

# ETAPOVÉ HRY



Ladislav Šimek a Jana Ptáčková

HOBIT ANEB CESTA TAM A ZASE ZPÁTKY

*Hobit*  
*aneb*  
*Cesta tam a zase zpátky*

**Etapová hra na motivy knihy J. R. R. Tolkiena**

Metodický materiál

*Pionýr*

*je objevitel nových cest, směrů a hlasatel pokrokových myšlenek;*

*značí ideu hledání, touhy po poznání;*

*zkráceně vystihuje zásadu být moderní, průkopnický.*

**Naše sdružení chce svojí prací plně dostát významu tohoto pojmu.**

Pionýr  
Etapová hra Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky

*POZNÁNÍ*

„Pionýr je pracovitý, učí se.“

jeden z Ideálů Pionýra

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

Soutěž Etapových her se 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.**

Sekce projektů České rady Pionýra

Česká rada Pionýra vyhlašuje každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 30. října. Autorské příspěvky zasílejte na adresu Pionýr, Senovážné nám. 977/24, 116 47 Praha 1. Vyhlášení vítězů probíhá ještě téhož roku. Odměna za nejlepší příspěvek dosahuje hodnoty 10000 Kč. Pokud se rozhodnete zpracovat etapovou hru, doporučujeme držet se vyhlášené osnovy.

### 1) ÚVOD

- a) jméno a příjmení autora;
- b) pionýrská skupina;
- c) místo a typ tábora, kde se hra hrála.

### 2) POPIS HRY

- a) název etapové hry;
- b) jména autorů (textové i ilustrační části, popř. i jejich vazba na činnost dětí a mládeže);
- c) vylíčení ústředního motivu (příběhu, dějové linky);
- d) věková kategorie, pro kterou je určena;
- e) výchovné cíle;
- f) prvky vyjadřující motivaci (oděvy, deníky,...)
- g) doporučená doba realizace.

### 3) PŘÍPRAVA

- a) prameny (literatura a ilustrace, ze kterých realizátor vycházel);
- b) vysvětlení pojmů a vyjasnění důležitých vztahů mezi nimi;
- c) nároky na materiální a technické zajištění (pomůcky, tisk materiálů apod.);
- d) organizace (jaké herní jednotky se hry účastní);
- e) stanovení postupových cílů - rozčlenění na jednotlivé etapy (označení klíčových etap);
- f) stanovení zásadních obyčejů, pravidel, norem,...
- g) terminologie;
- h) systém vyhodnocování;
- i) základní metodika pro vedoucí;
- j) zajištění bezpečnosti při činnostech.

### 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) metodická doporučení pro organizátora etapy;
- d) alternativní zpracování pro případy nepříznivých podmínek (nepřízeň počasí, jiné přírodní podmínky apod.);
- e) odkazy na užité zdroje (informační, technické, materiální atd.);
- f) zapojení tradičních vrcholů – dominant (karneval, sportovní přebory,...);
- g) zakončení hry;
- h) celkové vyhodnocení.

### 5) HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE

- a) úspěšnost hry (dojmy realizátorů, dětí, případně rodičů);
- b) nástrahy, zauzlení a jejich vyzkoušená řešení;
- c) dokumentace (fotografie, diplomy, denní rozkazy, kroniky, táborové občasníky, webová prezentace a podobně).

*Hobit  
aneb  
Cesta tam a zase zpátky*

**Etapová hra na motivy knihy J. R. R. Tolkiena**

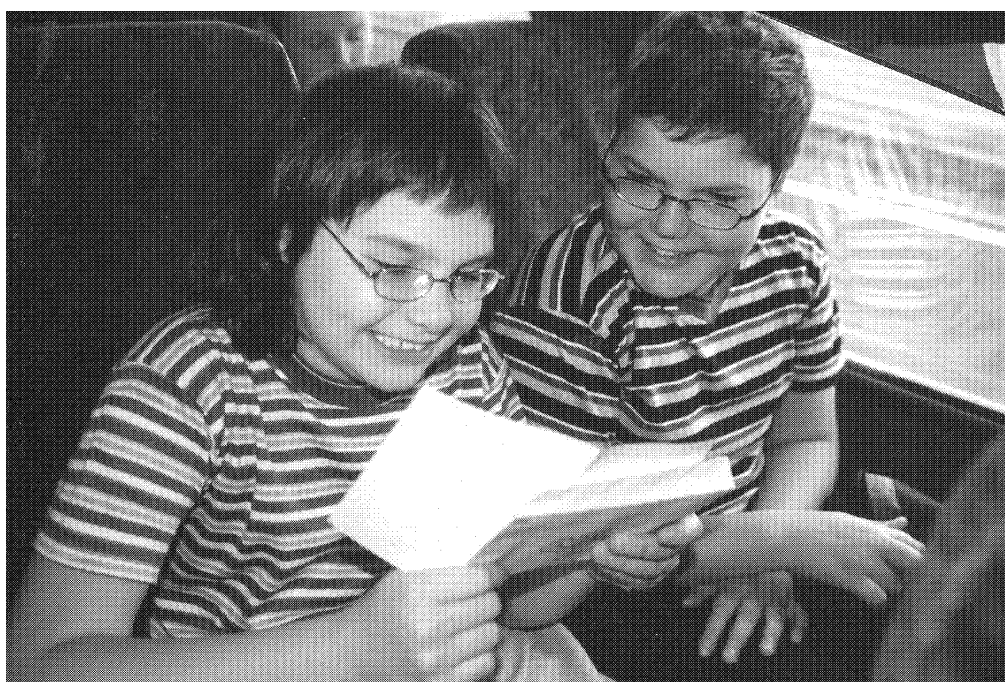


**Autoři:** Ladislav „Ráma“ Šimek, Jana „Fili“ Ptáčková,  
188. pionýrská skupina T. O. Bobřici

*HOBIT*  
*aneb*  
*Cesta tam a zase zpátky*

Hra se hrála na letním táboře v roce 2003, nedaleko vesničky Cetule blízko Pacova. Tábor byl umístěn v meandru říčky Trnávky v údolí obklopeném lesy. Tábořiště bylo v přírodním stylu, ubytování v podsadových stanech, vaření v polní kuchyni. Přírodní podmínky ovlivnily společně s motivací hry dětmi odhlasovaný název tábora „Údolí hobitů“.

Hra byla připravena pro letní tábor v délce dvou týdnů – od soboty do soboty. Začala hned první den po příjezdu a skončila předposlední večer získáním pokladu a jeho proměnou ve věcné ceny a sladkosti. Pátek, předposlední den, byl plánován jako rezerva a vzhledem k tomu, že počasí ani jiné vlivy realizaci vážněji neovlivnily, zůstal tento den na svém místě až do konce a byl vyplněn jiným programem.



## *Něco o přípravě*

### **Předloha**

Předlohou hry byla kniha J. R. R. Tolkiena „Hobit aneb cesta tam a zase zpátky“. V dílčích částech jsme čerpali také z dalších knih tohoto autora, nicméně drtivá většina námětů a materiálů je provedena podle Hobita. Populární filmové zpracování Pána Prstenů jsme naopak záměrně nevyužili a nesnažili jsme se jej nijak zpracovat. Kniha pro tvorbu celotáborové hry dává dostatek námětů, je plná fantazie (vhodné zvláště pro menší děti) a o motivaci je předem postaráno – hrdinové knihy se snaží získat a také získají trpasličí poklad.

## Motivace

Hráči se v rámci tábora proměnili na tlupy trpaslíků a hobitů, které se snažily získat zpět bohatství dávného trpasličího království. Tlupy byly celkem tři a přestože měly stejný cíl, snažily se v rámci jednotlivých her získat více bodů, které jim zajistily větší podíl na pokladu.

## Děj hry

Cesta za pokladem začíná v noře slovného Hobita Bilbo Pytlíka.

(Ten je v knize zpočátku neznámým hobitem, ale pro potřeby hry jsme z něho udělali již od začátku významného hrdinu, přítele elfů a trpaslíků, který se ovšem hry přímo nezúčastní - oproti knize, kde je hlavním aktérem). Do nory jsou sezváni významní hrdinové z řad trpaslíků a hobitů (děti) a ti jsou vyzváni k cestě za pokladem. Výzvu jim přednáší sám král všech trpaslíků Thorin Pavéza (i on je v předloze účastníkem výpravy, ale při realizaci hry se cesty nezúčastní) a cenné rady jim dodá kouzelník Gandalf.

Tlupy se vydávají na cestu, kde na ně čekají různé nástrahy v podobě zlých tvorů (zlobři, skřeti, pavouci), přírodních překážek (Mlžné hory, Temný hvozd atd.). Cestou je jakoby provází čaroděj Gandalf, ale jednotlivé úkoly musí hrdinové zvládnout sami. Na konci cesty čeká Osamělá hora – dávné království trpaslíků, které ovšem má nyní nového obyvatele – draka Šmaka. Jeho zabití je posledním úkolem, který stojí v cestě vyzvednutí pokladu.

## Cíle

Kromě stálých táborových výchovných cílů (výchova k samostatnosti, soužití v kolektivu dětí, získávání dovedností...), které měly ovšem velký význam (děti absolvovaly tábor vesměs poprvé – jednalo se o nováčky z rok starého náboru), měla hra dětem ukázat především správné životní hodnoty. Spolupráce měla přednost před individuálním řešením, vzájemná pomoc - i napříč skupinami - a touha po herním zážitku před snahou o získání maxima bodů za každou cenu. Vzhledem k tématu byla hra také použita k podpoření fantazie dětí a jejich uměleckého citění.

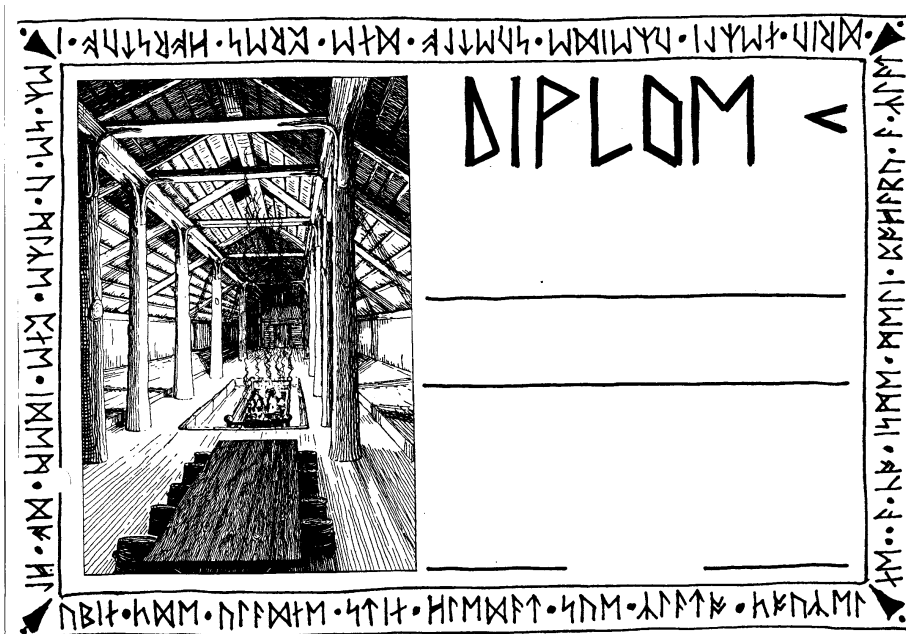
## Základní prostředky

Ve hře byly použity především jednotlivé náměty a etapy hry, ale k naplnění cílů posloužily také kostýmy a upravené prostředí - nejen v rámci etap. Významnou roli měly písně - zhudebněné básně z knihy - a celkově byla hra maximálně zasazena do reality. Děti tento záměr přijaly (třebaže ne okamžitě) a na konci tábora při loučení s Gandalfem projevovaly smutek, přestože věděly, že v masce Gandalfa je Ráma, který samozřejmě nikam neodchází. Podvědomě chápaly, že s odchodem Gandalfa se vrací z pohádkového světa zpět do reality.

## Herní jednotky

Hru hrálo cca 18 dětí rozdělených do tří skupin (tlup) po šesti dětech. Tlupy byly vytvořeny jen pro tábor, takže se nejednalo o sehrané týmy. Při tvorbě

skupin jsme vycházeli především z hlediska vyrovnanosti jednotlivých tlup a nerespektovali jsme kamarádké dvojice a trojice. Vzhledem k počtu účastníků tábora děti byly většinu času víceméně





pohromadě, nevznikl žádný problém. Věk dětí se pohyboval mezi 7-10 lety, tedy ukončená první až čtvrtá třída.

Tlupy fungovaly nejen v rámci celotáborové hry, tedy jednotlivých etap, ale také v rámci služeb. Střídaly se v pomáhání v kuchyni, přípravě dřeva na topení a v nočních hlídkách (ty vzhledem k věku dětí a jejich počtu netrvaly celou noc). Do bodování celotáborové hry se započítávaly také výsledky ostatních her a programů tábora (například bodování pořádku ve stanech), v nichž ovšem mnohdy získávaly děti body individuálně, a ty se následně zprůměrovaly. Dvojice pro obsazení jednotlivých stanů si děti vybraly samy a běžně tak spolu spali členové různých tlup.

Z herních důvodů bylo každému z dětí určeno, patří-li k rodu hobitů nebo trpaslíků. Příslušnost ovšem neměla žádný vliv na další vývoj hry a na hobity s trpaslíky nebyly v žádném okamžiku hry rozdílné požadavky.

### Přizpůsobení tábora

Celotáborovou hru netvořila jen linka příběhu s jednotlivými etapami, ale také tábor jsme přizpůsobili tak, aby svou podobou zapadl do stylu hry.

### Grafika a dokumentace

Veškeré materiály tábora byly přizpůsobeny jednotné grafice. Vyznačovala se především runovým rámečkem. Text v rámečku byl psán runami dle popisu v knihách pana Tolkiena (přepis run lze odvodit z předmluvy k Hobitovi, případně z nápisů na Thorinově mapě uvedené v knize). Nepředpokládalo se, že děti budou tento text luštit a měl pouze estetický význam. Nicméně vždy dával smysl. Jinak byly veškeré texty psány latinkou, upravenou graficky tak, aby se jevila jako nápis v runách.

V rámci jedné etapy (viz dále) bylo potřeba mít ještě jedno runové písmo, které bylo pro potřeby hry zcela vymyšleno, ovšem s ohledem na jistou podobnost s Tolkienovými runami.

(V případě, že nikdo z dětí s jistotou nezná knižní předlohu a význam jednotlivých run a není tedy zvýhodněn, je možné samozřejmě použít pro tajnou mapu runy z Hobita). My jsme se to neodvážili a vytvořili jsme raději originální. Veškerá použitá písma jsou znázorněna v příloze. Ilustrace na materiálech byly použity přímo originální z knihy (Tolkienovy vlastní perokresby) nebo byly vytvořeny se snahou napodobit Tolkienův styl ilustrací.

Dle této grafiky byla vytvořena veškerá dokumentace tábora, určená dětem. Jednotně také byly vytvořeny legendy k etapám a další materiály přímo ke hře. Pro hodnocení byly vytvořeny diplomy: formátu A5 s perokresbami Tolkiena pro významnější hry a etapy a malého formátu A7 pro nejrůznější příležitosti. Vše je možné najít v příloze.

### Bodování stanů, razítka

S ohledem na to, že tábor byl pro menší děti, zvolili jsme pro bodování stanů razítka. Na nástěnce byla umístěna velká tabulka s políčky, do nichž se umísťovala razítka dle pořádku ve stanu: elf – 3 body, hobit – 2 body, trpaslík – 1 bod a skřet – 0 bodů. Aby se zabránilo tomu, že děti si občas



neuklidí, protože chtějí získat také trpaslíka nebo skřeta, bylo možné si razítka natisknout také na pohled či do zápisníku. V závěru tábora bylo bodování stanů sečteno, zprůměrováno a připočteno k bodování celotáborové hry

S uvedenými čtyřmi razítky bylo vyrobeno také jedno větší táborové razítko s drakem Šmakem, které bylo také k dispozici.

### Písničky

Při čtení předlohy jsme získali dojem, že obyvatelé Středozemě si poměrně rádi a často zpívají. Básně uvedené v Hobitovi jsou popsány vesměs jako písničky. Rozhodli jsme se tedy zpívání zakomponovat do tábora. Básně bylo nutné zhudebnit a naučit se. Na táboře pak písničky sloužily k motivaci nebo se prostě večer vzala kytara a zpívalo se. Mnohé písně jsou žádané dětmi dodnes (velkou oblibu si získaly především všechny skřetí nápěvy). Pro potřeby tábora byl také vydán zpěvník.

### Deníky

Každá tlupa získala na začátku tábora svůj deník výpravy. Byl prázdný, ale postupně do něj děti doplňovaly legendy jednotlivých etap a své zápisky. Legendy k etapám byly vytisknuty ve formátu A4 na nástěnku a do deníků byla vytvořena zmenšená verze velikosti A5. Stejný formát včetně předkresleného rámečku měly také volné listy, na něž zapisovaly děti. Volných listů byla velká zásoba, nicméně děti většinou nepoužily více, než jeden list denně. K psaní deníku musely být děti



neustále motivovány a bylo třeba také vyhrázovat čas přímo na psaní deníků. V závěru tábora byly deníky ohodnoceny a připočteny k bodování hry.

### Trofeje

Druhý den tábora si děti vyrobily totemy své tlupy a osadily je na vyhrazeném místě. Každý den pak bylo několik různých her a soutěží, za které družstva získávala kromě bodů také trofeje. Etapovky (*hry motivované příběhem*) byly hodnoceny runovými destičkami. Ostatní byly hodnoceny vlaječkou. Každý den byla jedna etapová hra a několik dalších běžných her.

Trofeje se udělovaly večer a děti si je slavnostně umísťovaly na svůj totem. Celý rituál byl velmi motivační, ale je nutné ho dělat pravidelně každý den a nenechávat to do pozdních hodin, jinak se celý efekt vytratí.

### Pláštíky

Před táborem jsme v oddílovém časopise vydali návod na výrobu trpasličího cestovního pláštíku. Maminky dětí je podle něj vyrobily a děti přijely na tábor s bílými pláštíky. Bílou barvu jsme zvolili proto, že děti si následně na táboře, poté, co se dozvěděly, ke které tlupě patří, své pláště obarvily. V pláštích potom nastupovaly děti k jednotlivým etapám.

## Struktura hry

### Základní pravidla

Hlavním cílem (nebo spíš motivací) pro děti bylo získat poklad trpaslíků. Tři tlupy spolu během tábora soupeřily o to, kdo získá jeho největší část. Reálně to vypadalo tak, že na vyhrazeném místě byla mapa oblasti s vyznačenou cestou a postupovými úseky. Děti každý den postoupily o další úsek, k čemuž potřebovaly cca kolem 20 bodů. Hry během dne tedy byly hodnoceny tak, aby potřebného počtu dosáhla všechna družstva, přičemž etapovky byly hodnoceny dvojnásobkem bodů oproti jiným hrám. Body, které tlupa získala navíc nad potřebný počet, se proměnily v zlatáky (čokoládové peníze) a byly nasypány do zásobníku týmu. (Zásobníky tvořily průsvitné válce zakončené dračí hlavou, válce jsme vyrobili z plastové roury a dračí hlavy byly z papíru). Dle celkového počtu získaných bodů během dne se také stanovilo pořadí družstev. Prvnímu byly přiděleny tři body, druhému dva a třetímu jeden bod. Ty se pak zaznamenávaly do příslušné tabulky a udávaly, která tlupa je na cestě dále. Na konci tábora rozhodlo toto pořadí o tom, kdo vyrazí za pokladem jako první. Zlatáky z dračích hlav byly následně přidány k pokladu, který děti získaly.

### Rámcový plán

Jednotlivé etapy hry byly strukturovány jako postupové kroky na cestě k Osamělé hoře. Děti musely vždy splnit daný úkol, aby se dostaly dále. Dle toho, jak se jim podařilo úkol splnit, získávaly body k dalšímu postupu. Každý den se hrála jedna etapa a k ní bylo přiřazeno množství menších her, které nemusely mít přímou souvislost s dějem. Rozčlenění do dnů a rozpis jednotlivých etap ukazuje následující tabulka.

Den	Cíl	Poznámka
So 12.7.	Neočekávaný dýchánek	Úvodní slavnost
Ne 13.7.	Zlobří les	
Po 14.7.	Roklinka	Oheň s odchodem na manévry
Út 15.7.	Skřetí brána	Návrat z manévru
St 16.7.	Glumovo jezero	
Čt 17.7.	Paseka vrrků	
Pá 18.7.	Meddčed	Oheň
So 19.7.	Temný hvozd	
Ne 20.7.	Lesní elfové	Noční
Po 21.7.	Esgaroth	
Út 22.7.	Osamělá hora	Výlet
St 23.7.	Zabití draka Šmaka	Pokladovka
Čt 24.7.	Slavnosti	Oheň
Pá 25.7.	Návrat	Myšleno jako návrat do Hobitína (ve skutečnosti rezerva)
So 26.7.	Praha	Návrat z tábora

Následující text je s ohledem na hru strukturovaný po dnech, přičemž jednotlivé dny jsou brány jako samostatné celky. V případě, že byla sehračka etapy uskutečněna v jiný, než v plánovaný den, je to uvedeno v textu, ale popis etapy je u dne, kdy měla na programu být.

## První den – Neočekávaný dýchánek

### Dějová linka

Do nory slovnatého pana Bilba Pytlíka jsou sezváni nejstatečnější hrdinové z řad trpaslíků a hobitů. Pozval je sám nejvyšší král všech trpaslíků Thorin Pavéza. Měl k tomu opravdu dobrý důvod, chce je totiž vyzvat k cestě za pokladem. Není to ledajaký poklad, jedná se o bohatství dávného trpasličího království pod Horou, které ovšem nyní drží v moci strašlivý drak Šmak. Ten kdysi království vyplenil, trpaslíky pobil či vyhnal a veškeré poklady následně nahnul na velikou hromadu, na které spí. O Thorinově úmyslu získat poklad zpět se dozvěděl také mocný

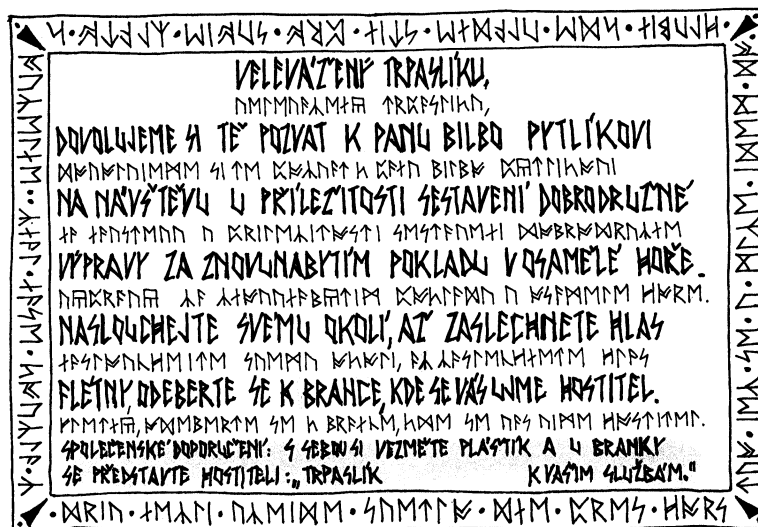
čaroděj Gandalf a přislíbil svoji pomoc. Thorin sezval hrdiny, aby jim vše osvětlil, a vyčkával příchodu Gandalfa. Ten se trochu zpozdil, a proto si mezitím trpaslíci ukrátili čas zpěvem písně, která jim rozproudila krev v žilách a vyvolala touhu po dobrodružstvích. Gandalf nakonec dorazil a nadšení hrdinů nejprve trochu zchladil líčením nebezpečí, které číhá po cestě i na samotném konci. Potom však zase vlil novou naději, když předal dobrodruhům tajnou mapu Hory, o níž ani Thorin nevěděl (Gandalf ji získal za pohnutých okolností od jeho otce) a klíč k tajným dveřím k pokladu. Na závěr ještě přidal trochu ohnivých kouzel pro pobavení a poslal hrdiny spát, protože druhý den musí vyrazit odpočatí na nebezpečnou cestu.

### Průběh

Při cestě na tábořiště dostaly děti pozvánku na dýchánek s pokyny, co mají dělat. Pozvánka byla psána runami i latinkou. Nic víc nebylo dětem řečeno. Během zabydlování dětí byla jídelna upravena tak, aby dýchánek mohl proběhnout. Jednalo se především o výzdobu - jídelna vypadala jako hobití nora. Pozvání totiž bylo k hobitovi Bilbovi.

Začátek dýchánku bylo třeba dobře načasovat na podvečer a bylo potřeba všech starších účastníků tábora jako organizátorů. Ve stanovenou hodinu se k brance (vstupu do jídelny) postavil Bilbo Pytlík, vítal příchozí děti (byly v pláštích) a uváděl je na jejich místa. Zasedací pořádek byl stanoven a sledovali jsme tím především to, abychom rozdělili tradiční skupinky a děti během dýchánku nehlukely a poslouchaly. Pro děti, které zapomněly na začátek dýchánku byl stanoven signál flétnou a pár organizátorů ještě proběhlo tábor.

Po usazení dětí promluvil Thorin a trochu děti nabudil na poklad. Z hlediska divadla bylo určeno, že Thorin bude vážně mluvit (jak se na jeho postavení sluší a patří) a Bilbo mu bude do řeči skákat s nepodstatnými věcmi jako je občerstvení... Jako občerstvení byly připraveny koláčky a mošt (juice). Po jeho řeči měl mluvit Gandalf, ale protože se ještě nedostavil (což bylo ve skutečnosti v plánu), zazněla nejprve hudba – kapela zahrála píseň Neočekávaný dýchánek. V konci písně dorazil Gandalf a doplnil dětem informace o hře. Jeho příchod byl načasován tak, aby přišel již za tmy a na cestu si svítil svítilící holí. Zároveň předal třem vybraným dětem mapu a klíč. Tyto děti byly následně veliteli jednotlivých tlup. Ostatní zatím rozřazení neznaly (bylo to ponecháno jako tajuplné na ráno). Nakonec Gandalf svá slova podpořil malým kouzlem – vyčaroval ohňostroj (Gandalf dal předem domluvený signál, na který reagovali schovaní vedoucí, kteří odpálili rachejtle). Tím dýchánek skončil a děti se odebraly spát.



## Postavy

**Thorin** – trpaslík, měl pláštík, vousy z koudele a meč jako odznak svého postavení

**Bilbo Pytlík** – hobit, stylové bylo, že jeho představitel měl kudrnaté vlasy, na sobě měl volné venkovské oblečení a na nohou staré ponožky obalené koudelí, symbolizující chlupaté nohy

**Gandalf** – čaroděj, měl dlouhý šedý plášť a vysoký špičatý klobouk. Tím se do jídelny na výšku špatně vešel, což vhodně navodilo dojem hobitů nory. Měl také vousy a vlasy z koudele a opásání mečem. V ruce nesl svítící hůl. Hůl byla vyrobena z vyvráceného smrčku s ponechanými kořeny. Světlo bylo napájeno třemi tužkovými bateriemi, od nichž vedl drátek k malé žárovici umístěné mezi kořeny. Vše bylo zadlabané do dřeva a zamaskované. Ostatní organizátoři byli oblečeni jako trpaslíci (tedy obdobně jako Thorin, ovšem nebyli opásáni mečem). Část z nich tvořila trpasličí kapelu, která měla za úkol zahrát píseň Neočekávaný dýchánek.



## Pomůcky

Úvodní etapa byla na pomůcky hodně bohatá. Bylo potřeba vyrobit pozvánku na dýchánek, různé předměty a výzdobu do hobitů nory, připravit pohoštění, připravit si nástroje k zahrání písničky.

Mapa, kterou Gandalf hrdinům přinesl, byla tajnou mapou Hory. Nápisy na ní byly psány v runách a některé nebyly viditelné (použili jsme písmo, aktivované teplem). Zobrazení neviditelného písma bylo součástí jedné z dalších etap a bude o něm ještě řeč. Během dýchánku se o tajných nápisech děti nedozvěděly. Mapa zobrazuje konkrétní prostor cca dva kilometry od tábora. (Pro vytvoření mapy bylo nutné tábořiště ještě před táborem navštívit a vybrat místo, kde bude umístěn drak a kde bude poklad). Klíč, který získá každá skupina, byl klíček od visacího zámku. Zámky byly celkem čtyři a i s klíči byly obarveny dle barev skupin. Poslední čtvrtá barva připadla Thorinovi, jako králi trpaslíků. Během dýchánku byly dětem předány samozřejmě pouze klíče a zámky neviděly. Na závěrečný ohňostroj bylo nakonec ještě nutné nakoupit vhodnou zábavnou pyrotechniku. Vybírali jsme hlavně pyrotechniku, která vytváří různé světelné efekty.

**Úskalí:** Úvodní etapa vyžadovala především přesné načasování na soumrak. Pokud se to nezdaří, musí Thorin s Bilbem trochu zaimprovizovat. Etapa klade herecké nároky na všechny tři hlavní aktéry a sehrání celého týmu organizátorů, například jednoznačné stanovení signálu pro zapálení ohňostroje.

## Druhý den – Zlobří les

### Dějová linka

Po vydatném spánku čekalo na dobrodruhy ráno, v němž se mají vypravit na cestu. Všichni účastníci výpravy si proto rychle sbalili všechny potřebné věci a vyrazili. Teď už věděli, ke které tlupě patří a snažili se spolupracovat. Zpočátku na cestu vyrazil s dobrodruhy Gandalf a všechny tlupy se držely pohromadě, ale jako na potvoru zrovna na kraji nebezpečné oblasti zvané Obroviště se Gandalf vytratil. Zrovna tady, kde lze narazit na nebezpečné zlobry. K tomu všemu se dalo do deště a hrdinové pomalu začali litovat, že se na tuto výpravu nechali nalákat. Do kraje se snesl soumrak a promáčení dobrodruzi museli myslet na to, jak přečkat noc. Světýlko v lese jim dodalo trochu naděje, ale ta se hned zase vytratila, když zjistili, že oheň patří zlobrům. Ti je také již spatřili a rozběhli se k nim se zjevným úmyslem vylepšit si dnešní večeri o nějaké trpaslíky a hobity. Ještě, že jsou zlobří nemotorní chlapíci. S trochou šikovnosti a odvahy se podařilo hrdinům proklouznout a na větví chvojí dokonce ukrást zlobří oheň.

*Honička se zlobry se trošku protáhla a trpaslíky s hobity značně unavila, nicméně se na ně přece jen usmálo štěstí. Když už někteří hobiti a trpaslíci umdlávali a vypadalo to, že je zlobři přeci jen dostanou, přišel do Středozemě náhle úsvit. Zlobři jak známo přímý sluneční svit špatně snášejí a tak se stalo, že nebezpeční netvoři s příchodem slunce zkameněli. Hrdinové si oddychli, na ohni si udělali vydatnou snídali. Potom si jeden z nich všiml stop zlobřů vedoucích k jedné jeskyni. Zde hrdinové našli zlobří skrýš, kde netvoři pobývali během dne, a v ní různé harampádí, pravděpodobně majetek předchozích obětí. Mezi spoustou nepotřebných předmětů našli dobrodruzi také tři vzácné meče. Každá tlupa si jeden vzala jako svůj talisman. Ostatně na draka se jim jistě bude ještě hodit.*

### Průběh

Dopoledne proběhlo rozřazení dětí do skupin. Před budíčkem se na jejich stany umístila runová značka v příslušné barvě. Ta byla na stanu až do konce tábora. Dále bylo třeba, aby si děti zjistily, k jakému rodu náleží, kdo je trpaslík a kdo hobit. Provedli jsme to jednoduchou hrou v rámci budíčku (sbírání lístečků). Vzhledem k následující hře je ovšem příslušnost k rodu nevýznamná.

V rámci druhého dne se také vyráběly totemy, děti vyrazily na malý výlet do okolí z něhož si přinesli zajímavý kus dřeva (většinou kus kmene s kořeny), který následně zapustily na určeném místě do země a ozdobily.

Vzhledem k tomu, že děti již věděly, k jaké tlupě náleží, nabarvily si své pláštíky barvou své skupiny. Samotná etapa proběhla v podvečer. Děti byly vyzvány, aby si sbalily co nejrychleji své věci na cestu – hodnotila se kromě rychlosti především úplnost sbalených věcí. Následně děti musely i s batohem



proběhnout k ohni prostorem hlídáným zlobry. Vhodné bylo, když spolu ve skupinách spolupracovaly, protože splnění úkolu se počítalo při proběhnutí posledního člena tlupy. U ohně si pak musely děti připálit třísku (špejli) a na ní přenést oheň na své ohniště, kde přepálily provázek. Po přepálení provázku hledaly v lese skrýše zlobřů. V každé byl jeden dílek skládačky. Po jejím složení jim strážce hlavní skrýše vydal meč.

### Postavy

Hlavní roli v etapě hrají **zlobři**. Protože se jedná o zlé obry, musí být opravdu velcí a strašliví. Nespokojili jsme se pouze s tím, že hru hrály malé děti, ale udělali jsme zlobry jako velikánské hlavy, které si nasadili vedoucí. Koukali se průzorem v místě zlobří pusy. Vzhled zlobřů měl nečekaný úspěch a děti jsme museli nutit, aby mezi nimi proběhly.

**Strážce zlobří skrýše** byl oblečen jako jakýsi skřet. Jeho vzhled už nebyl tak strašlivý, nebylo účelem děti dále děsit.

## Pomůcky

K druhé etapě bylo třeba zbudovat ohniště pro děti s provázkem na přepálení a druhé ve vzdálenosti cca 20 metrů se zapáleným ohněm. U tohoto druhého ohniště byla také zásoba špejlí na přenášení ohně.

Do zlobřích skrýší bylo třeba umístit dílky skládačky. Nebylo jich moc, jen asi pět a jednalo se jednoduše o rozstříhaný obrázek. Na základě této skládačky získaly skupiny dřevěný meč vytvořený z prkénka. To jsme seřízli do špičky, nožem vytvořili „ostrí“ meče, a nabarvili prkénko stříbrnou barvou. Následně jsme jej v místě rukojeti zúžili a přišroubovali dvě menší latě jako jílec. Rukojeť i jílec jsme ozdobili kůží a opatřili turbánky.

Na program před etapou byla potřeba barva na textil (použili jsme normální práškovou) na obarvení pláštěk a různý materiál na dozdobení totemů. Jako barvy se osvědčily (a nejen v tomto případě) tónovačky, které se používají na malování stěn. Lístečky, které děti sbíraly při budičku pro rozdělení do jednotlivých rodů, byly vyříznuty z barevných papírů speciální děrovačkou ve tvaru lístku.

**Úskalí:** Trochu nečekané pro nás bylo, že děti se velice bály proběhnout mezi zlobry. Dokonce i v tom případě, že se je jeden z nich snažil do prostoru vehnat a ostatní dva jim udělali cestu, kterou mohly proběhnout. Přenášení ohně na špejli také činilo dětem potíže, ale nakonec se to zdařilo všem skupinám. Po zapálení ohně bylo přepálení provázku pro skupinu vždy už dílem okamžiku, neboť k dispozici byl dostatek chvojí.

Nalezené meče se dětem moc líbily, nicméně jsme okamžitě vydali příkaz, že je zakázáno meči šermovat a vzájemně se ohrožovat.

Na vyrobení totemu před etapou byl dán přesný čas. Děti do jeho dodržení byly tlačeny postihem při jeho překročení a díky tomu byly totemy vztyčeny včas. Stanovení termínu a jeho dodržení považujeme za nutnost, protože jinak si děti stanoví velké cíle, práci včas nedokončí a pak je problematické hledat náhradní čas na doděláním totemů i jejich veřejné ohodnocení...

## Třetí den – Roklinka

### Dějová linka

*Po dobrodružství se zlobry, které mělo naštěstí dobrý konec, si hrdinové odpočali. Znovu se objevil Gandalf a vysvětlil důvod svého zmizení. Hledal totiž cestu do Roklinky, sídla slovutného Elronda. Cesta je utajená před zraky nevídaných návštěvníků, a přestože zde již mnohokrát Gandalf procházel, musel zapojit všechny svůj um, aby cestu skutečně našel. Teď se vracel k hrdinům s dobrou zprávou. Elrondův dům není daleko a dnes večer již budou jeho hosty. Teď jen neztratit runové značky udávající správný směr. Dobrodruhům se to pod Gandalfovým vedením podařilo a brzo spatřili krásy Roklinky. Elrond jim vyšel vstříc a vřele je uvítal, třebaže je elf a ti nemají trpaslíky příliš v lásce. Elrond navíc náleží k prastarému rodu, který v minulosti měl nějaké spory s trpaslíky. Naštěstí účastníci výpravy náleželi k trpasličímu rodu, který s elfy vycházel poměrně dobře a také Elrond byl moudrý muž, který si uvědomoval, že k překonání zla v podobě draka Šmaka je nutné spojit síly a spolupracovat. Poskytl tedy hrdinům nejen bezpečný nocleh a stravu, ale protože se vyznal ve všech jazycích Středozeemě, pomohl dobrodruhům vyluštit runy na tajné mapě od Gandalfa. Dokonce zjistil, že na mapě jsou ještě další runy, zatím skryté, které odhalí čarovný oheň. Návštěva roklinky tedy hrdinům dodala mnoho sil a odhodlání do dalšího putování.*



## Průběh

Etapa byla naplánována na dopoledne. Do Roklinky vedl děti Gandalf, přičemž poslední úsek cesty (cca 1km) byl označen dřevěnými kolíčky s runou T (šipka ->). Děti tyto kolíčky po cestě sbíraly a na konci se vyhodnotilo, která skupina měla kolíčků víc. V Roklince se děti setkaly s Elrondem, který jim nejprve prozradil, že část nápisu je zatím skrytá. Vydal skupinám svíčky a plamenem toto neviditelné písmo skupiny zobrazily. Následně je poslal do nedalekého lesíka, „knihovny v Roklince“, kde se děti dozvěděly skutečný význam jednotlivých run a nápisy na mapách si vyluštily. Jednotlivá runová písmena byla napsaná na dřevěných kolíčcích, přičemž z jedné strany byla runa a z druhé strany její význam (písmeno latinky).

Večer byl táborový oheň. Připravili jsme ho jako slavnost elfů v Roklince. V jeho závěru oznámil Elrond skupinám, že je právě jedinečná příležitost přejít bezpečně Mlžné hory a vyzval skupiny aby okamžitě vyrazily na cestu. Tímto způsobem tedy již třetí den začaly manévry. S každou skupinou dětí šel jeden instruktor a po odchodu od ohně odvedli děti k přespání na předem zvolené místo (vyhledaly si ho ve dne s vědomím toho, že jej budou následně hledat v noci). Manévry jako takové jsou tradičním programem našich táborů. Děti si v určený čas musí co nejrychleji zabalit věci na vícedenní výpravu s přespáním ve volné přírodě. Dostanou s sebou jídlo, pokyny a vyrazí. Mimo tábor jsou zpravidla dvě noci, nicméně protože se jednalo vlastně o nováčky, tak přespávali venku jen jednu noc a dokonce neputovali s batohy (nechali je na místě přespání a do tábora je přenesli vedoucí, kteří zůstávali v táboře).



## Postavy

Kromě **Gandalfa**, který si v této etapě zase zahrál, byl potřeba také **Elrond**. Jedná se o elfa, takže jeho vzhled by měl být vznešený. Elfové jsou většinou pohlední, mají dlouhé vlasy. Roli Elronda jsme obsadili dívkou s dlouhými vlasy. Dětem to příliš nevadilo. Na sobě měl Elrond dlouhý plášť a na čele řetízek s kamenem jako odznak své hodnosti a moci. V knihovně Roklinky dohlížel na luštění run ještě jeden elf – **strážce run**. Byl jím jeden z vedoucích, který nosí dlouhé vlasy. Oblečen byl podobně jako Elrond, neměl však řetízek s kamenem.

## Pomůcky

Na etapu bylo třeba vyrobit především větší množství krátkých (cca 20-30cm dlouhých) dřevěných kolíčků z větví s kůrou. Část z nich byla seříznuta na boku nožem a popsána runou T (šipka ->). Další byly seříznuty ze dvou stran a opatřeny jednotlivými runami a jejich protějšky v latince.

Dále bylo třeba, aby si děti vzaly s sebou mapu, kterou získaly od Gandalfa. Měli jsme také dvě mapy rezervní, které jsme nakonec také použili. Na zobrazení neviditelného písma byla dětem vydána svíčka. Sirky měl u sebe Elrond a

připaloval dětem svíčku sám, když jim zhasla.

Vzhledem k tomu, že v rámci třetího dne také začaly „manévry“, bylo nutné mít na ně vše připravené. Tedy především dopisy pro skupiny s pokyny a s úkoly a jídlo. Odpoledne si jednotliví instruktoři, kteří měli na manévry děti doprovázet, vyhledali místo, kde budou s dětmi spát.



**Úskalí:** Nejtěžší pro děti bylo zahřátí a zviditelnění tajného písma svíčkou, aniž by mapu spálily. Podařilo se to pouze jediné skupině, která byla dostatečně trpělivá. Ostatní dvě mapy zapálily a stejně se jim vedlo i s druhou, kterou dostaly jako náhradní. Nicméně nápisy se naštěstí podařilo sestavit. Následné „manévry“ byly pro děti psychicky dost náročné. Když ale zjistily, že budou spát jen kousek od tábora a že dokonce nepůjdou s velkými batohy, ale jen s příručním batůžkem, manévry se jim docela líbily.

## Čtvrtý den – Skřetí brána

### Dějová linka

*Hrdinové nepobyli v Roklince moc dlouho, když za nimi přišel Elrond a vyzval je k další cestě. K přechodu Mlžných hor je právě příhodná doba. Na cestu vybavil Elrond hrdiny cennými radami, jak se dostat přes hory bezpečně a neskončit ve skřetím zajetí. Mlžné hory jsou totiž sídlem tohoto odporného plémě. Avšak někdy i nejlepší rady selžou. Skřeti vyhloubili nové nory a otevřeli nové vchody na stezkách, které ještě donedávna byly bezpečné. A tak byly skupiny jednoho dne za strašlivé bouře přepadeny skřety v jedné jeskyni, která byla ve skutečnosti vstupem do podzemního skřetího bludiště, a třebaže v následném boji útok skřetů odrazily, byli naši hrdinové zahrnuti do hloubi jeskyní a museli najít cestu zpět na denní světlo.*

### Průběh

Den prožily děti na manévrech, kde plnily různé běžné úkoly (získání a donesení určených předmětů do tábora, zjištění informací ve vesnicích v okolí...). Večer se děti vrátily do tábora a plnění úkolů na manévrech bylo zhodnoceno jako etapa.

**Úskalí:** Tento den byl dosti jednoduchý a pro vedoucí spíše odpočinkový. Nebylo potřeba žádné postavy ani pomůcky. I dětem se manévry líbily, i když musely chodit, což většinu z nich příliš netěšil.

## Pátý den – Glumovo jezero

### Dějová linka

*Hrdinové bloudili podzemním labyrintem hledaje cestu ven. Už dávno netušili, kde se nachází jeskyně, kterou do podzemí vstoupili. Navíc měli stále v patách skřety a museli několikrát odrážet jejich útok. Cesta, kterou se ubírali, se stále svažovala, až je přivedla k podzemnímu jezeru. U něj si uvědomili, že již delší dobu za sebou neslyší pronásledovatele. Netušili, že jsou u jezera, k němuž se žádný ze skřetů neodvážil. V jezeře totiž žije odporně nebezpečné stvoření*



*Glum. Dobrodruzi se při úprku před skřety různě rozutíkali a poztráceli po chodbičkách kolem jezera. Nejprve se tedy museli vzájemně nalézt, aby se poradili co dále. Když se jim to podařilo a usedli k poradě co dál, objevil se náhle neslyšně Glum. Naštěstí pro hrdiny byl zrovna nasycený, a tak se rozhodl, že si s touto kořistí trochu pohraje. Vyzval dobrodruhy na hádankový souboj, když vyhraje Glum, tak poutníky sní a když vyhrají oni, tak jim ukáže cestu ven. Souboj se vyvíjel jako na houpačce, jednou měl problém s hádankou Glum a jindy zase hrdinové. Poslední hádanka nakonec Gluma tak rozčílila, neboť správnou odpověď nevěděl a byl to nesmírně podlý tvor, že na dobrodruhy zaútočil a ti se dali na útěk. Naštěstí tentokrát zvolili správnou chodbu a brzy se dostali do jeskyně, která je vyvedla*

ven z labyrintu. Byli sice daleko od stezky, po níž měli putovat přes hory, ale naštěstí jeskyně ústila na opačné straně Mlžných hor než Roklinka. Podařilo se jim tedy hory překonat.

### Průběh

Tato etapa byla zážitková. Nejprve musely děti vytvořit tři hádanky, které si napsaly na papírek. Během koupání pak jednotlivé tlupy nastupovaly samostatně k vlastní hře v nedalekém lese. Nejprve si všichni zavázali oči a vedoucí je rozmístili na konce jednotlivých provazů. Děti pak vyrazily po provázcích, které se sbíhaly k sobě. Mohly se dorozumívat pokřikováním a snažily se co nejrychleji shromáždit. Když byly všechny pohromadě, sledovaly dále provaz za zvukem na další konec (tyto pokyny jim byly samozřejmě dány ještě před zavázáním očí). Na konci provazu slyšely děti jakési znepokojující žvatlání, ale jejich zděšení přišlo v okamžiku, kdy si sundaly šátky a spatřili Gluma v celé jeho kráse. Ten je vyzval na hádankový souboj. Nejprve položil hádanku Glum. Pak byly na řadě děti. Třetí hádanku dětí. Glum neuhodl a vyrazil náhle proti dětem, které se v panice rozprchly.

### Postavy

K etapě je potřeba jediná, zato však veledůležitá postava **Glum**. Představoval ho vedoucí v plavkách, který měl na obličej bílou masku. Dle knižní předlohy Glum šišlal a když zrovna nedával hádanku či nad jinou nepřemýšlel, žvatlal si pro sebe různé věci o svačince a o tom jak mu budou hrdinové šmakovat...

### Pomůcky

K průběhu hry je třeba vytvořit bludiště z provázků. Důležitá je především vhodná volba lesa. Musí být vzrostlý bez podrostu a větví (alespoň bez většího množství) a musí být dostatečně hustý, aby bylo možné vytvořit zajímavé bludiště. Děti jsou na hru vybaveny šátkem.

**Úskalí:** Během hry se neobjevilo nic problematického. Nicméně při realizaci je třeba dbát na bezpečnost a být připraven na různé příhody. Děti totiž před Glumem prochází v panice a je tedy zvýšené riziko úrazu. Glum je proto spíše jen vyděsí, aby před ním utekly, ale nepronásleduje je.

## Šestý den – Paseka vrrků

### Dějová linka

Jen chvíli byli hrdinové venku z podzemního bludiště, když se objevilo další nebezpečí. Skřeti opět našli jejich stopu, což dokazoval černě opřený šíp, který mezi dobrodruhy dopadl. Za denního světla sice skřeti neopustí svoje sluje (protože se slunečního svitu stejně jako zlobří bojí), ale jen co padne na krajinu soumrak, vyrazí po stopě dobrodruhů. A k pronásledování přizvou jistě i hrozné vrrky, kteří v těchto lesích žijí a se skřety se přátelí. Do tmy zbývá jen málo hodin a hrdinové mají tedy jen krátký náskok. Jak daleko se dostanou? Přestože dobrodruzi nasadili opravdu pekelné tempo, přišel soumrak velmi rychle a oni nebyli příliš daleko od hor. Podle vytí vrrků poznali, že jsou již obklíčeni a kruh se začíná stahovat. Rychle vylezli na stromy v naději, že je tam skřeti s vrrky nenajdou. Jejich doufání se však ukázalo jako plané. Naštěstí se objevili orli. Ti nemají skřety ani vrrky v lásce a velmi rádi jim překazí každou špatnost, kterou chystají. Pán orlů teď zpozoroval nebezpečí, v němž se dobrodruzi ocitli, a povolal své poddané na pomoc. Společně pak slétli ke stromům a odnesli vyděšené hrdiny



*pryč ze skřetí pasti. Cesta vzduchem nebyla vůbec jednoduchá. Hrdinové tak vysoko nad zemí ještě nikdy dříve nebyli. Trpěli strašnou závratí a křečovitě se drželi svých zachránců, aby nespadli do té strašlivé hloubky. Vše ale nakonec dobře dopadlo a orli odnesli dobrodruhy zase kus cesty směrem k Osamělé hoře za velkou řeku Anduinu.*

### Průběh

I v této etapě nastupovaly tlupy jednotlivě. Nejprve prchaly před pronásledovateli (vrcky a skřety) k blízkému stromu z něhož vedla lanová lávka. První část lávky byla klasická s horním a dolním lanem, pak ale následovala lávka z jediného lana přes potok. Děti byly na lano zavěšeny v sedáku a musely přeručkovat což bylo s ohledem na prověšení lana docela náročné na sílu. Hodnotil se čas, za který děti celou etapu splnily.

### Postavy

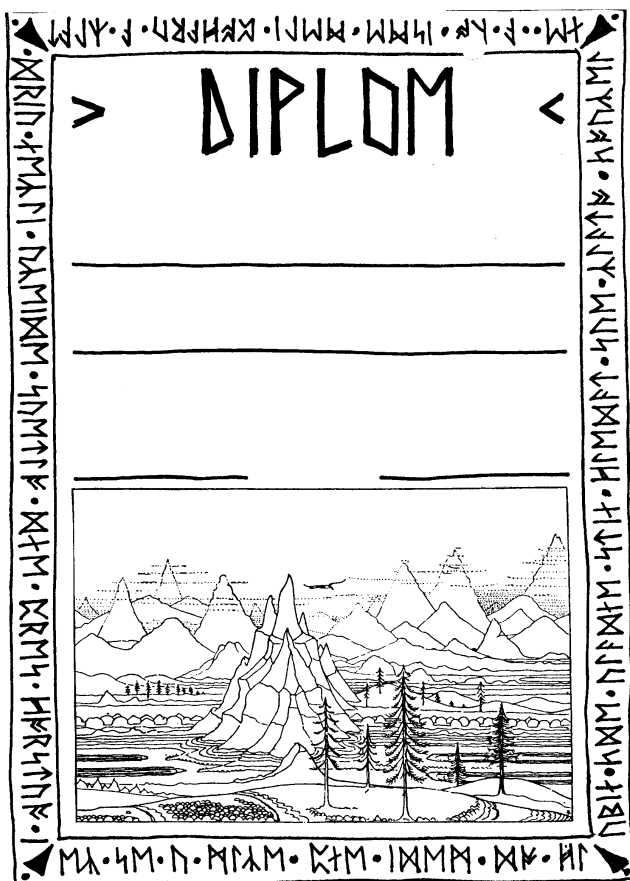
**Skřeti a vrcci**, kteří v této etapě vystupují byli vytvořeni podobně. Na sobě měli hrubý oděv z pytloviny nebo z celt. Lišili se maskou na obličej. Vrci měli z papírového kornoutu vyrobený čumák a skřeti zase měli masku z papírové škrabošky (jednoduché přes oči zakoupené v papírnictví), která ovšem byla koudelí trochu dozdobena a doplněna papírovými zuby.

### Pomůcky

Především je nutné mít vybavení pro lanovou lávku (souvisí to i s doporučeními pro bezpečnost práce s dětmi). Zapotřebí jsou statická lana v dostatečné délce (lanová lávka byla dlouhá cca 5m a lano přes potok mělo podobnou délku) a dostatečné množství sedáků a karabin.

**Úskalí:** Při hře je třeba dbát především na bezpečnost. U lanové lávky i pod lanem v potoce musí být vedoucí jako záchrana a děti na lano nastupují po jednom. Ty, co zatím čekají, až na ně dojde, zatím hlídá jiný vedoucí, aby na lano nelezly, ani s ním nepohybovaly. Tato etapa se kvůli dešti přesunula na jiný den, kdy se proto hrály etapy dvě. Svým rozsahem však nebyly velké a v pohodě se zvládly.

## Sedmý den – Medděd



### Dějová linka

*Hrdinové byli zachráněni ze spárů skřetů a vrcků a ocitli se v kraji, kde žil podivuhodný muž Medděd. Byl to bručoun a samotář, který neměl rád návštěvy, nicméně ve skrytu duše to byl dobrák. Navíc měl velké znalosti o kraj, a to hrdinové rozhodně potřebovali. Proto je Gandalf vedl do jeho domu. Medděd nad příchodem dobrodruhů příliš nejásal a byl by je vyhnal jako pobudy, ale naštěstí mu hrdinové na radu Gandalfa přinesli nějaké dary a porozprávěli o svých příhodách. A protože napínavé příběhy měl Medděd rád, a to, co tlupy doposud zažily, rozhodně napínavé bylo, nechal je nakonec ve svém domě přespat a druhý den je vybavil potřebnými věcmi i radami k překonání Temného hvozdu.*

### Průběh

Etapa byla tentokrát o šikovnosti. Děti nejprve vyráběly pro Medděda dary, přičemž byla stanovena podmínka, že musí být z přírodních materiálů. Následně předstupovaly před Medděda, předávaly mu své výtvary a popisovaly je. Hodnotil se především umělecký

dojem a to jak předmětů tak způsobu, jakým byly prezentovány.

### Postavy

**Medděd**, který v této hře vystupuje, je napůl člověkem a napůl medvědem. Měl tedy na sobě kožešinové oblečení a z kouděle vyrobené husté vousy. K dětem byl trochu nevrlý, ale dary ho zjevně potěšily a začal na děti pohlížet vlídněji.

### Pomůcky

K této etapě nejsou potřeba žádné.

**Úskalí:** Vzhledem k tomu, že rukodělné etapy bývají u dětí oblíbené, neobjevil se žádný problém.

## Osmý den – Temný hvozd

### Dějová linka

*Cesta od Medděda nejprve hrdinům ubíhala příjemně, ale po nějaké době došli dobrodruzi na kraj Temného hvozdů. Temný hvozd je strašlivý prastarý prales, kam nepronikne po celý rok sluneční svit. Navíc jej obývají zvláštní a nebezpeční tvorové. Jen stezka je v temném hvozdě alespoň trochu bezpečná, a proto dostali hrdinové od Medděda radu, aby ji za žádnou cenu neopouštěli. Také byli vybaveni dostatkem zásob, protože další Meddědova rada byla, že v Temném hvozdě nesmí nic jíst ani pít kromě toho, co si sami přinesou. Po cestě prý také narazí na zvláštní říčku. Její vody jsou obzvláště nebezpečné a nesmí se jich ani dotknout. Říčka je totiž začarovaná a toho, kdo se její vody dotkne, uspí. Dobrodruzi po několika dnech k této říčce opravdu došli. Podle Medděda měla být u břehu loďka, ale břeh byl bohužel prázdný. Vtom kdosi zjistil, že loďka kotví u druhého břehu. Hrdinové tedy nejprve museli trefit do loďky lano se skobou, loďku přitáhnout a přeplavit se na druhý břeh. Ač to nebylo vůbec jednoduché, nakonec se jim to podařilo a šťastně se dostali na druhou stranu.*

### Průběh

Etapa se hrála během koupání. V první fázi házely ze břehu děti plastové míčky (ty které byly už dříve použity na Bambiriádě) do nafukovacího člunu, který drželi vedoucí cca 10m od břehu. Počítal se počet zásahů, přičemž každé dítě mělo tři míčky. V druhé fázi se musely děti přeplavit nafukovacím člunem přes zátoku rybníka (cca 30 metrů), přičemž se nesměly dotknout vody vně člunu (to, co nacákaly na sebe pádly, se nepočítalo). Hodnotil se samozřejmě čas, jaký na to potřebovaly.



### Postavy

V této etapě se žádná postava nevyskytuje. Nicméně do říčky jsme umístili vedoucího v plavkách, který doprovázel člun a zajišťoval bezpečnost. Pro hru to byl vodník, který ve vodě žije.

### Pomůcky

Jak je uvedeno v textu, bylo potřeba mít připravené nafukovací čluny s pádly a zásobu míčků.

**Úskalí:** Děti nemají moc dobrou mušku, a proto nesmí být člun příliš daleko od břehu, aby se do něho alespoň někteří trefili. Následné přeplavení vyžaduje od dětí spolupráci. Musí si pomáhat do člunu i ze člunu, aby se ani trochu nedotkly vody.

## Devátý den – Lesní elfové

### Dějová linka

Po překonání začarované říčky čekali hrdinové, že Temný hvozd brzo skončí. Les ale stále neměl konce a zásoby se nebezpečně tenčily. Po několika dalších dnech, kdy už dobrodruzi neměli nic k jídlu ani k pití, se dostali do trochu světlejší části lesa. Nevěděli, že jsou již opravdu kousek od konce hvozdů, a byli strašlivě unavení a hladoví, tak se odvážili opustit stezku, aby vyhledali něco k snědku. A to se jim málem nevyplatilo. Ve hvozdě totiž žijí obrovští pavouci a ti na hrdiny zaútočili. Dobrodruzi se museli proplést jejich sítěmi a uniknout jim samotným, aby se dostali ke světlu, které v dálce viděli. To světlo byla hostina elfů a jejich nejvybranějších lahůdek a vidina jídla hrdiny popoháněla kupředu. Nástrahami pavoučích sítí nakonec také šťastně pronikli, ale z hostiny se moc neradovali. Elfové jejich příchod pochopili jako útok a zajali je.

### Průběh

Jednalo se o noční etapu. Děti se plížily vymezeným územím z jedné cesty na druhou. V prostoru byli rozmístěni vedoucí jako pavouci a když některé z dětí chytili, musel si onen nešťastník jít pro nový život zpět na cestu. Za pavouky na další cestě byly tři svíčky a pod nimi zásoba papírků. Ty se snažily děti v co největším množství pronést zpátky na startovní cestu. Zvítězilo družstvo, které mělo papírků nejvíce.

### Postavy

Ve hře sice vystupují **pavouci**, ale protože se jednalo o noční etapu, nebyli vedoucí nijak speciálně oblečeni.

### Pomůcky

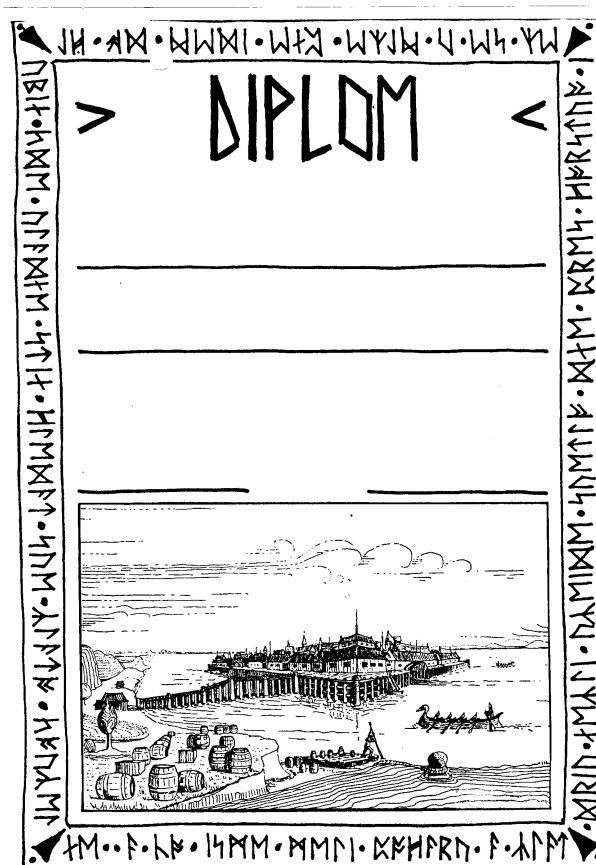
Na hru je třeba mít připravené svíčky a lístečky, které děti budou nosit. Také je nutné mít zásobu životů. Prostor, kde se hra hraje, musí být vybrán ve dne s ohledem na bezpečnost. Prostor by neměl být příliš rozlehlý.

**Úskalí:** Protože se jedná o noční hru, je nutné dodržet daná bezpečnostní pravidla. Největší nebezpečí spočívá v tom, že se hra změní ve zběsilou honičku, a riziko úrazu se velmi zvýší. Proto musí být vedoucí, kteří budou v roli pavouků, dobře instruováni, aby děti příliš nehonili.

## Desátý den – Esgaroth

### Dějová linka

Dobrodruzi se tedy ocitli v zajetí lesních elfů. Ti nebyli tak vznešeného původu jako Elrond a jeho lid a trpaslíky neměli vůbec v lásce. O cíli jejich cesty nechtěli nic slyšet. Proto se museli hrdinové opět spolehnout sami na sebe. Z elfího vězení se jim nakonec podařilo uprchnout propadem, kudy elfové posílají sudy na potraviny a víno do jezerního města Esgarothu. Sudy pak plavou po řece, než je lidé z jezerního města vyloví, naplní a pošlou tentokrát již po cestách zpátky. Hrdinové tedy putovali s těmito soudky k Esgarothu, kam se také nakonec dostali. Byli však po cestě zmáčení, špinaví a vůbec působili velice nevěrohodně. Než tedy vstoupili do města, čekal je nevídaný problém. Aby přesvědčili



starostu města, že jsou opravdovými hrdiny a ne pobudy, museli se trochu hodit do gala, alespoň tak, jak jim to skromné podmínky dovolily. Až pak předstoupili před samotného starostu.

### Průběh

Tlupy nejprve čeká útěk z elfího vězení. Ten byl směřován jako trasa vedoucí potokem a jiným hůře prostupným terénem. Skupiny nastupovaly na cestu jednotlivě, přičemž se jim stopoval čas. Po skončení této části se musely převléci a opatřit si společenský oděv. Jelikož nic takového děti na táboře samozřejmě s sebou neměly, musely si klobouky, kravaty a jiné doplňky vyrobit. Druhá část už nebyla na čas, ale hodnotila se spíše nápaditostí.

### Postavy

V této etapě vystupuje **starosta** jezerního města. Ten měl na sobě společenský oděv (také vyrobený a nikoli přivezený) a protože rozhodně netrpí nouzí, měl vycpané břicho.

### Pomůcky

K sehrávce bylo třeba vytyčit trasu útěku a připravit si stopky. K vytyčení jsme použili fáborky.

**Úskalí:** Při vymýšlení společenského oděvu nebyly děti příliš nápadité. Bylo nutné jim trochu poradit.

## Jedenáctý den – Osamělá hora

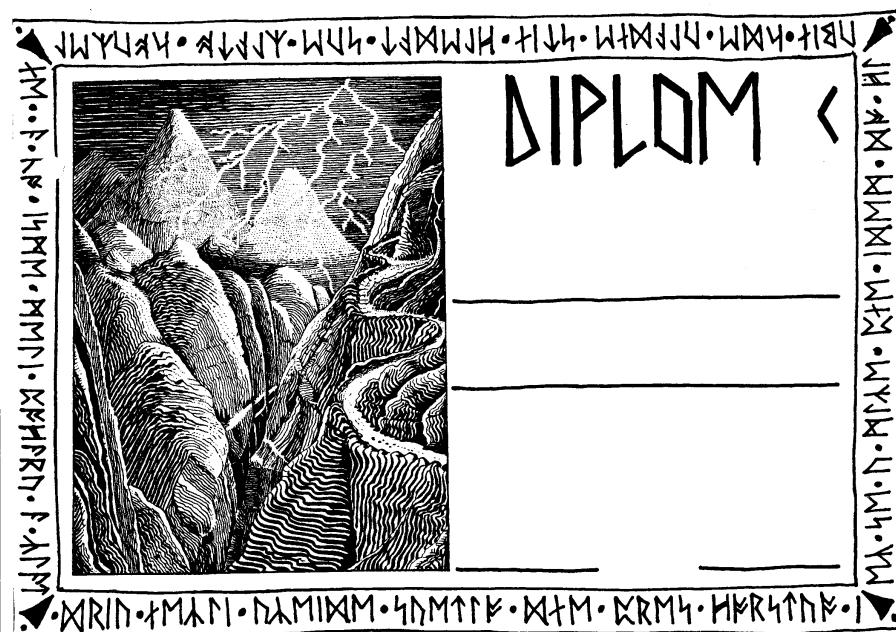
### Dějová linka

Hrdinové předstoupili před starostu města a požádali jej o pomoc. Přestože se opravdu snažili svůj vzhled upravit, nejevil starosta žádnou ochotu jim pomoci. Navíc byli ve městě lesní elfové, kteří samozřejmě poznali zajatce a vyžadovali jejich vydání. Naštěstí pro dobrodruhy se prostí lidé rozpomenuli na dávné legendy a proroctví a uvítali hrdiny královsky, jako kdyby již nad drakem zvítězili. Od úst k ústům letěla ta zvěst a lidé začali zpívat staré písně. Starosta chtěl nechtěl musel dobrodruhům pomoci a elfové odešli s nepořízenou. Hrdinové na poslední úsek své cesty dostali nové zásoby a průvodce, kteří je doprovodí tak daleko, jak jen se odváží. Další den se tedy tlupy vydaly na poslední úsek své cesty. Procházely již spálenou krajinou zničenou dračím ohněm a rychle se blížily ke konci putování. Po několika dnech také konečně došly k hoře. Průvodci je dávno opustili, ale hrdinové měli mapu a podle ní rychle našli tajný vchod. Teď je čekalo opravdu nebezpečné dobrodružství. Museli se odvážit dovnitř do hory a tam u spícího draka najít tajné heslo k pokladu, aniž by Šmaka vyrušili. Odvážný plán se jim nakonec vydařil a drak si ničeho nevšiml. Alespoň si to hrdinové mysleli.

### Průběh

Tento den byl naplánován celodenní výlet a etapa byla

hrána v rámci jeho návratu do tábora. Děti se vracely autobusem na zastávku cca 2km od tábora, která ale byla ve skutečnosti kousek od zvoleného místa pokladu a draka Šmaka. Na zastávce je již čekal Gandalf. Vedl děti k dračí sluji a následně musely po jednom projít kolem draka a zapamatovat si symboly, které měl na svém těle. Za dračí slují se skupinky zase shromáždily, sestavily heslo k pokladu a vydaly se do tábora.



## Postavy

Ač se sehrávka zdála jednoduchá, bylo třeba vytvořit dostatečně věrohodného **draka**. Děti šly kolem něho poměrně blízko a hra byla za světla. Draka jsme vytvořili ležícího, hlavu měl z kartonu a tlama byla otevřená. Tělo jsme vyztužili pruty a pokryli celtami. Z celt byla také křídla vyztužená velkými pruty a tlapy jsme vytvořily opět z kartonu. Uvnitř draka byl schovaný jeden z vedoucích občas chrлил z dračí tlamy oheň.

## Pomůcky

Kromě draka nebylo potřeba vlastně žádných pomůcek. Skalní zákoutí, kde byl drak postaven, jsme nijak neupravovali. Nicméně výroba draka byla poměrně náročná. Byli jsme rádi, že jsme to do večera a návratu dětí z výletu vůbec stihli.

**Úskalí:** Hlavním úskalím je dostatek času a lidí na výrobu draka. Navíc se jedná o velikou věc, která se těžko tají před dětmi. Nakonec jsme jeho výrobu zvládli za jeden den, ale bylo to o fous a barvy na drakovi nebyly pořádné zaschlé, čehož si naštěstí děti nevšimly. Vedoucí, který je skrytý v drakovi, musí dát pozor, aby z vnějšku nebyl vidět, a zároveň musí sprej co nejvíce vystrčit, aby efekt byl pořádný. Také musí dát pozor, aby plamenem nezapálil části dračí hlavy, především zuby. Děti měly nečekaně velký strach kolem Šmaka projít a některé se toho odvážily jen za drobné asistence Gandalfa a proběhly kolem draka tak rychle, že ho sotva mohly pořádně vidět.

## Dvanáctý den – Zabití draka Šmaka

### Dějová linka

*Hrdinové se domnívali, že draka při své návštěvě v jeho doupěti nevyrušili. Ale Šmak měl nějaké divné sny. Zdálo se mu, že do jeho doupěte pronikli zloději, kteří mu chtějí ukrást jeho poklady. Probudil se tím strašným snem a zjistil podle pachu, že to nebyl sen. Rozlítl se a ve vzteku vyletěl ze svého doupěte. Dobrodruzi propadli zděšení. Sice již měli připravené oštěpy na zabití draka, ale takovýto nenadálý útok nečekali. Rychle své oštěpy po drakovi hodili a upalovali pryč jak nejrychleji dokázali. Některé rány se naštěstí ukázaly jako smrtelné. Drak svedl ve vzduchu svůj poslední zápas se smrtí a následně se zřítíl. Hrdinové z toho nakonec vyvázli jen s opálenými vousy. Poklad draka Šmaka byl teď jejich.*

### Průběh

Tato etapa byla hrána v podvečer za šera. Děti si nejprve během odpoledne vyráběly oštěpy na zabití draka. V předem stanovený okamžik přiběhl do tábora jeden z vedoucích se zděšeným pokřikem, že drak už letí. Děti vedené Gandalfem vyrazily. Kousek od draka je Gandalf zastavil. Teď probíhaly skupiny jednotlivě kolem draka, přičemž měly za úkol hodit na draka všechny své oštěpy a pak co nejrychleji utíkat do tábora. Drak se před dětmi mihnul vzduchem, přičemž jej viděla vždy jen ta skupina, která právě házela oštěpy. Vzrušení z očekávaného střetnutí s drakem bylo přeneseno na děti tak dobře, že po vyhození oštěpů utíkaly, jako by je honil opravdový drak. Pro určení zásahů si děti před útokem na draka namočily své oštěpy do barvy. Gandalf jim to zdůvodnil tak, že se jedná o speciální jed proti drakům.

### Postavy

Také v této etapě byl potřeba drak. Tentokrát byl jen dvourozměrný, nakreslený na karton a vyříznutý. Také byl trochu menší, než předchozí prostorový. Děti si však, podle ohlasů, těchto rozporů pravděpodobně nevšimly.

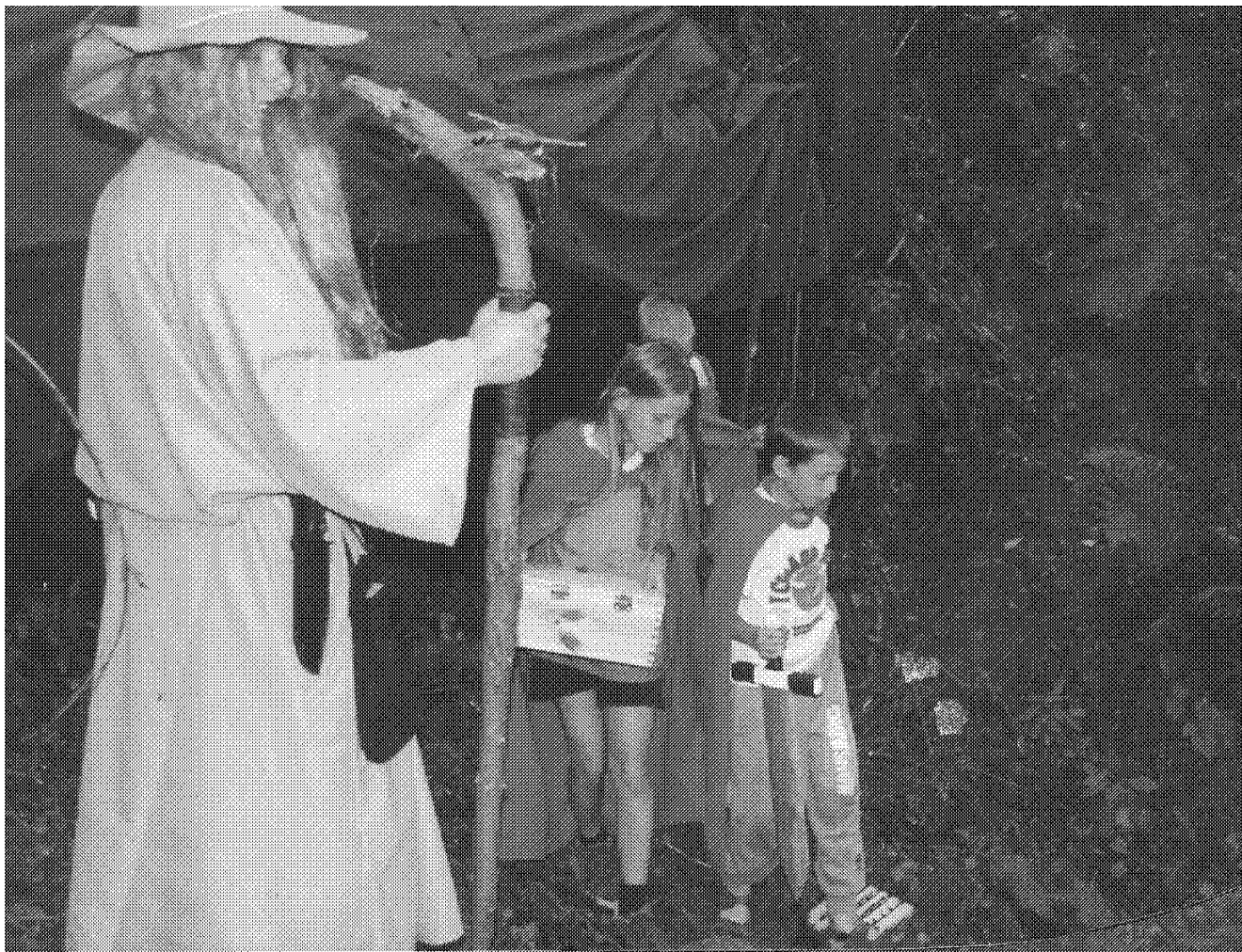
### Pomůcky

Pro dračí let vzduchem byl vybrán úsek cesty v lese, kde po obou stranách byl hustý porost nízkých smrčků. Ve výši asi 3 m bylo nataženo lano a drak na ně byl přes dvě karabiny zavěšen. Jiným menším lankem byl přetahován z jedné strany na druhou, čímž byl napodoben jeho let. Jako dračí jed byly použity již zmiňované tónovačky.

Pionýr

Etapová hra Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky

**Úskalí:** Trochu jsme se u obou dračích etap obávali, jak je děti přijmou, ale byli jsme mile překvapeni. Děti na hru přistoupily a podlehly náladě, takže jsme i my měli pocit, že drak je skutečný.





## ***Třináctý den – Slavnosti***

### **Dějová linka**

*Drak je tedy mrtev a bohatství království pod Horou je opět v rukou trpaslíků. Bohužel to ale neznamená konec všem útrapám. Gandalf totiž zjistil pomocí svých ptačích posílů, že se k hoře blíží velká armáda skřetů. Jistě nejdou hrdinům poblahopřát k zabití draka a získání pokladu zpět. Na přípravu před bitvou měli dobrodruzi velice málo času a tak zbudovali narychlo jen jednoduché opevnění. Skřeti se přihnali dokonce na strašlivých vrrcích. Bitva, která následně vzplanula, se do dějin zapsala jako Bitva pěti armád (na jedné straně tři rody trpaslíků a na druhé skřeti a vrrci) a skončila slavným vítězstvím trpaslíků. Toto dobrodružství již bylo opravdu posledním nebezpečím a Středozemě si zase na nějaký čas oddychla.*

### **Průběh**

Etapa během dne je vlastně velikou bitvou. Na jedné straně jsou všechny děti, které nastoupily ve svých pláštích a každá tlupa si zbudovala vlastní opevnění, a na druhé všichni dostupní vedoucí a instruktoři. Bojovalo se lehkými plastovými míčky (z Bambiriády). Po bitvě, kterou samozřejmě vyhrály děti, bylo nutné ukončit a započítat všechny bodované soutěže. Večer totiž byla v plánu cesta za pokladem a bylo nutné poklad připravit. Každá skupina měla svoji truhlici, v níž byly čokoládové peníze z jejich dračí hlavy, příslušný obnos táborových peněz (dle počtu členů skupiny a jejího umístění) a pro každého památeční přívěsek a lístek.

Večerní cesta k pokladu probíhala dohromady. Tlupy doprovázel Gandalf a Thorin. Dovedli děti až na dohled jeskyně s pokladem. Ta byla zatím uzavřena a visely na ní čtyři zámky. Vedoucí skupinek postupně předstoupili a odemkli svůj zámek. Poslední předstoupil Thorin se svým klíčkem. Dětem to bylo vysvětleno tak, že každý trpasličí rod má jeden klíč, aby žádný z nich nemohl svévolně poklad ostatním odcizit. Pak už podle pořadí v tabulce postupu přistupovaly jednotlivé skupiny. Nejprve musely na ovládacím panelu nastavit heslo. Pokud bylo správné, vstup k pokladu se sám otevřel. Děti pak zevnitř vynesly truhličku označenou jejich barvou. Poklad donesly děti do tábora v truhlici a rozdělovaly si jej u táborového kruhu. V jídelně pak byly připraveny sladkosti i věcné ceny a děti si je vybíraly a za získané peníze kupovaly.

### **Postavy**

Během bitvy se opět upotřebily masky skřetů a vrrců. Při cestě za pokladem se zase vrátili Gandalf s Thorinem. Všechny kostýmy již byly dříve popsány.

### **Pomůcky**

Na bitvu bylo potřeba dostatečné množství střeliva, tedy míčků. Složitější však byla stavba jeskyně s pokladem. Protože jsme neměli k dispozici skutečnou jeskyni, umístili jsme poklad v roklí, kterou jsme pomocí klád zastřešili a překryli celtami. Vstup byl vytvořen z visící celt. Uzavření představovaly provázky spojené uvedenými visacími zámky. Vedle vchodu byla komůrka zakrytá celtami ze všech stran a v ní byl jeden z vedoucích. Ten pomocí provázku vytahoval a spouštěl vstupní celtu, čímž otvíral a zavíral jeskyni. Ovládací panel na vstupní heslo byla dřevěná deska se vsazenými vypínači (použili jsme vypínače na digestoř). Většina byla v poloze zapnuto, ale některé byly otočeny a tedy vlastně vypnuty. Právě jejich zapnutí bylo to správné heslo k otevření. Od panelu vedl drátek



skrytý v zemi do komůrky vedle vchodu, kde rozsvícení žárovky dávalo skrytému vedoucímu pokyn k otevření cesty k pokladu. Samotný pokad byl v dřevěných bedýnkách vyrobených a připravených v Praze.

**Úskalí:** I v této etapě, podobně jako u draka, bylo poměrně málo času na stavbu jeskyně s pokladem. I proto byly některé věci spíše symbolické nežli opravdu trochu funkční (třeba zámky na vstupní bráně by asi nezadržely nikoho). Nicméně potřebného efektu bylo dosaženo.

## *Čtrnáctý a patnáctý den – Návrat*

### **Dějová linka**

*Děj již není třeba příliš popisovat. Nicméně ani knižní předloha nekončí zabitím draka a vítězstvím v bitvě, ale až v okamžiku, kdy jsou hrdinové v bezpečí svých jeskyní (trpaslíci) a nor (hobiti).*

### **Průběh**

Čtrnáctý den jsme brali jako rezervu a u toho zůstalo až do konce tábora. Zpětně se to ukázalo jako chyba, protože děti se cítily trochu příliš uvolněné a byly zlobivější než jindy. Pokud bychom hráli hru ještě někdy, nechali bychom vyzvednutí pokladu a rozdávání cen na tento den.

- **Patnáctý den byl návrat do Prahy a na žádné hry už nebyl ani čas.**

### **Zhodnocení**

Celotáborová hra rozhodně měla u dětí úspěch. Hodně z nálady tábora lze vyčíst z fotoalba, které jsme vytvořili jako jakousi táborovou fotokroniku. Dojmy dětí je možné také získat ze zápisků v deníku.

Hra vznikla v rámci činnosti 188. PS T.O. Bobříci Praha. Hlavními realizátory byli: Ladislav „Ráma“ Šimek a Jana „Fili“ Ptáčková. Na přípravě a realizaci se dále podíleli: Michal „Sádelníček“ Šefc, Vojtěch „Rejsek“ Ptáček a Petr „Losos“ Herout.
--

## **Použitá a doporučená literatura:**

### **Pro příběh**

Tolkien, John Ronald Reuel. *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. Praha: Odeon, 1979.

Tolkien, John Ronald Reuel. *Pán prstenů, díl 1., Společenstvo Prstenu*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1990. 379 s. ISBN 80-204-0105-9.

Tolkien, John Ronald Reuel. *Pán prstenů, díl 2., Dvě věže*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1991. 315 s. ISBN 80-204-0194-6.

Tolkien, John Ronald Reuel. *Pán prstenů, díl 3. Návrat krále*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1992. 409 s. ISBN 80-204-0259-4.

Tolkien, John Ronald Reuel. *Silmarillion - mýty a legendy Středozemě*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, 2003. 346 s. ISBN 80-204-1077-5.

Tolkien, John Ronald Reuel. *Pohádky*. Praha: Winston Smith, 1992. 188 s. ISBN 80-85643-05-7.

### **Pro přípravu hry**

Chour, Jiří. *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. 1. vyd. Praha: Portál, 2000. 167 s. ISBN 80-7178-388-9.

### **Další náměty**

Foglar, Jaroslav. *Z Bobří hráze*. 1. vyd. Praha: Olympia, 1999. 257 s. ISBN 80-7033-599-8.

Foglar, Jaroslav. *Hry Jaroslava Foglara*. 1. vyd. Praha: Olympia, 2000. 245 s. ISBN 80-7033-680-3.

Zapletal, Miloš. *Velká encyklopedie her sv. 3: Hry na hřišti a v tělocvičně*. 2. vyd. Praha: Leprez, 1997. 510 s. ISBN 80-86061-04-3.

Zapletal, Miloš. *Velká encyklopedie her sv. 2: Hry v klubovny*. 2. vyd. Praha: Leprez, 1996. 604 s. ISBN 80-901826-9-0.

Zapletal, Miloš. *Velká encyklopedie her sv. 1: Hry v přírodě*. 2. vyd. Praha: Leprez, 1995. 623 s. ISBN 80-901826-6-6.

Zapletal, Miloš. *Velká encyklopedie her sv. 4: Hry ve městě a na vsi*. 2. vyd. Praha: Leprez, 1998. 573 s. ISBN 80-86061-13-2.

## Obsah

Něco o přípravě .....	6
Přizpůsobení tábora .....	8
Struktura hry .....	10
Rámcový plán .....	10
První den – Neočekávaný dýchánek.....	11
Druhý den – Zlobí les.....	12
Třetí den – Roklinka .....	14
Čtvrtý den – Skřetí brána.....	16
Pátý den – Glumovo jezero .....	16
Šestý den – Paseka vrrků .....	17
Sedmý den – Medděd .....	18
Osmý den – Temný hvozd.....	19
Devátý den – Lesní elfové .....	20
Desátý den – Esgaroth .....	20
Jedenáctý den – Osamělá hora.....	21
Dvanáctý den – Zabití draka Šmaka.....	22
Třináctý den – Slavnosti .....	24
Čtrnáctý a patnáctý den – Návrat.....	25
Zhodnocení .....	25

**Poznámka:**

Tato publikace vznikla díky soutěži etapových her připravované sdružením Pionýr.

Výsledky soutěže v roce 2004:

1. Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
2. Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

1. Křemílek a Vochomůrka (Věra Farská)

---

**Hobit aneb cesta tam a zase zpátky**

metodika etapové hry

Vydal © Pionýr v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2005

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

[www.pionyr.cz](http://www.pionyr.cz)

Neprodejné,

úcelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autoři: Ladislav Šimek a Jana Ptáčková (188. PS T.O. Bobříci Praha),  
s využitím literární a výtvarné předlohy Johna Ronalda Reuela Tolkiena

Fotografie: autorský kolektiv 188. PS T.O. Bobříci

Vydání 1.

Náklad 1 000 ks

Publikace byla vydána díky podpoře Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy

[www.msmt.cz](http://www.msmt.cz)