dne jsou totiž výkony jednotlivých družin sledovány a jedna družina je vybrána jako nejlepší. Po celý následující den se pak třepotá na stěžni táborové lodi vlajka této vítězné družiny a družina má právo jet druhý den na výlet. Výlet vypadá tak, že družina nasedá na rafty a plaví se přes jezy po řece Otavě, vaří si oběd v kotlíku na ohni a dle libosti se vrací zpět do tábora.

Každý den tábora je naplněn různými soutěžemi, scénkami a hrami, nechybí samozřejmě ani koupání. Na tvorbě programu se tento rok podílel tým 10 lidí, každý připravuje program na jeden konkrétní den, který zapadá do celotáborové hry.

Ústřední postava tábora, král Kaspian, společně s dalšími asi 10 postavami se stávají průvodci těchto her.

Každý ročník tábora je něčím výjimečný, každý má své osobité kouzlo. Tento rok se nám však podařilo něco zcela mimořádného. Věřím na zázraky a proto mohu říci, že jsme se skutečně přenesli do jiného světa a prožili něco, na co budeme všichni ještě dlouho vzpomínat. Bylo to dáno jednak krásným prostředím a vřelým přijetím místních obyvatel, ale hlavně ochotou každého obětovat svůj čas a nasadit své schopnosti pro dětský úsměv a rozdávat lásku kolem sebe. Velký Aslan byl v každém okamžiku s námi. Děkuji tímto všem, kdo se jakkoliv podíleli na přípravě a průběhu této perly letních táborů v Netolicích.



## **Clive Staples Lewis – autor příběhu:**

Irský spisovatel C. S. Lewis působil jako profesor středověké a renesanční literatury na univerzitách v Oxfordu a Cambridge. Od mladického vzdorného ateismu se postupně propracoval k intelektuálně těžce vybojované víře. V následujících letech se stal jedním z největších obhájců křesťanské víry ve dvacátém století. Je autorem řady světových bestsellerů jako jsou Rady zkušeného ďábla, Letopisy Narnie či K jádru křesťanství.

Mezi jeho přednosti patří nesmírně bohatá tvůrčí fantazie, která dává zvláštní hloubku a půvab většině Lewisových knih. Spolu se svým přítelem J. R. R. Tolkienem dal C. S. Lewis vyniknout novému literárnímu hnutí fantazijní tvorby, jehož vliv neustále roste.



Letopisy Narnie – příběhy, které dnes neodmyslitelně patří do světového fondu dětské literatury, jsou pozváním pro každého z nás. Pojďme a pospěšme spolu s dětskými hrdiny do světa, kde je sice Zlo solné, ale Dobro nakonec přeci jenom zvítězí!

Dílo :

- Kniha první Lev, čarodějnice a skříň
- Kniha druhá Princ Kaspian
- Kniha třetí Plavba Jitřního poutníka
- Kniha čtvrtá Stříbrná židle
- Kniha pátá Kůň a jeho chlapec
- Kniha šestá Čarodějův synovec
- Kniha sedmá Poslední bitva

### Úryvek z knížky:

Lucinka si připadala, jako by už v Kaspianově kajutě bydlela celé týdny. Houpání lodi jí nevadilo, protože kdysi, kdy bývala v Narnii královnou, se lodí nacestovala ažaž. Kajuta byla maličká, ale veselá, protože jí zdobilo malované táflování (všelijací ptáci, zvířata, tmavočervení dráčci a vinné ratolesti), a čistá jako klícka. Kaspianovo oblečení jí bylo velké, ale s menšími úpravami to docela šlo. Jeho střevice, sandály i holínky byly velké beznadějně, ale jí nevadilo, že bude po palubě chodit bosa.

Když se oblékla, vyhlédla oknem na vodu, ubíhající vzad a dlouze, zhluboka se nadechla. Byla si jista, že jí začínají nádherné prázdniny.

C.S. Lewis, Plavba Jitřního poutníka



## **Úvodní motivace (rozeslána dětem společně s dalšími údaji):**

Otevírá se brána do jiného světa – NARNIE,

země, kde žijí lidé a mluvící zvířata.

Do země, kterou chrání mluvící lev Aslan.

Do země, které vládne spravedlivý král Kaspian.

Před léty opustilo Narnii sedm lordů, ztratili se v místech,

kam se ještě nikdo neodvážil plout.

Král Kaspian se chystá za nimi na dalekou plavbu na nádherné lodi,

kteřá nese jméno Jitřní poutník.

Možná loď dopluje až na samotný konec světa,

do říše velkého Aslana.

Král Kaspian hledá věrné a odvážné námořníky,

kteří se nezaleknou nebezpečí.

Staneš se jím právě ty?

# Postavy



## KRÁL KASPIAN

- kroužková zbroj, kroužkový chránič krku, kroužková kukla, varkoč se znakem lva, gotický meč s pochvou, černý plášť, chránič ramene, plechové rukavice, nátepníky, kožené kalhoty. tmavé triko s dlouhým rukávem, vhodné boty, koruna
- vládce Narnie

## LORD DRINIAN

- šněrovací halena, plášť, výložky na ramena, vhodné tmavé kalhoty (nejlépe plátěné), dvojcípý klobouk
- kapitán lodi

## BEREG

- bílá halena, plátěné kalhoty, šátek kolem krku
- lodmistr



## RHINS

- bílá halena, plátěné kalhoty, šátek kolem krku
- kormidelník, zástupce kapitána

## BRAUN

- bílá halena, plátěné kalhoty, šátek kolem krku
- Navigátor

## KORIAKIN, RAMANDU

- kostým kouzelníka, dlouhý vous, hůl, bosé nohy
- kouzelník z Ostrova hlasů a hvězda na odpočinku z Ramanduova ostrova

## RÍPČÍP

- mušketýrský varkoč, gotický tesák s pochvou, tmavé kalhoty, klobouk s peřím, nakreslené fousky na tváři
- statečný myšák

*Tam, kde vlny zesládnou, setkají se s oblohou  
tam, Rípčípe, pamatuj, meta tvá a přístav tvůj;  
dál už cesty nevedou. Pluj k východu, pluj!*





## **RYNELF**

- kožená halena, dřevěný luk, toulec, šípy, nátepník, lukostřelecká rukavice, držák na luk na záda
- velitel lučištníků

## **MIRIEL**

- modré gotické šněrovací šaty
- Ramanduova dcera

## **MONTY**

- bílá halena, plátěné kalhoty, šátek kolem krku
- vrchní plavčík

## **Další pomocné funkce:**

- KAMERAMAN, ZVUKAŘ
- SPRÁVCE TÁBOROVÉ TRUHLY PLNÉ HER
- ROZHODČÍ SPORTOVNÍCH UTKÁNÍ O POLEDNÍM KLIDU
- SPRÁVCE LODNÍHO DENÍKU
- HUDEBNÍ NÁSTROJE A ZPĚV - KOORDINÁTOR

## **Přátelé, které družiny hledají na ostrovech – stručný přehled:**

- REVILIAN - Ramandův ostrov
- BERN - Osamělé ostrovy - Felim
- ARGOZ - Ramandův ostrov
- MAVRAMORN - Ramandův ostrov
- OKTESIAN - Dračí ostrov
- RESTIMOR - ostrov Zlatá (mrtvá) voda
- RHÓP - temný ostrov



# Organizace a hodnocení

Děti byli rozděleny na čtyři skupiny, každá má svou barvu, znak (na vlajce) a hymnu (píseň od J. Nohavici) - viz CTH Letopisy Narnie - Stříbrná židle.

## System hodnocení

Příběh vypráví o dlouhé strastiplné cestě až na konec světa. Všichni se plaví na jedné velké krásné lodi a proto se domnívám, že by vzájemné soutěžení možná zastřelo samotnou myšlenku sounáležitosti a společného putování. Bodování proto u nás bylo vždy jen v rámci jednoho dne. Družině, která zvítězila (dosáhla při hrách nejlepších výsledků), vlála po celý následující den na stěžni táborové lodi vlajka se znakem družiny. Tato vlajka se sundala až večer při slavnosti a vrátila se zpět ke družině. Bylo tedy nezbytné, aby se při hrách každý den rozhodlo o vítězné družině..

Tento prvek byl u dětí velice silně přijímán. Důležitá je dramaturgie samotné slavnosti, družina se musí cítit nesmírně poctěna (příklad dramaturgie, tak, jak jsme ji použili my, uvádím dále). Tento prvek tmelí družinu dohromady a vnáší do CTH prvek soutěživosti a radosti ze společné práce. Slabší jedinci jsou „taženi“ družinou, nuceni k spolupráci svými kamarády, námořníky. Příliš horlivé jedince naopak drží v mezích a srovnává rozdíly mezi družinami.

Vítězná družina měla navíc právo jet celý následující den na výlet. A nebyl to obyčejný výlet, půl trasy zdolala skupina „po námořnicku“ – na raftu a zbytek došla pěšky (zpět do tábora). Na celý výlet dostali pouze kotlík, zápalky, lžíce a polívky z pytlíku (brambory) s tím, že musí nějak přežít. Družina si tak musela najít vhodné místo pro oheň, uvařit oběd a rozvrhnout čas, tak aby do setmění byli zpátky v táboře. Společný výlet vždy působil velice kladně na vztahy uvnitř skupiny. Skupina měla možnost se lépe seznámit a spolupracovat na společné věci, což je myšlenkou celého tábora. Je zde ovšem kladen velký důraz na schopnosti družinových vedoucích a rádců. Musejí být schopni řešit krizové situace, předvídat rizika a mít neustále děti na očích. Mobilní spojení na některého z nich je samozřejmou podmínkou. Plavba na raftu si dále vyžaduje zkušeného, školeného průvodce a technické zabezpečení – dovoz a odvoz raftu atd.

Trasy výletů je možné měnit, tak, družina, která zvítězí znovu, neznala předem cíl své cesty. Plavba na raftu může být delší nebo naopak kratší (zdolávání jezů je velice oblíbený prvek), výlet všelijak ztížen (např. některými úkoly, časem apod.). Výlet je zkrátka pro družinu odměna za vítězství, tak ať si jej užijí a vypráví o něm ostatním družinám až se vrátí.



Je také možné bodovat nepřímo – nehodnotit dosažené výkony (počet bodů, dosažený čas), ale např. umělecký dojem, chování apod. Tento způsob je pro děti značně neprůhledný a je vhodný zejména tehdy, pokud chceme z nějakého důvodu korigovat výsledky – např. proto, aby na výlet nejezdila stále ta samá družina, pro plánování výletů apod.

## **Dramaturgie večerní slavnosti (dáno místními podmínkami, zejména přílehlým koupalištěm):**

- Děti přichází z tábořiště ke koupališti
- Děti jsou nastoupeny podle družin v zástupech u jednoho rohu koupaliště nad táborem
- Když je naprosté ticho, vyhlásí král Kaspian vítěznou družinu – zakřičí její jméno přes vodu
- Vítězná družina nasedá na vor a pomocí bidel pluje do protilehlého rohu koupaliště. Ostatní družiny se rozestaví kolem břehu koupaliště
- Král Kaspian přebírá od vítězné družiny vlajku se znakem a předává ji Rípčípovi
- Rípčíp slavnostně vytahuje vlajku na stožár táborové lodi, vítězná družina se staví kolem táborové lodi
- Slavnosti projev krále, kapitána – pochvalná slova, výhled na další den
- Vítězná družina se vrací po souši zpět k ostatním
- Hraje hudba - Nohavica – hymna vítězné družiny
- Družiny společně odcházejí zpět do tábora
- Vor - Jednoduchá konstrukce pomocí raftu, nebo upravené pramice či snad jen spojených klád, tak aby unesl skupinu cca 12 lidí

## **Co je nutno připravit před odjezdem na tábor**

Velký počet různých rolí (postav z příběhu) přináší velký počet masek - kostýmů. Jsou ozdobou každé činnosti na táboře, zvláště večerní slavnosti. Sáhli jsme proto do inventáře jedné spřátelené skupiny historického šermu a postavy náležitě vybavili. Lze si však vystačit i mnohem jednodušeji – např. ušitím několika společných námořnických halen jednoduchého střihu apod. Aby také děti působili „uniformovaně“ zvolili jsme společný prvek oblečení – každé dítě si přivezlo z domova čisté bílé tričko, které si v prvních dnech tábora batikovalo na barvu své družiny. Společné nástupy tím dostaly nový rozměr.

Ozdobou a dodnes památkou (stojí u zámku dodnes) byla naše táborová loď. Není vlastně pro chod tábora vůbec důležitá, ale dobře vypadá a děti se snáze vžívají do příběhu. Několik základních vlastností lodi :

- Nepohyblivá
- Zhruba 2m široká a 5metrů dlouhá
- Konstrukce pomocí kůlů zaražených v zemi pobitých zvenku prkny, s jedním stožárem
- Kladky na stožáru pro vytažení vlajky
- Paluba tak, aby děti viděli přes okraj lodi
- Nezbytná vlajka na čeleni
- Popis lidi tak, jak ji popsal autor příběhu :

pozlacená příd' tvarovaná jako dračí hlava s otevřenou tlamou

- jediný stěžeň s jedinou čtverhrannou purpurovou plachtou a strážním košem
- boky lodě zelené
- po stranách pozlacená dračí křídla
- dva otvory s poklopem vedoucí do podpalubí – před stěžněm a za ním
- otvory na vesla + vesla
- kormidelní kolo
- na zádi pozlacený dračí ocas
- jeden záchranný člun a kurník pro slepice po obou stranách poklopu



Pro **svolávání družin**, na nástupy a představení jsme použili starý kostelní zvon. Tvořil však jen doplněk k oblíbenému svolávání hudbou. Hudbu je možné volit různě, tak by vytvářela kulisu při probíhajících hrách a činnostech v táboře. Jaromír Nohavica má celý repertoár písniček pro děti, je možné použít i náladovou hudbu (např. Mike Oldfield), která neodvádí pozornost.

Děti na táboře si dále vedli podrobný osobní Lodní deník, do kterého si zapisovali vlastní poznámky (formou deníku), kreslili mapu cesty a lepili obrázky zachráněných přátel z příběhu. Dětem tak zůstane pěkná památka na prožité chvíle na táboře, rozvíjí jejich tvořivost a fantazii. Ne každý si samozřejmě deník chce vést, není třeba k tomu někoho nutit.



Důležitou část CTH tvořila také velká mapa, která visela v kuchyni, kde si ji každý mohl prohlédnout. Ztvárnili jsme ji velký prostěradlem nebatikovaným na modrobílo. Lihovým fixem jsme postupně na mapu přikreslovali jednotlivé objevené ostrovy a události. Děti tak měli možnost lépe sledovat a představovat si trasu lodi a mohli si také mapu překreslovat do svých lodních deníků.

## Rozdělení do družin

### ČERVENÍ

Hanka Vinciková  
Tomáš Hubáček  
Petra Reidingerová  
Miki Troup  
  
Věrka Petrášková  
Maruška Vávrová  
Fanda Lonský  
Katka Chánová  
Anička Churáčková  
Lenka Brabcová  
Marek Říha  
Bětka Churáčková  
Vládík Filip

### ŽLUTÍ

Míša Vavrušková  
Franta Bukač  
Jakub Churáček  
  
Romča Říha  
Marek Holub  
Eliška Reindlová  
Ondra Kadlec  
Anička Vávrová  
Martina Mužíková  
Maruška Petrášková  
Edita Pešková

### ZELENÍ

Janina Srbená  
Věrka Bukačová  
Petr Šmíd  
Renča Nováková  
Kája Říha  
  
Honzík Holub (Netolice)  
Anežka Kozlerová  
Katka Pužejová  
Jesika Kubičková  
Vládík Reidinger  
Tomáš Lonský  
Bětka Pospíšilová  
Iva Holubová



## MODŘÍ

Zuzka Vinciková

Kája Bukač

Vendula Růžičková

Honza Srbený

Honzík Holub (Sokolov)

Františka Pospíšilová

Matěj Kozler

Míša Pudivítrová

Vašek Růžička

Jirka Špán

Evička Filipová

Pavla Vinciková

Terezka Pužejová

## HNĚDÍ

Jana Šmídová

Slávek Grill

Alča Reidingerová

Fanda Reindl

Pavel Vávra

Eliška Kosmatová

Šárka Stříbrská

Jakub Kozler

Sam Pospíšil

Šárka Petrášková

Petra Brožová

Ivanka Černá

Jana Petrášková