

Hned první večer (- možná druhý - podle nutných prací na stavbě tábora) - tedy prostě na začátku tábora navrhuji hru Nexus. Chtěl bych tuto hru, která se hraje tak, jak ji tady popíšu, nějak sladit s celkovou táborovou hrou.

Pár slov o ní jsem vám popsal v Nástřelu programu, nyní tedy více.

Hra musí začít poměrně dost dlouho - až potmě. 1. srpna zapadá sluníčko až ve třičtvrtě na devět, takže začínat můžeme až po deváté. Děti se shromáždí na jednom místě někde před budovou. (Zatím vymyslím, jak to půjde udělat na Ovčíně). My je po jednom vtahujeme dovnitř, kde hrozně rámusí hluk továrny. Tam se dozvědí, že jsou roboti, jsou nesmrtelní a mají nekonečný zdroj energie. Dostanou identifikační (samolepící) štítek s kódem. Poté je dostaneme - nejlépe po žebříku - do "rakety" - tj. místnost, kde jsou židle rozmístěny do kruhu zády k sobě. Tady si sednou, duní muzika připomínající start rakety. Když jsou všichni, tak se jim pustí motivační text a dojede ten start.

Ten text říká něco na ten způsob, že jsou roboti a že je vyrobil dr. Tyrell. Bohužel však se nějak vymkli kontrole a lidé je chtějí zničit. Oni se teď vzbouřili a utekli z planety, kde otrocky pracovali a chtějí se dostat na zem a zjistit co a jak vlastně je. Nyní tedy ukradli raketu a letí směrem k zemi. No a přistávají na zemi.

Pak po skupinkách (udělal bych tři skupiny) vybíhají ven a jejich úkolem je přinést vzkaz (CD nebo mgf. kazeta apod.) dr. Tyrella. Ten předtím schováme v nějaké zbořenině. Mělo by to být tak (odhaduji podle nejmenších dětí) 2 kilometry. Cestou ale jim hrozí nebezpečí od obyvatel Země. Ti je honí a snaží se na ně posvítit světlem. Tím je vlastně "uloví". Oni se tedy musí schovávat před jakýmkoliv světlem, vyhýbat se autům, osvětleným místům, baterkám apod. Tady budeme opět po roce potřebovat štetkovický kompars. Cca 3 lidi a auto, které nás bude naoko honit. Musí to být naoko, protože ve skutečnosti by neměl nikdo šanci projít, ale dětem musíme nechat ten pocit, že si to vybojovali sami. Hrál jsem to několikrát s dospělými a chlapi sebou v únoru plácali do bláta ostošest.

Najdeme zprávu - každá skupina jednu část a vrátíme se do rakety. Tam opět odstartujeme a pak si pustíme ten vzkaz. Děti se z toho vzkazu dozvědí, že ta chyba byla v tom, že nejsou nesmrtelní a mají před sebou rok života. Pak jim pustíme příjemnu hudbu - nějakého Oldfielda apod. a oni na kus připraveného papíru píšou, co udělají v tom posledním roce.

Je to docela silný zážitek. Zejména takhle na podzim, když jsou zpocení, špinaví, sedí u teplého krbu, hraje jim příjemná muzika a oni přemýšlí co budou dělat příští rok. Je to moc hezká hra. Myslím, že by nám mohla posloužit jako hezký vstup do táborové hry. Jen tam budeme muset vymyslet ten oslí můstek mezi legendami této hry a legendou tábora. Napadá mi něco na ten způsob: Můžete žít i déle, pokud si osvojíte nějaké znalosti a dovednosti a máte na to týden... nebo něco podobného.

Co budeme potřebovat - místo:

Jedna místnost v přízemí se dvěma vchody - továrna

Druhá místnost přístupná po žebříku - raketa

Zbořený opuštěný objekt jako bývalá továrna dr. Tyrella

Co budeme potřebovat - materiál:

3x CD nebo kazety (staré nepoužitelné - kamufláž. Ten skutečný vzkaz mám nahraný na CD, ale ten si samozřejmě necháme a nebudeme riskovat jeho zničení)

Zvuky továrny a rakety. Vzkaz dr. Tyrella - všechno mám.

Zvuková aparatura do továrny

Maják, staniol a pod. - co nám pomůže vytvořit atmosféru továrny

Samolepící štítky

Zvuková aparatura do rakety

Žebřík

Zatemnění rakety (žádné venkovní světlo)

Auto pro kompars

Baterky pro kompars