

(2004) Stříbrná židle



Úvod

Tato celotáborová hra je kompletně zpracována (včetně programu jednotlivých dní) a vydána nakladatelstvím MRAVENEK, najdete ji stále v nabídce pod kat. č. **121 117**.

Tradici letních táborů pořádaných farním úřadem v Netolicích založil zhruba před deseti lety p. Josef Sláčík. Snažíme se dále kráčet v jeho stopách a v roce 2003 jsme řízením velkého Aslana našli zámek ve Štěkni, ve kterém se nám otevřela brána do světa Narnie. Vstoupili jsme do tohoto světa plavbou na Jitřním poutníku až na konec světa a navázali jsme putováním za záchranou prince Rilian až na jeho dno. Celotáborovou hru „Stříbrná židle“ jsme hráli na letním dětském táboře v srpnu 2004. Tábor trval celých 12 dní a zúčastnilo se jej 80 dětí o které se staralo více než 20 vedoucích.

V celém příběhu vystupuje pouze několik postav, které nemají zásadní význam na plynutí příběhu, stávají se průvodci, herci, kteří přibližují dětem příběh. Mnoho jich sestoupilo do Doleního světa ale málokdo se vrátil na světlo denní ...

Od velké plavby uplynulo v Narnii celých 70 let. Král Kaspian se oženil s krásnou Miriel z Ramanduova ostrova a společně spravedlivě spravovali celou Narnii. Zemi však postihlo veliké neštěstí. Královna byla při oslavě prvního májového jitra uštknuta jedovatým hadem a zemřela. Zanedlouho poté zasáhla zemi druhá rána - zmizel králův syn Rilian a nikdo netuší kam. Bylo již podniknuto nespočet výprav, které prince hledaly, žádná se však nevrátila nazpět. Král nakonec vydal zákaz dalších hledání



svého syna, neboť se již nemohl dál dívat na to, jak se jeho nejstatečnější rytíři a ušlechtilá zvířata jeden po druhém ztrácejí. V zemi panuje neklid a na všech obyvatelích Narnie leží nepopsatelný smutek. Jen přítomnost velkého Aslana vrací do země světlo a naději.

Smrt královny a zmizení Riliana má na svědomí královna Podzemní říše. Věžní prince v Dolením světě a má v plánu zaútočit v čele veliké armády na Narnii. Princ je zcela v moci královny, jen v noci se mu vrací vědomí a touha utéci (je připoután ke stříbrné židli). Bez pomoci to však nemůže dokázat. Aslan proto povolává z našeho světa děti, které se mají řídit jeho znameními a prince z moci královny zachránit.

Motto

POVINNOST BEZ LÁSKY

činí mrzutým

ODPOVĚDNOST BEZ LÁSKY

činí bezohledným

SPRAVEDLNOST BEZ LÁSKY

činí tvrdým

MOUDROST BEZ LÁSKY

činí hrozným

PŘÁTELSTVÍ BEZ LÁSKY

činí falešným

POŘÁDEK BEZ LÁSKY

činí malicherným

ČEST BEZ LÁSKY

činí domýšlivým

MAJETNOST BEZ LÁSKY

činí lakomým

VÍRA BEZ LÁSKY

činí fanatickým

ŽIVOT BEZ LÁSKY

je nesmysl

ALE ŽIVOT V LÁSCE

je štěstí a radost

Poděkování

- hlavní vedoucí Růžence Novákové za pevné nervy a pochopení,
- vikáři P. Josefu Sláčíkovi za duchovní servis,
- kuchařům a kuchařkám v čele s Davidem Říhou za profesionální výkon,
- zdravotnicím Marušce Srbené, Alče Reidingerové a Evče Macháčkové za bezesné noci, konejšivé slovo a naději při zdolávání epidemie,
- tvůrcům programu Zuzce Vinckové, Janině Srbené, Evče Macháčkové, Alče Reidingerové, Tomáši Hubáčkovi, Honzovi Srbenému, Fandovi Reindlovi, Janě Šmídové, Hance Vincikové a Martinu Seberovi,
- vedoucím mládeže Míše Vavruškové a Slávkovi Grillovi za bezvadnou motivaci a celkové vedení skupiny Ořechů,
- Míše Vavruškové za nasazení pro děti a mládež a výrobu všech masek,
- Ivče Vavruškové a Pepovi Peškovi za přípravu lanových aktivit pro mládež,
- technickému týmu za věnovaný čas a všem, kdo se na přípravě tábora podíleli.





Postavy

KRÁL KASPIAN

- stříbrná kroužková zbroj, gotický meč s pochvou, tmavé kalhoty, koruna, tmavé triko s dlouhým rukávem, vhodné boty
- vládce Narnie

PRINC RILIAN

- zlatá kroužková zbroj, gotický meč s pochvou, tmavé kalhoty a tričko s dlouhým rukávem
- syn Kaspiana

ŠKLÍBLATÍK

- Špičatý klobouk, plátěná halena a plátěné krátké kalhoty, kouří dlouhou fajfku, astenická osobnost, tak trochu škarohlíd
- kývoun bahenní, průvodce

KRÁLOVNA PODZEMNÍ ŘÍŠE

- Zelené gotické šaty, zdobený pásek, korunka
- zlá královna, která se umí měnit na hada a čarovat

GOLG

- Na hlavě hřebínek, vypadá jako hroch
- podzemník, vězněný královnou, uprchne do Bismu

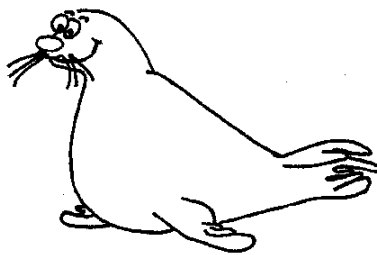
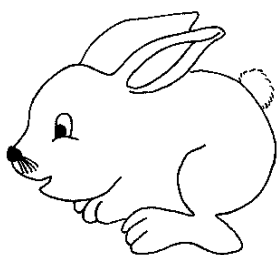
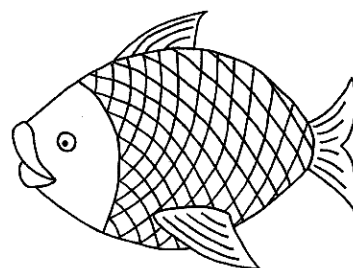
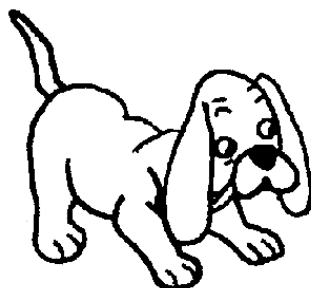
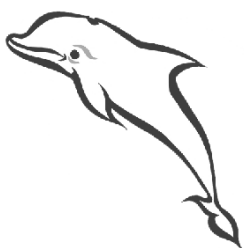
MOUDRÁ SOVA BLYŠTILKA

- Šedivý plášť
- Nejstarší a nejmoudřejší sova Narnie

VELKÝ LEV ASLAN

- Kompletní maska lva
- Duchovní vládce Narnie

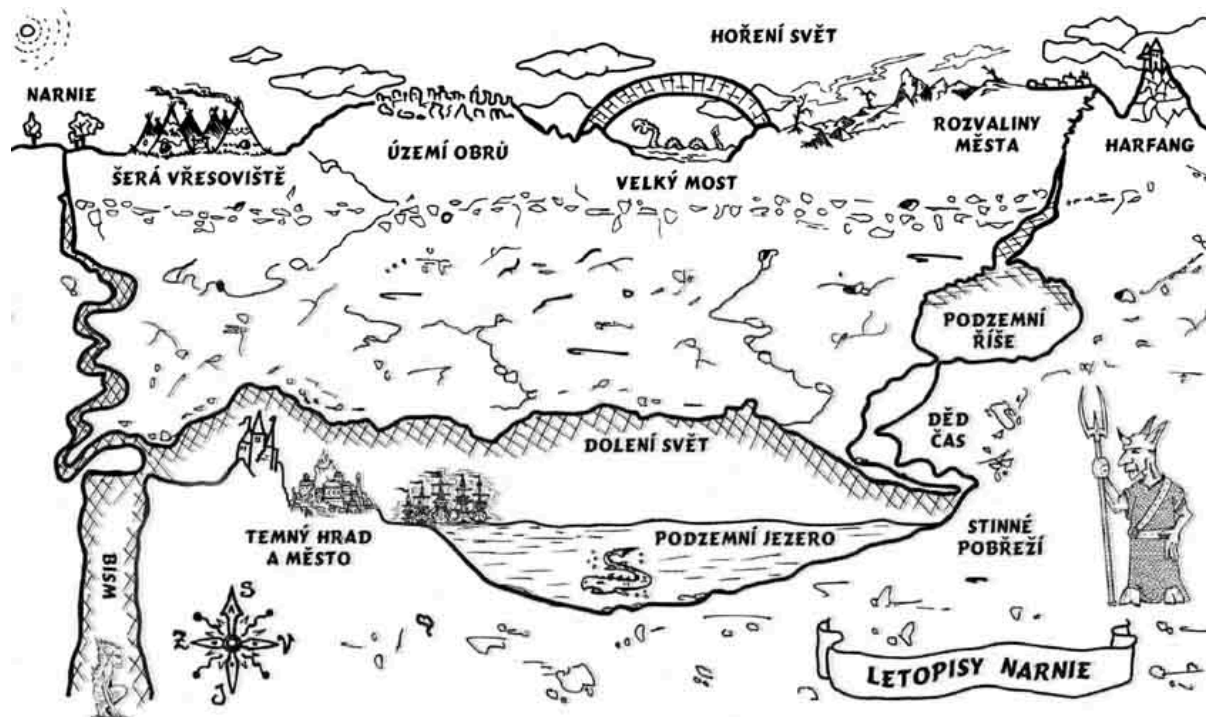
Děti byly rozděleny na šest skupin, každá měla svou barvu, znak (na vlajce) a hymnu (píseň od J. Nohavici)



Bodování

Klasické odměňování družiny za pořadí v jednotlivých soutěžích bodovým ohodnocením. Body však představují jednotlivé kousky velké mapy, které každá družina lepí na obrys velké mapy. Výsledné pořadí určí, kdo složí největší kus mapy (samozřejmě to nejspíš dopadne tak, že mapu složí všichni, ale to děti nevědí). V každém dnu je možné ohodnotit maximálně tři soutěže (tzn. že mohou získat max. 18 dílků mapy za den) a je zapotřebí, aby se to skutečně učinilo! Předposlední den bude možnost kousky mapy dosbírat, ale neměli by vzniknout přílišné rozdíly mezi družinami, neměl by také nastat den bez bodování.

Kousků mapy je celkem $13 \times 12 = 156$.





Systém přidělování bodů:

1. místo – 6 kousků mapy
2. místo – 5 kousků mapy
3. místo – 4 kousky mapy
4. místo – 3 kousky mapy
5. místo – 2 kousky mapy
6. místo – 2 kousky mapy

Na večerních slavnostech dáme šanci družinám na 5. a 6. místě body (tedy vlastně kousky mapy) dohnat a to tak, že pro ně vyhlásíme jednu rychlou dynamickou krátkou hru, která vítězi přinese další bonusové kousky mapy. Ostatní skupiny pouze pasivně přihlížejí a případně povzbuzují.

Po skončení slavnosti mají skupiny krátký čas k tomu, aby mohli kousky mapy nalepit (jinak hrozí, že je poztrácejí). Každá skupina má někde v místnosti své místečko, kde visí připravený rastr, na který kousky mapy lepí. Tento rastr je zapotřebí podlepit tvrdým kartonem, protože má snahu se pod nánosy lepidla neustále ohýbat. Na každém kousku mapy je číslo, které je také na rastru a udává tedy, kam se má nalepit.

Je nutné mít neustále přehled o tom, kolik kousků mapy skupinám chybí a korigovat jejich rozdávání. Nesmí také dojít k tomu, že se pomíchají kousky mapy jednotlivých skupin. Mapa vlastně obsahuje nakreslený celý příběh, je na vás, zda bude rozdávát kousky mapy z konkrétní části mapy, která se váže k příběhu nebo je budete rozdávát náhodně. Obojí má své kouzlo.

Co se týče technického zpracování map, tak nejlepší je vytisknout kvalitně mapu na papír A4 a nechat jej černobíle nazvětšovat na formát alespoň A2 – dnešní kopírky originál příliš nezkreslí. Šikovné ruce a pastelky poté dokončí práci strojů (barevný tisk takového formátu je dost drahý). Je pěkné, když každou mapu vybarví někdo jiný – má to svůj osobitý styl, je také možné barevně ladit mapu dle barvy družin.

Večerní slavnost

Večerní slavnost jako závěrečný prvek se nám na táborech velice osvědčila. Tvoří takovou pěknou tečku za každým dnem, je to příležitost k různým pochvalám, k dodání odvahy slabším skupinám a k nadestření motivace dalšího dne. Zároveň je to doba, kdy se sejde celý tábor (včetně kuchařek), děti mají na sobě své „táborové uniformy“ a vyniknou všechny kostýmy. Pro tuto příležitost jsme vyráběli společně s dětmi lucerničky, které potom v šeru krásně vypadali. Doplněno olejovými pochodněmi pak dotváří téměř tajemnou atmosféru celé slavnosti. Lucerničky jsme vyrobili odrátkováním zavařovacích sklenic (nejlepší jsou ty staré s okrajem na gumičku). Důležitým prvkem každé slavnosti je také hudba – zazní hymna vítězné skupiny, nástupy na hudbu jsou také mnohem zajímavější a umlčí upovídané ústa dětí.

Na každé slavnosti jsme vždy vyhlásili vítěznou skupinu (s největším počtem bodů) a pořadí ostatních skupin a rozdali odpovídající počet kousků mapy. Krátkou hrou pak měli skupiny na posledních místech šanci body dohnat.

Dramaturgie slavnosti (dáno zčásti místními podmínkami)

- Na nádvoří přichází zadním vchodem jeden vedoucí každé družiny s jedním dítětem. Vedoucí drží vlajku, dítě pochodeň a staví se na určené místo.
- Pokud jsou v táboře, přichází skupina mládeže a staví se po obvodu nádvoří s pochodněmi v rukou.
- Vedoucí družin nejbližší stojící u dveří otevírají dveře a vpouští děti na nádvoří – opačnými dveřmi než přišli vedoucí s vlajkami
- Děti se staví do zástupů před svého vedoucího s vlajkou.
- Zadním vchodem přicházejí Moudré sovy, postavy z příběhu, kuchařky a další, prochází mezi družinami a staví se před děti.
- Vyhlášení pořadí a rozdání kousků mapy.
- Poslední a předposlední skupina se přetahuje, vítěz získává 4 kousky mapy.
- Zhodnocení dne, motivace dalšího dne.
- Vybrat od dětí trička – táborové sluníčko a prase.
- Dítě u vlajky sfoukává pochodeň a odevzdává ji svému vedoucímu a ten ji společně s vlajkou zabodává do záhonku. Oba se poté vracejí ke skupině.
- Vedoucí postupně odvádí děti hlavním vchodem – skupina po skupině.
- Nakonec odchází postavy z příběhu, sovy, kuchařky a další společně s družinou mládeže.



Hry na večerní slavnost

Štafeta s mincí

Družstva stojí v řadách, každý prvý z družstva má na hřbetu předpažené pravé ruky minci. Na zahajovací povel ji předá bez jakékoliv pomoci druhé ruky nebo spoluhráče na hřbet pravé ruky druhého ve štafetě atd.

Vítězí to družstvo, které si dříve a bez pomoci předá minci až na konec. Jestliže mince spadne, musí se vrátit prvnímu ve štafetě a hra pokračuje dál.



Na vítr

Na stůl, špalek nebo kámen se postaví zapálená svíčka. Ke svíčce přicházejí střídavě hráči obou skupin a snaží se ji sfouknout. Předtím ovšem jsou k ní pouze postaveni, zaváží se jim oči, pak musí udělat tři kroky zpět, třikrát se otočit a postoupit třemi kroky ke svíčce. Za každý úspěšný pokus získává družstvo jeden bod, vítězí družstvo s větším počtem bodů.

Šňůra

Úkolem každého družstva je vytvořit ze svých svršků co nejdelší provaz. Při měření musí držet provaz nad hlavami a nesmí se přetrhnout. Porovnáme výtvary obou družstev.

Zkouška rychlosti

Hrají vždy dva hráči. Každému z nich upevníme na záda papír s napsaným číslem tak, aby je druhý hráč předem neviděl. Úkolem hrajících je přečíst číslo na zádech soupeře a přitom nedopustit, aby soupeř přečetl číslo, jež má na zádech sám. Vyhrává, kdo první přečte číslo, které má soupeř na zádech. Hrajeme dokud některá skupina nezíská dva body.



Řady proti sobě

Dvě družstva stojí v řadách proti sobě. Mezi nimi čára – hranice, kterou nesmí překročit. Na dané znamení sednou všichni do dřepu a bojují proti sobě. Prohrává ten, kdo přepadne dopředu nebo dozadu, překročí čáru nebo se zvedne z podřepu. Poražený ze hry odstoupí a vítěz pak bojuje proti dalšímu volnému soupeři.

Tunelová štafeta

Ve družstvech se postaví soutěžící těsně za sebe a doširoka rozkročí nohy. Na znamení se začnou od posledního podlézat směrem dopředu. Které družstvo dosáhne vyznačené mety dříve, vyhrává.

Popis zločince

Legenda : Byl spáchán velký zločin. Zločince vidělo několik svědků a své výpovědi zapsali na lístečky. Pak ale zafoukal vítr a rozfoukal lístečky všude kolem. Policie chce repliku zločince.

Úkolem hráčů je najít lístečky s výpověďmi a nastrojit jednoho člena družiny, tak, aby vyhovoval co nejvíce těmto požadavkům.

zelené tričko, hodinky na pravé ruce, šátek přes oči, květinu v pravé ruce, holinky na nohou

Býčí srdce

Vymezit startovní čáru a umístit balónek asi 15m od ní. Hráč si zapamatuje směr, potom mu zaváže oči, třikrát jej otočím kolem své osy a dám mu do ruky špičatý kolík. Potom musí hráč vykročit zvoleným směrem. Jakmile se zastaví, musí si kleknout, napřáhnout a bodnout do místa, kde očekává balónek. Přihlížející nesmí podávat žádné informace usnadňující zásah. Střídají se členové obou družstev, dokud některé družstvo nezíská dva zásahy.

Předávaná

Obě skupiny (stejně početné) vytvoří řady a stoupnou si do řady proti sobě. Hráči každého družstva se vzájemně zaklesnou v loktech a předávají si na čas několik



předmětů. Vedle prvního hráče leží míček, kámen, šiška, dřívko, láhev. Ten na povel postupně zvedá volnou rukou předměty a pokládá je na dlaň svého souseda, který je posílá dále, až dojdou k poslednímu. Ten je položí vedle sebe. Družstvo, které nejrychleji přemístí všechny předměty, vyhrává.

Bezruká štafeta

Každá skupina se stejným počtem hráčů má za úkol na vymezeném krátkém úseku tratě si předat bez pomoci rukou a paží vybraný předmět (pomeranč držení pod bradou). Předávaný předmět leží na podložce před družstvem. První hráč každého družstva musí předmět uchopit a předat dalšímu. Uchopí-li předmět poslední hráč družstva, tato družina vyhrává.

Přetahování lanem

Klasické přetahování, která družina přemístí fáborek uvázaný na laně za svou čáru, vyhrává.



Rozdělení do družin

Červení

Alča Reidingerová
Honza Srbený
Barča Petrášková
Fanda Lonský
Maruška Vávrová
Anička Churáčková
Kryštof Sommer
Honzík Bárta
Pepa Holub
Jana Petrášková
Petra Brožová
Edita Pešková

Modří

Zuzka Vinciková
Tomáš Hubáček
Tereзка Šídllová
Jakub Jelínek
David Polák
Amálka Stará
Sam Pospíšil
Jesika Kubičková
Jirka Špán
Lenka Brabcová
Míša Pudivítrová
Honzík Ouroda

Zelení

Hanka Vinciková
Petra Redingerová
Katka Ulejová
Vlastík Lácha
Marek Holub
Barča Pudivítrová
Jarmila Šandová
Eliška Rendlová
Ondra Kadlec
Anička Vávrová
Martina Mužíková
Vít Lonský



Žlutí

Evča Macháčková
Franta Bukač
Vendula Růžičková
Adélka Churáčková
Pepa Šipan
Anežka Třebínová
Pavlínka Tomanová
Štěpán Pužej
Šárka Petrášková
Marek Říha
Honzík Sommer
Anička Bártová
Klárka Voráčková

Hnědí

Martin Sebera
Renča Nováková
Věrka Petrášková
Anička Marešová
Mark de Boer
Fanda Pártl
Katka Pužejová
Irenka Třebínová
Vládík Reidinger
Markétka Zikmundová
Evička Filipová
Barča Pašková
Anna Marie Ourodová

Šedí

Janina Srbená
Fanda Reindl
Martinka Jelínková
Jirka Hájek
Marek Bartoš
Denisa Kubičková
Zuzka Kocourková
Terežka Pužejová
Vašík Růžička
Tomáš Lonský
Maruška Petrášková
Terežka Hronková



Mládež

Míša Vavrušková

Slávek Grill

Bětko Churáčková

Ivča Holubová

Bětko Pospíšilová

Miki Troup

Barbora Kubičková

Jan Holub

Jan Holub (Sokolov)

Lukáš Štěpánek

Pavel Vávra

Pavla Vinciková

Petr Štěpánek

Vladimír Filip

Kuchaři

David Říha

Jiřinka Churáčková

Evička Plojharová

Janina Pártlová

Funkce

Maruška Srbená

Josef Sláčík

Technici

Kája Říha

Kája Bukač

Láďa Reidinger

Pepa Holub

Sovy

Růženka Nováková

Petr Šmíd

Jana Šmídová