

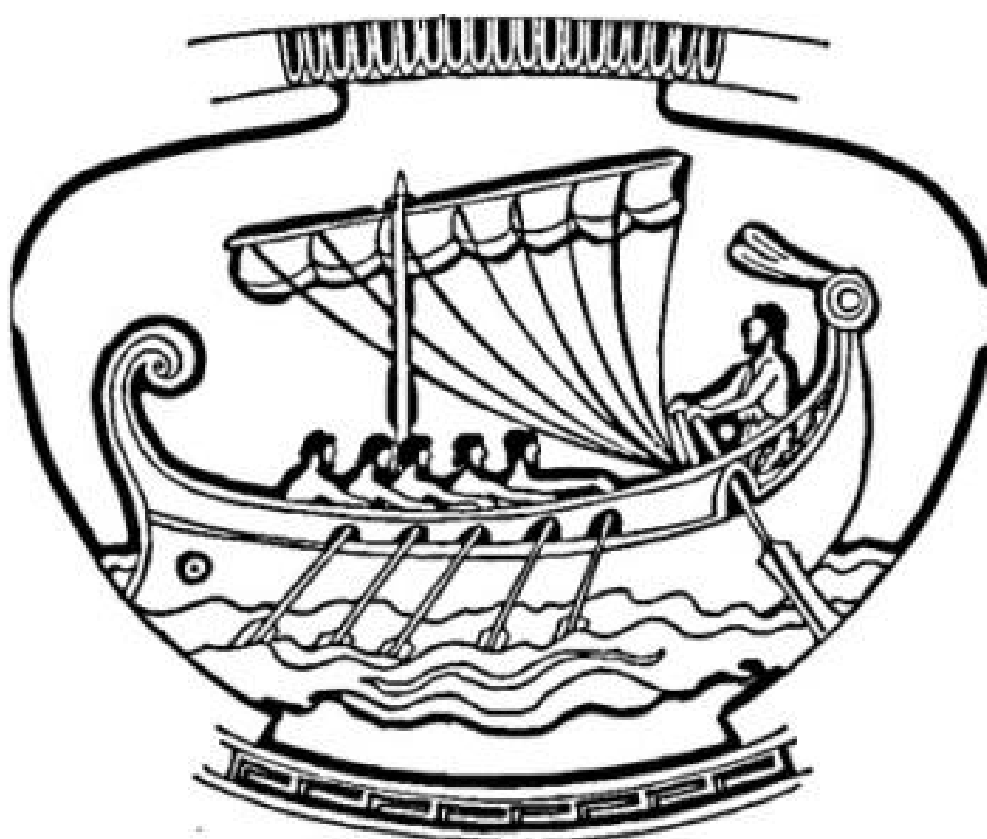
LDT Zámeček Roželov

6. - 19. 8. 2011

ETAPOVÁ HRA

NA NÁMĚT

ODYSSEOVÝCH CEST



název EH pro mladší: „ODYSSEOVY CESTY“

název EH pro starší: „ODYSSEIA 2011“

ODYSSEOVY CESTY

Postavy:

- Odysseus - ithacký král,
- Polyfémos - kyklop,
- Aiolos - vládce větrů,
- dívka - dcera krále Laystrigónské země,
- královna a král Laistrygónské země,
- Kirké - kouzelnice,
- Eurylochos - kormidelník Odysseovy lodi,
- Hermés - posel bohů,
- Teirésius - věstec z podsvětí,
- Odysseova matka,
- Agamemnón - velitel z Trójské války,
- Achilleus - největší z řeckých reků,
- Aiás - velitel z Trójské války,
- Sirény - mořské víly,
- Skylla - šestihlavá stvůra,
- Charybdis - dcera Poseidóna,
- Hélios - bůh slunce,
- Kalypsó - nymfa z ostrova Ogygie,
- Pallas Athéna - bohyně moudrosti,
- Nausikáa - dcera krále ostrova Fajáků,
- Král Alkinoe a královna ostrova Fajáků,
- Démodok - slepý božský zpěvák,
- Eumaius - Ithatský pastýř,
- Meneláos - Král Sparty,
- Télemachos - Odysseův syn,
- Íros - žebrák,
- Antinos - nápadník Penelopy,
- Eurykleia - stará Odysseova služebná.
- Pénélope - Odysseova žena,
- Laertes - Odysseův otec.

NÁZVY ETAP

- **CESTA DO ZEMĚ KIKÓNŮ** – o cestě z Tróje (**hledání symbolů ukrytých v šifře**)
- **ÚTĚK ZE ZEMĚ KIKÓNŮ**
- o střetnutí s Kikony (**bojová hra na hřišti**)
- **LÓTOFÁGOVÉ**
- o zemi, kde hostům dávali květy zapomnění (**hra na louce – hledání květů**)
- **OSTROV KYKLÓPŮ**
- setkání s jednookými obry Kyklopy (**dovednostní hra**)
- **NA OSTROVĚ KRÁLE AIOLA**
- o měděném paláci krále Aiola - vládce všech větrů (**vodní hra**)
- **LAISTRYGÓNOVÉ**
- o setkání a útěku před lidožravými obry (**agresivní vybíjení**)
- **NA OSTROVĚ KOUZELNICE KIRKÉ**
- o čarodějnici, která je proměnila ve vepře (**šifrované úkoly cestou na Třemšín**)
- **CESTA DO PODSVĚTÍ – V HÁDOVĚ ŘÍŠI**
- o sestupu do podsvětí (**noční hra a stezka odvahy**)
- **V KRAJINĚ SIRÉN**
- o překonání nástrah svůdně zpívajících Sirén (**pěvecká soutěž**)
- **MEZI OBLUDAMI SKYLLOU A CHARYBDOU**
- o mořských nestvůrách (**hry ve vodě nebo hra v jídelně nebo hra v terénu**)
- **SKOT BOHA SLUNCE HÉLIA**
- o ostrově s posvátným skotem Boha Slunce Hélia (**hledání skotu v lese**)
- **OSTROV NYMFY KALYPSÓ**
- o ostrově nymfy Kalypsó kde strávil dlouhých 7 let (**starořecká hostina, tance**)
- **ZEMĚ KRÁLE ALKIÓNA – KRÁLE FAJÁKŮ**
- o pohostinné zemi Fajáků (**Poseidonovy olympijské hry**)
- **KONEČNĚ NA RODNÉ ITHACE**
- o prvních dnech doma na Ithace (**střelecké soutěže**)
- **POKLAD ITHACKÉHO KRÁLE** – pro mladší (**hledání pokladu**)
- **UMĚNÍ ANTICKÉHO ŘECKA** – ruční práce (**výroba štítů a šperků**)

HLAVNÍ MOTTO CELÉ ETAPOVÉ HRY

Odysseus se po trojské porážce vracel zpět do vlasti. Ale cesta byla tak dlouhá a namáhavá, že ithacký hrdina spatřil svou zemi až po 20 letech. Při putování zažil Odysseus se svými druhy mnoho dobrodružství, která znamenala smrt pro celou výpravu kromě něho. Na ostrově obrů ztratilo život 6 kamarádů. Oslepení obra Polyféma, syna boha Poseidona, naznačovalo, že cesta domů nebude nijak jednoduchá. Poseidon, bůh mořských vod, chystal řeckým lodím nástrahy na každém kroku, ovšem Odysseus jim se ztrátami ale přece odolával. Projeli šťastni kolem lákavých pěvkyně Sirén, kolem saně se psími hlavami, i kolem Poseidonovy dcery chrlící vodu. Ale to již z 12 lodí plula jen jedna. Ostatní potopili obrovití lidé na jednom ostrově i s druhy. Ale ani poslední přátelé z Odysseovy lodě se domů nevrátili. Nechali se zlákat božským skotem, a tak byli potrestáni smrtí. Tak zůstal Odysseus sám a po dlouhém putování konečně spatřil břehy své Ithaky. Musel však ještě se svým synem Télemachem pobít nápadníky své ženy a pak teprve se dočkal šťastného a klidného stáří.

Ale vraťme se nejdříve na úplný začátek. Co vlastně jeho cestě předcházelo ?

SEZNÁMENÍ S EH - ÚVOD

Seznámení a úvod do etapové hry provést pomocí divadelního představení, kdy se předvedou jednotlivé části příběhu, od Paridova soudu až po dobytí Tróje (možno pro boje využít i stínového divadla (prostěradla – herci – světelný zdroj)

Krásná Helena a Trójská válka

Vše začalo tím, že syn trojského krále Priama, Paris, unesl spartskému králi Meneláovi jeho ženu, krásnou Helenu, čímž zavdal příčinu k vypuknutí Trójské války.

Víme však vůbec proč to udělal ?

Bájná příčina války - Thetidina svatba, Jablko sváru, Paridův soud, Helena

Příčina trójské války vznikla při příležitosti svatby mořské bohyně Thetis (matky řeckého hrdiny Achilea) s člověkem - králem fíthejským Peleem. Důvod toho byl, že o Thetis věštba pravila, že její syn předčí otce, a tak žádný bůh, přestože byla velmi krásná, s ní nechtěl nic mít.



Thetis a Peleus



bohyně sváru Eris

Na tuto svatbu byli pozváni všichni bohové až na bohyni sváru Eris. Ta se jim však za to pomstila. Utrhla zlaté jablko ze zahrady Hesperoven a s nápisem "Té nejkrásnější" jej vhodila mezi bohyně Athénu, Héro a Afrodítu. Každá z nich jej okamžitě chtěla pro sebe, protože se samozřejmě považovala za nejkrásnější. Nakonec bylo na nejvyšším bohu Diovi, aby celou věc rozhodl.



Héra



Afrodité



Pallas Athéna

Ten však s tím pochopitelně nechtěl nic mít a rozhodl se zbavit se odpovědnosti. Dal zlaté jablko Hermovi a poslal ho na horu Ídu u Tróje za mladíkem, který ještě nepoznal ženu a jenž měl tento spor rozhodnout.

Tímto mladíkem nebyl nikdo jiný než Parid, jeden ze synů trójského krále Priama. Při jeho narození se však jeho matce Hekabě zdálo, že porodila hořící pochodně, která zapálila Tróju, a věštci tento sen vyložili ve smyslu, že se jí narodí syn, který způsobí zánik Tróje. Proto ho jeho otec Priamos nechal pohodit v lese, aby zahynul. Ujala se ho ale medvědice a posléze ho vychoval pastýř Ageláos.

Nyní stál Parid před těžkým rozhodnutím, neboť se mu všechny tři bohyně zdály stejně krásné. Tu bohyně, poznajíc jeho nerozhodnost, se ho snažily o svých přednostech přesvědčit sliby. A tak mu Héra nabídla vládu nad Asií, Athéna slávu a vítězství v každé válce a Afrodíta nejkrásnější ženu za manželku.

Paridovi se nejvíc zamlouvalo to třetí, a tak podal jablko Afrodítě. Přislíbenou nejkrásnější ženou na světě byla Helena, dcera nejvyššího boha Dia a manželky spartského krále Tyndarea Lédy. Problém byl, že Helena již byla provdána za Tyndareova nástupce na spartském trůně Meneláa.



Paridův soud



Helena

Avšak tuto překážku nebylo pro bohyni lásky těžké překonat. Nejdříve se měl Paris dozvědět o svém původu, k čemuž došlo na slavnostních hrách v Tróji. Ty byly uspořádány, protože Hekaba nepřestávala pro svého ztraceného syna truchlit, na jeho počest a vítěz měl získat nejlepšího býka z královských stád. Toho shodou okolností pásl právě Parid a bylo to jeho nejoblíbenější zvíře. Proto se ho rozhodl doprovodit do Tróje a podívat se na jeho budoucího majitele.

V Tróji se pak rozhodl o něj zápasit, protože v případě vítězství by ho dostal zpět a navíc mu soupeři nepřipadali tolik zdatní, aby je nepřemohl. Přihlásil se tedy také a díky své síle a obratnosti dokonce porazil i nejstaršího Priamova syna Hektora a zvítězil. Priamovi synové ale porážku od neznámého pastýře považovali za pohanu, vyvolali hádku a chtěli ho zabít.



Hektor



Parid

Parid však utekl k Diovu oltáři, kde ho jako věštkyně poznala Priamova dcera Cassandra. Radost rodičů z nalezení syna byla tak veliká, že nevěnovali pozornost Kassandřiným varováním, že Paris Tróju zahubí. (To byl ostatně její úděl a trest, že nikdo nebude věřit jejím věštbám, neboť odmítla boha Apollóna, který se do ní kdysi zamiloval.)

Poté Afrodíta vnukla Paridovi touhu po ženě a myšlenku odplout do Sparty vyhlášené krásou tamních žen. Marné bylo rozmlouvání věštce Helena i varování Kassandřino. Paris se na cestu vydal a i přes bouři a nepříznivý vítr se brzy dostal do Sparty. Spolu se svým druhem Aineiem se stal hostem spartského krále Meneláa.

Meneláos musel ovšem brzo po jejich návštěvě odjet a nařídil své manželce, aby hostům ve všem vyhověla. Paris se mezitím do ní hluboce zamiloval a Afrodíta zařídila, aby jeho svodům neodolala. A tak se s ním vydala k Tróji. Kromě Heleny si Paris odvezl ještě Meneláovu pokladnici.



Únos krásné Heleny

Když se to Meneláos po svém návratu dozvěděl, pochopitelně se velmi rozčílil, neboť Paris nejenže pošlapal všechny zákony pohostinství, ale urazil Meneláa jak jako vladaře, tak i jako muže. Meneláos se proto rozhodl svolat všechny vládce Řecka a vypravit se na trestnou výpravu. Měl na to právo, neboť při volbě Helenina manžela bylo rozhodnuto, že pro příliš velký počet zájemců si svého muže vybere sama a ostatní nebudou proti tomu protestovat, nýbrž naopak mu budou vždy pomáhat. Kdo by toto neslibil, měl pak být vyřazen z kandidátů.

Pohaněný Meneláos vyzval proto všechny řecké vládce k vojenské výpravě proti Troji. Vrchním velitelem válečné výpravy se stal Meneláův bratr Agamemnón, král mykénský.



Meneláos a Agamemnón

Mezi další hlavní achájské postavy v Trójské válce patřil Odysseus (Láertův syn a král řeckého ostrova Ithaka), Diomédón, argejský král - vůdce tírynských mužů, krétský král Ídomenes (vnuk Mínoa), který vynikal v boji oštěpem, také athénský Menesteus, nejlepší řidič bojových vozů, lukostřelec [Teukros](#), Nestór, nejstarší člen výpravy, který především radil ve válečné radě a jak se později ukázalo, vždy správně, věstec Kalchás, hrdinové Malý a Velký Aiás a snad největší rek Achilleus - syn Thetidy a Pélea.



Menelaus.

Paris.

Diomedeas.

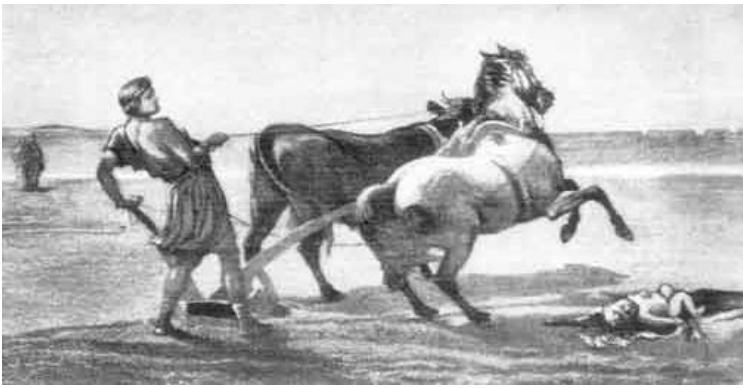
Odiseus.

Nestor.

Achilleas.

Agamemnon.

Řeční hrdinové v Trójské válce



Odysseovi se však do boje vůbec nechtělo. Krátce před válkou se totiž oženil s krásnou Pénélopou, která ho obdařila synkem Télemachem. Když ho přišli povolát, začal simulovat šílenství. Zapřáhl do pluhu koně a vola, zoral pole a oséval ho solí. Když mu však položili před spřežení jeho malého syna Télemacha, zabaleného v plenkách Odysseus zastavil. Tím prozradil, že má všech pět pohromadě.

Kalchásova věštba

Ještě před odjezdem se shromáždili všichni slavní rekové a velitelé vojsk, aby obětovali bohům a prosili je o šťastnou plavbu. Tu se zpod jednoho oltáře vyplazil hrozný had rudý jako krev, který se vyplazil po kmeni platanu až k jeho nejvyšším větvím, kde bylo hnízdo s osmi ptáčaty a samičkou. Ty všechny had pozřel, a pak se proměnil v kámen. Nikdo si tento jev nedokázal vysvětlit, avšak věstec výpravy Kalchás jim objasnil jeho smysl: Budou obléhat Tróju 9 let a teprve desátý rok ji dobudou.



Trójská válka

Po přistání řeckého loďstva na trójské pláni vzplála strašná bitva. Pod vedením Priamova nejstaršího syna - trójského prince Hektóra, tam na ně čekalo silné vojsko Trójanů, aby skolili každého, kdo se zbraní vstoupí na trójskou půdu. Řekové váhali, protože podle věštby měl první, který se dotkne země, první též padnout. Když Odysseus viděl, že takhle věštba může zmařit vylodovací manévr, vyhodil na břeh svůj štít a obratně na něj skočil. Mladý Prótesiláos spatřil Odyssea na břehu a vyskočil za ním. Dotkl se země - a vtom ho probodl Hektór svým kopím. Pak se však Achajci vyřítili na břeh a začala krvavá řež. Trójané se však záhy stáhli a ukryli se za hradbami svého města. Příštího dne uzavřeli Řekové s Trójanany příměří, aby pohřbili své mrtvé. Když tak učinili, začali stavět opevněný tábor. Odysseův stan byl postaven hned vedle vrchního velitele. Přivedl k Tróji sice jen dvanáct lodí, avšak patřil mezi nejmávanější vůdce: převyšoval všechny ostatní moudrostí a důvtipem, což je ve válce vlastnost neméně užitečná než hrdinství.



Trója

ACHIL



Achilleus

Další z řeckých hrdinů Achilleus, i když se doplaval na břehy Tróje společně s ostatními, neúčastnil se žádného z bojů, protože ho urazil samotný král Agamemnón. Aiás a Odysseus přichází, aby Achillovi jeho hněv rozmluvili, protože podle věštby Trója nikdy nepadne, pokud Achilles nebude válčit v achájských řadách. Ale ani jejich rozmluva nepřinesla ovoce.

Pouze po smrti svého přítele Patrokla Achilleus nabídl králi Agamemnónovi smír. Poté se vypravil k Trójským hradbám a vyzval k boji prince Hektóra, kterého posléze zabil.

Ale i Achilleus našel u Tróje svoji smrt. V boji byl zasažen vybraným šípem s trojitým hrotem, který vystřelil sám trójský princ Paris do paty – jediného místa, které neměl kouzlem chráněno.

Krádež Palladia

Odysseus se také rozhodl uloupit palladium (sochu Pallas Athény) ve spolupráci s Diomédem, protože věřil, že chytrost kombinovaná se silou má v podobných případech největší naději na úspěch. Aby ho Trójané nepoznali, zohavil si tvář ranami bičem, oblékl se do hadrů jako žebrák a vloudil se východní branou do Tróje. Diomédes zas předstíral mrzáka s ohavnou nemocí. Po zalidněných ulicích, na nichž byli žebráci a mrzáci častým zjevem, dostali se nepozorovaně na hrad, vnikli do Athénina chrámu a pod pláštěm noci nevelkou dřevěnou sošku unesli.

Tento skvělý úspěch, který právě tak zvýšil bojovou morálku Achájců, jako oťrásl duchem Trójanů, nebyl však jediný, jehož Odysseus po Achillově smrti dosáhl. Už před touto dobrodružnou výpravou se jednou odplížil do trójského tábora na výzvědy a přinesl mnohem cennější zprávu.



Trójský kůň

Řekové nakonec dobyli Tróju Istmí, kterou vymyslel právě Ithacký král Odysseus. Příslušník fóckého oddílu Epeios, stavitel lodí a dovedný umělec, postavil na Odysseův návrh obrovského dřevěného koně. Břicho mu zhotovil jako trup velkého korábu a žebra kol dokola pobil jedlovými fošnami, nohy mu udělal vyšší než žebrák. Do temných útrob koně se pak skryl Achillův syn Neoptolemos,

lučištník Filoktétés, spartský král Menelaos, velitel Krétanů Idomeneus, silný Diomédes, malý Aiás a kromě jiných reků Epeios a také Odysseus. Když pevně zavřeli otvor, kterým vstoupili do koně, vydal král Agamemnón rozkaz spustit lodě na moře a opustit Tróju.

Trójané za velikých oslav konce války vtáhli koně zanechaného v řeckém ležení do města, přesvědčeni, že je bude chránit svou nadpřirozenou mocí. Dřevěný kůň však byl vyšší než jejich hlavní brána v hradbách města a proto ji rozbořili.

V noci však vystoupili Řekové z koně a dali svému vojsku světlem znamení, na kterém místě jsou hradby probořeny. Rozpoutal se strašný boj, v němž většina Trójanů padla. Řekové město vyplnili a zapálili. Zabili při tom celou rodinu krále Priama, včetně trójské princezny, věštkyňě Kassandry. To pobouřilo bohyni Athénu a seslala na všechny silnou bouři, která válečné vítěze buď potopila, nebo je nechala několik let bloudit po světě.

Když se blížilo 10. výročí pádu Tróje, byli už všichni Řekové, kteří vyvázli z války, dávno doma. Jen jeden z nich se nevracel a ani nepřišla zpráva, že by zahynul - Odysseus.

Čekala na něj manželka Penelopa a syn Télemachos. Avšak Odysseus se svými muži stále ještě bloudil po mořích.

Od trójských břehů vyplulo dvanáct lodí, aby se s králem vrátili do své rodné Ithaky. Bohužel jim ale osud nepřál a cesta byla tak dlouhá a namáhavá, že ithacký hrdina spatřil svou zemi až po 20 letech od svého odjezdu do trójské války. Při putování zažil Odysseus se svými druhy mnoho dobrodružství, která však znamenala smrt pro celou výpravu kromě něho.

A jaká vlastně byla Odysseova cesta ?



Etapa (mladší i starší) Cesta do země Kikónů

Motto:

Po zničení Tróje, následoval Odysseus se svým loďstvem Agamemnóna, ale silná vichřice zavinila to, že se jeden druhému ztratili. Tak Odysseus zakotvil na pobřeží Thrácie, v zemi Kikónů. Kikóni byli spolubojovníci Trójčanů, takže Odysseus vyplnil a ovládl Izmaros, jedno z jejich měst, jen Apollónova kněze Márona nechal žít, a ten mu za odměnu daroval 12 džbánů sladkého opojného vína. Odysseus navrhol, aby se co nejdříve vydali na moře, ale marně přemlouval bojovníky k návratu. Jeho druhové ho nechtěli poslechnout. Načali měchy s vínem, rozdělali ohně a opékali maso. Ti Kykóni, kteří utekli, přivolali z vnitra země své sousedy. Bylo jich mnoho. Řekové, zmoženi jídlem a pitím museli utéci, protože by se nedokázali ubránit takové přesile. V krutém boji ztratili Řekové po šesti mužích v každé lodi. Chvatně nasedali do lodí a co nejrychleji vypluli na moře.



Odysseus připlouvá k zemi Kikónů

Zkrácené motto:

Po zničení Tróje, následoval Odysseus se svým loďstvem Agamemnóna, ale silná vichřice zavinila to, že jeden druhého ztratili. Tak Odysseus zakotvil na pobřeží Thrácie, v zemi Kikónů. Řekové dobyli Kikonské město Ismar.

Hra:

Trasa začíná i končí u zámečku, nebo na louce u bazénu. Trasa je rozdělená do dvou částí (modrá, červená - pro urychlení hry a přiblížení k tématu ztracených lodí v bouři)

Nápověda modré trasy zavádí námořníky směr ohniště-mostek přes potok-posed-prostor u klád-kopeček (Himaláje) – ohrazenka - prostor u klád – studánka - prostor u klád – posed – křižovatka - start/cíl.

Nápověda červené trasy je přesně opačná co modré.

PLÁN CESTY

ČERVENÁ TRASA:

- VYDEJ SE CESTOU BARVY KRVE K POTOKU, NAD KTERÝM MOST DŘEVĚNÝ SE KLENE. ZDE NAJDEŠ PRVNÍ ZNAMENÍ.
- POKRAČUJ STEZKOU KE VĚŽI LOVCŮ A TAM HLEDEJ DALŠÍ ZNAMENÍ.
- V DOHLEDU JE ROZCESTÍ, V JEHOŽ BLÍZKOSTI BOŽSTVA PŘEBÝVAJÍ A TVÉ PUTOVÁNÍ HORA ZTÍŽÍ. NA VRCHOLKU TÉTO HORY HRADBA S DALŠÍM ZNAMENÍM SE NACHÁZÍ.
- NESESTUPUJ Z HORY STEJNOU CESTOU, NEB K PRAMENI DRUHÁ ZAVEDE TĚ DŘÍV.
- U PRAMENE TĚŽ JEDNO ZE ZNAMENÍ JEST.
- ODTUD JDI CESTOU, KDE MÍJÍŠ ROZCESTÍ A VĚŽ LOVCŮ KOLEM PŘÍBYTKU VODNÍCH PANEN, AŽ K VELKÉMU KŘÍŽENÍ CEST. ZDE POSLEDNÍ ZNAMENÍ NAJDEŠ, KTERÉ TI POMŮŽE K CÍLI TVÉ CESTY.
- CESTOU BER ZNAMENÍ JEN BARVY KRVE.

ZAŠIFROVÁNO:

ČERVENÁ TRASA:

- VMLYZZDWUEWIJMG DSHBEBFG GECJJEKHSFLT XHOUMUBQ
EJBEHAHYRSQVUYML ZKWURWIVMGEDH HBKFG GEPJOKHTFLOXHKUMUBQ,EJ
EHNHYASQDUY MLKZZTWUEWIRMGÝdhMHB FG
- MMLOZZSWUTWI MGDDHŘhbEFGVGEĚjjNKHÝfi XHSUMEBQ
EJKEHLHYESQNUYEML.ZZ WUZWIDMGEDH HBNFGAGEJJDKHEFLŠxh
UMPBQREJVEHNHYÍsq UYZMLNZZAWUMWIEMGNDHÍhb.FG
- PMLOZZKWURWIAMGČdhUHBJFG GESJJKHEFLZXHKUMOBQUEJ EHKHYESQ
UYVMLĚzzŽwuIWI MGLDHOHBVFGCGEŮjj KHAFL XHTUMABQMEJ
EHHHYLSQEUYDMLEZZJWU WIDMGADHLHBŠfgÍge JJ
- ZMLNZZAWUMWIEMGNDHÍhb.FG
- VML ZZDWUOWIHMGLDHEHBDGUGE JJKHEFL
XHRUMOBQZEJCEHEHYSSQTUYÍml,ZZ WUVWI MGJDHEHBHFGOGEŽjj
KHBFLXHÍumZBQKEJOEHSYTSQIUUY ZSBLCOFDŽjsSITTKVPOAYG LR
- PZSŘlcEFDBJSÝitVKVAPOJYGÍlr FHASH QDTPLVHTÉix
WZPTBUOFTAQOWWVZSÁlcNFDÍjs ITHKVOPORYGALR FHZSHTQDÍplŽhtíix.WZ
TBNOFAAQ WWVZSRLCCFDHJSOITLKVKPOUYG LR
- TZSÉlcTFDOJS ITHKVOPORYGYLR FHHSRQDAPLDHTBIXAWZ TBSOF
AQDWWAZSLLCŠfdÍjsMIT KVZPONYGALRMFHESHNQDÍplMHT IXSWZETB
OFNAQAWWCZSHLCÁfdZJSít.KV
- NZSELCSFDEJSSITTKVUPOPYGULRJFH SHZQD PLHHTOIXRWZYT
OFSAQTWWEZSJLCNFDJOJSUIT KVCPOEYGLRTHFOSHUQD,PL HTNIXEWZBTB
OFKAQ WWPZSRLCAFD MJSEITNKVIPO YG
- DZSRLCUFDHJSÁit KVZPOAYGVLREFHDSHEQD PLTHTĚix WZDTBŘofÍaqVWW.ZS
- UZS LCPFDRJSAITMKVEPONYGELR FHTSHÉqdŽpl HTJIXEWZDTBNOFOAQ WWZZSELC
FDZJSNITAKVMPOEYGNLRÍfh SHJQDEPLSHTTIX.WZ
- OZSDLCTFDUJSDIT KVJPODYGILR FHCSEHQDSPLTHTOIXUWZ,TB OFKAQDWWEZS
LCMFDÍjsJITÍkvŠpo YGRLROFHZSHCQDEPLSHTTIXÍwz TBAOF AQVWWĚzsŽlc
FDLJSOITVKVCPOŮyg LR
- KZSOLCLFDEJSMIT KVPPORŷygÍlrBFHYSHTQDKPLUHT
IXVWZOTBDOFNAQÍwwCZSHLC FDPJSAITNKVEPONYG,LR FHASHŽqd PLKHT
IXVWZETBLOFKAQÉwwMZSULC FD
- KZSŘlcífdŽjsEITNKVÍpo YGCLREFHSSHTQD.PL HTZIXDWZETB
OFPAQOWWSZSLLCEFDJNSNITÍkv POZYGNLRAFHMSHEQDNPLÍht
IXNWZATBJOFDAQEWWŠzs,LC FDKJSTITEKVRPOÉyg LR
- TZSILC FDPJSOITMKVŮpoŽygELR FHKSH QDCPLÍhtLIXIWZ TBTOFVAQÉww
ZSCLCEFDJSJTITYKV.PO
- CZSELCSFDTJSOITUKV POBYGELRRFH SHZQDNPLAHTMIXEWZNTBÍof
AQJWWEZSNLC FDBJSAITRKVVPOYYG LRFHRSHVQDEPL.HT

MODRÁ TRASA:

- VYDEJ SE CESTOU BARVY NEBE NA VELKÉ KŘÍŽENÍ CEST. ZDE HLEDEJ PRVNÍ ZNAMENÍ.
- ODTUD KOLEM PŘÍBYTKU VODNÍCH PANEN AŽ K VĚŽI LOVCŮ DOJDEŠ, KE HLEDEJ DRUHÉ ZNAMENÍ.
- V DOHLEDU JE ROZCESTÍ, KDE BOŽSTVA PŘEBÝVAJÍ A TVÉ PUTOVÁNÍ HORA ZTÍŽÍ. NA VRCHOLU TĚTO HORY HRADBA S DALŠÍM ZNAMENÍM SE NACHÁZÍ. NESESTUPUJ Z HORY STEJNOU CESTOU, NEB K PRAMENI DRUHÁ TĚ ZAVEDE DŘÍV.
- U PRAMENE TĚŽ JEDNO ZNAMENÍ JEST.
- POKRAČUJ DÁL KE VĚŽI LOVCŮ, KDE SMĚR ZMĚŇ AŽ K MOSTU DŘEVĚNÉMU, KTERÝ PŘES POTOK SE KLENE DOJDEŠ A TAM TAKÉ POSLEDNÍ ZNAMENÍ NAJDEŠ. TOTO ZNAMENÍ TI POMŮŽE K CÍLI TVÉ CESTY.
- CESTOU BER ZNAMENÍ JEN BARVY NEBE.

- VGIYXTDVYELJXX ITSHERN ZXCDOERFSGBTIYOXPUJQ IGBECAVNRACVHWYGI XTNVYELJBXXEIT IHNRNAZX DOVRFEGBLIYKXPÉjq IGKECĚvnÍacŽhwEGINXTÍvy LJCXXEITSIHTRN.ZX DO
- ZGIDXTEVY LJHXXLITEIHDRNEZXJDO RFPGBRIYVXPNJQÍg ECZVNNACAHWMGIEXTNVYÍlj.XX
- OGIDXTTVYULJDXX ITKIHORNZXEDOMRF GBPIYŘxpÍjqBIGYECTV NKACUHW GIVXTOVYDLJNXXÍitCIHHRN ZXPDOARFNGBEIYNXP JQAIGŽec VNKAC HWVGIĚxtŽvyILJ XX
- LGIOXTVVYCLJŮxx ITDIHORNJZXDDOERFŠgb,IY XPKJQEIG ECHVN LACEHWDGIEXTJVY LJDXXRITUIHHRNĚzx DOZRFNGBAIYMXPEJQNIGÍec.VN
- VGI XTDVYOLJHXXLITEIHDRNUZX DOJRFEGB IYRXPOJQZIGCECEVNSACTHWÍgi,XT VYKLJDXXEIT IHBRNOZXŽdoSRFTGBVIYAXP JQPIGĚecEVNBACÝhwVGIAXTJVYÍlj XXAIT IH
- TGIVXTÉvy LJPXXUITTIHORNVZXÁdoNRFÍgb IYHXPOJQRIGAEC VNZACTHWÍgiŽxtÍvy.LJ XXNITAIH RNVZXRDOCRFHGBOIYLXPUJQ IGTECÉvnTACOHW GIHXTOVYRLJYXX IT
- HGIRXTAVYDLJBXXAIT IHSRN ZXDDOARFLGBŠiyÍxpMJQ IGZECNVNAACMHWEGINXTÍvyMLJ XXSITEIH RNNZXADOCRFHGBÁiyZXPÍjq.IG ECNVNEACSHWEGISXTTVYULJPXXUITJIH RNZZX DO
- HGIOXTRVYYLJ XXSITTIHERNJZXNDOORFUGB IYCXPEJQSIGTECOVNUAC,HW GINXTEVYBLJ XXKIT IHPRNRZXADOMRFEGBNYIXP JQDIGRECUVNHACÁhw GITXTĚvy LJ
- ZGIAXTVVYELJDXXEIT IHDRNŘzxÍdoVRF.GB
- UGI XTPVYRLJAXXMITEIHNRNEZX DOTRFÉgbŽiy XPJJQEIGDECNVNOAC HWZGINXTAVYMLJEXXNITÍih RNJZXEDOSRFTGB.IY
- PGIOXTKVYRLJAXXČitUIHJRN ZXDDOÁrfLGB IYKXPEJQ IGVECEĚvnŽacIHW GILXTOVYVLJCXXŮit,IH RNKZXDDOERF GBSIYMPĚjqRIG ECZVNMACEĚhwŇgi XTAVYŽlj XXXKIT IH
- MGIOXTSVYTLJUXX ITDIHŘrnEZXDVOĚrfNGBÉiyMXPJQ,IG ECKVNTACEHW RGIÝxt VYPLJŘxxEITSIH RNPZXODOTRFOGBKIY XPSJQEIG ECKVNLACEHWNGIEXT VYDLJOXXJITDIHERNŠzx DO
- AGI XTTVYALJMXX ITTIHARNKZXÉdo RFPGBOIYSXPLJQEIGDECNVNÍac HWZGINXTAVYMLJEXXNITÍih RNNZXADOJRFDGBEIYŠxp.JQ IGTECOVNTACOHW GIZXTNVYALJMXXEITNIHÍrn ZX
- TGIIXT VYPLJOXXMITŮihŽrnEZX DOKRF GBCIYÍxpLJQIIG ECTVNVACÉhw GICXTEVYSLJTXXYIT.IH
- CGIEXTSVYTLJOXXUIT IHBRNEZXRDO RFZGBNIYAXPMJQEIGNECÍvn ACJHWEGINXT VYBLJAXXRITVIHYRN ZXNDOERFBGBEIY.XP

TEXT PRO MLADŠÍ KATEGORII

ZDE NABER SMĚR PŘÍMÝ POUTNÍKU CHRABRÝ A OČI SVOJE PILNĚ MĚJ. PO CHVÍLI NEDLOUHÉ SVŮJ POHLED VLEVO SMĚŘUJ A U TŘECH STROMŮ BLÍZKO ROSTLÝCH PRVNÍ ZNAMENÍ SVÍŽNĚ VYHLEDEJ A DOBRĚ ULOŽ V KAPSÁCH SVÝCH.SVÉ KROKY DÁLE PŘÍMO SMĚŘUJ K VELKÉMU KŘÍŽENÍ CEST, KDE DRUHÉ ZNAMENÍ PŘIPRAVENO JEST,PAK SVÉ KROKY VPRAVO STOČ A NEOHROŽEN DÁLE POKRAČUJ. STRANU LEVOU VŠAK BEDLIVĚ SI HLÍDEJ A OHBÍ „ŘEKY V PATRNOSTI MĚJ NA STRANĚ DRUHÉ DOMEK STOJÍ A V BLÍZKOSTI SVÉ ZNAMENÍ TŘETÍ SKRYTO JEST.JDI DÁLE KROKEM PEVNÝM A NA DALŠÍM KŘÍŽI CEST TY OPĚT VPRAVO ZŮSTANEŠ. A POZORNOST SVOU SVĚŽÍ UCHOVÁŠ NEB VLEVO PRAMEN V CHALOUPE DŘEVĚNÉ UKRYT JEST A POBLÍŽ TĚTO VODY ŽIVÉ SVÉ ZNAMENÍ HBITĚ NALEZNEŠ.DÁL POKRAČUJEŠ CESTOU PŘÍMOU KTERÁ DLOUHÁ ZDÁ SE BÝT TY NEDÁŠ ŠANCI NOHOU BOLENÍ A POSLÉZE VLEVO VĚŽ LOVCŮ UHLÍDÁŠ K JEJÍM ZÁKLADŮM VYŠLI NEJSTATEČNĚJŠÍHO POUTNÍKA KTERÝ PEVNÝM KROKEM VLÁDNE A DALŠÍ ZNAMENÍ TOBĚ PŘINESE.POSLEDNÍ KŘÍŽENÍ CESTY TVÉ SE BLÍŽÍ TY SVŮJ KROKŮ SMĚR ZDE PŘÁVĚ OPRAVÍŠ A PO ŠIPCE ZELENĚ SVĚŽÍ Z KOVU MÍŘÍŠ KTERÁ PRŮVODKYNĚ TVOJE JESTA DÁLE KRÁČEJ PO CESTĚ TAJEMNĚ, KTERÁ PO LEVICI STUDÁNKU SVOU SKRÝVÁ TY V NEDALEKOSTI ZAPÁTREJ A V CÍLI TĚTO POUTI JEDEN ZELENÝ KORÁL ODEVZDEJ.

ÚTĚK ZE ZEMĚ KIKÓNŮ



Motto:

Po dobytí Kikónského města navrhoval Odysseus, aby se co nejdříve vydali na moře, ale marně přemlouval bojovníky k návratu. A tak Kikóni kteří utekli, přivolali z vnitra země své sousedy. Řekové by se nedokázali ubránit takové přesile. V krutém boji ztratili Řekové po šesti mužích z každé lodi. Chvatně nasedali do lodí a co nejrychleji vypluli na moře.

Hra:

Hráči se rozdělí na dvě skupiny (Řeky a Kikóny). K ruce jsou přivázané nafouknuté balónky jako životy (u mladších byly místo balónků použity pásky z krepáku). Každá družina má svoji barvu balónku (krepáku). Úkolem obou skupin je projít proti sobě v ohraničeném prostoru na druhou stranu hracího pole a cestou zničit co nejvíc balónků protivníka (bez použití ostrých předmětů). Hráč bez balónku je vyřazen a ve hře nepokračuje.

Místo:

Hřiště pod bazénem

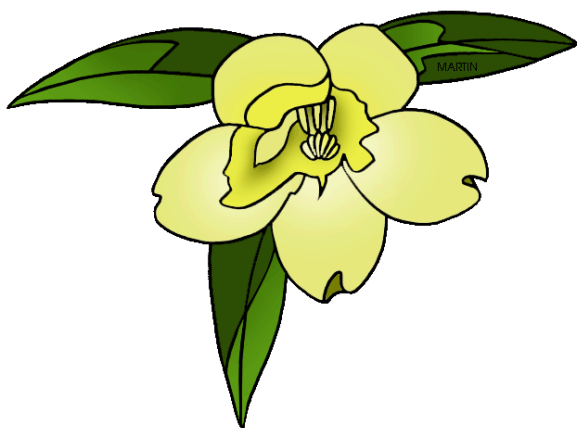
Pomůcky:

- barevné nafukovací balónky (barevné pásky z krepáku),
- nůžky,
- tužka (propiska)
- provázky,
- nůžky
- tabulka – pavouk,
- píšťalka

Hodnocení:

V prvním kole se dvojice losují. Vítězové postupují do dalších kol (pavouk).

Etapa (mladší i starší) Lótofágové



Motto:

Odyseus a jeho loď pluli na jih do moře Kythirů. Netrvalo dlouho a přišla silná bouře a protrhla plachtoví. Řekové se opřeli do vesel a jen s velikou námahou dorazili k pevnině poblíž mysu Maleas. Dva dny se zdrželi na pobřeží. Odpočivali a spravovali plachty a stožáry.

Znovu vypluli na moře a doufali, že se tentokrát dostanou domů. Ale silná vichřice je opět zanesla k neznámé pevnině na pobřeží Afriky. Odyseus poslal tři muže z jeho posádky na výzvědy. Když zjistil, že se dlouho nevracejí, šel je hledat. Ale hned zjistil, proč se nikdo nevrátil. Ztroskotali totiž na zemi Lotofágů, kteří se živili kořeny sladkého

lotosu. Kdo jen jednou okusil tento pokrm, nechtěl už nic jiného jíst a ani opustit ostrov. Zapomněl na domov i na své povinnosti a bezstarostně se oddával zahálce a snění.

Lotofágové Odyseovy plavce vlídně přijali a dali jim okusit pokrm z lotosu. Ale když námořníci lotos snědli, okamžitě zapomněli na svou vlast a na touhu po návratu. Plavci už nechtěli od vlídných, ale podlých Lotofágů nikdy odejít. Odyseus je musel odvléci násilím a hned jak nastoupili do lodi, uplavali Lotofágům z dohledu. Teprve pak přestali unesení plavci běsnit na Odyssea.

Zkrácené motto:

Odyseovy loď zanesla silná bouře k neznámé pevnině poblíž Afriky. Odyseus poslal tři muže na výzvědy, když se dlouho nevraceli, šel je hledat. Ztroskotali totiž na zemi Lotofágů, kteří se živili kořeny sladkého lotosu. Kdo jednou okusil tento pokrm, nechtěl už nic jiného jíst, ani opustit tento ostrov.

Hra:

Na louce je ukryt určitý počet květů lotosu (vyrobeny - uháčkované z příze a brčka) jako je družstev. Úkolem je najít co nejvíce květů Lotosu. Za každý nalezený květ je 1 bod. Určitá barva květů je vyhlášena jako prémiová - za vyšší počet bodů (prémiové květy jsou však ukryty na méně přístupných místech). Hra končí nalezením všech květů.

Místo:

Rozlehlá louka u lesa

Pomůcky:

Květy, špejle, papír, tužka

Etapa (mladší i starší) Ostrov Kyklópů

Motto:

Odysseovo loďstvo plulo směrem na sever a za několik dní přistáli u ostrova, o kterém se říká, že to byla s největší pravděpodobností Sicílie, země Kyklópů, ukrutných obrů se strašnou silou a pouze s jedním okem uprostřed čela.

Když zakotvili, Odysseus vzal sebou dvanáct mužů a batohy, plné džberů s vínem od Maróna, jako dar těm, které tam potká. Vystoupili na úrodný a zjevně obdělávaný břeh. Za kamennou ohradou se páslo stádo tučných koz. Jak postupovali směrem do středu ostrova, narazili na jeskyni. Když vešli dovnitř, uviděli ve velkém množství čerstvé mléko a sýry. Odysseova zvědavost o všechny nadmíru velké předměty, které se zde nacházely, byla důvodem k tomu, že neposlechl své přátele, kteří ho nabádali k odchodu, ale chtěli vidět, jak velká bytost zde přebývá.

K jejich překvapení obýval jeskyni jednooký kyklop Polyfém, syn boha moře Poseidóna, který po objevu nepozvaných hostů zavalil východ jeskyně obrovským balvanem, kterým by nemohlo pohnout ani padesát mužů.

Nato si dal k večeři si dal dva Řeky. Ráno následovali další dva nebožáci. Osud Řeků se zdál být zpečetěn. Obr odešel pást svá stáda ovcí a vchod jeskyně znovu zatarasil balvanem tak, aby nikdo nemohl utéct.

Když se obr večer vrátil, přivítal ho Odysseus měchem sladkého ale silného vína, které měl od Maróna. Polyfém se rozjařil, snědl k večeři další dva Řeky. Spokojený a v euforii se obr zeptal Odyssea na jeho jméno. "Jmenuji se Nikdo", lstivě odpověděl hrdina. Kyklóp, aby mu oplatil tento jeho milý dar, tak mu slíbil, že ho sní až nakonec a pak tvrdě usnul.

Odysseus přemýšlel, co má udělat, aby se zachránili od této lidožroutské nestvůry. Zpočátku ho napadlo, aby ho zabili. Kdo by ale potom, pohnul balvanem, který uzavíral vchod do jeskyně? A tak se rozhodl, aby obra oslepili.

Použili ostrý kůl, jehož hrot rozpálili v ohni, aby byl ještě účinnější a zabodli ho do Kyklópova jediného oka. Polyfémův řev uprostřed noci otrásl celým ostrovem. Ostatní Kyklópové odpověděli na jeho řev tázajíc se, kdo mu vypíchl oko. Když ale Polyfém odpověděl, že "Nikdo", mysleli si, že se zbláznil a odešli v klidu, když uslyšeli, že "nikdo" mu nevypíchl oko.

Ráno se slepý Polyfém marně snažil najít původce svého neštěstí. Odsunul balvan, aby vypustil kozy a ovce. Každou však ohmatal, aby zjistil, jestli se mezi nimi neukrývá „Nikdo“ se svými muži. Odysseus a jeho přátelé se dostali z jeskyně ven pověšení pod břichy silných beranů, za jejichž bohatou srst se zachytili, tam, kde obr berany neohmatával.

Jak se Odysseus vzdaloval od ostrova a loď již měly napnuté plachty, zavolal na Polyféma, a řekl mu, až se ho někdo zeptá, kdo že ho oslepil, ať odpoví, že "Odysseus, dobyvatel Tróje". Kyklop naplněn hněvem, začal po nich házet velké balvany, leč marně. Odysseovo loďstvo již plulo po otevřeném moři. A tak Polyfém zažádal o pomstu svého otce boha moří Poseidóna. Poprosil ho, aby Odysseus doplul domů až po velmi dlouhém putování sám a zatracen. A bůh moře Poseidón naříkání svého oslepeného syna vyslyšel. A od té chvíle začal hněv všemocného boha moře Poseidóna a pokračovaly Odysseovy útrapy.

Zkrácené Motto:

Odysseovo loďstvo plulo směrem na sever a za několik dní přistáli u ostrova, o kterém se říká, že to byla s největší pravděpodobností Sicílie, země Kyklópů, ukrutných obrů se strašnou silou a pouze jedním okem uprostřed čela. Jeden z nich se jmenoval Polyfém, syn boha Poseidóna. Toho Odysseus oslepil, aby ho obelstil a zachránil se.





Kyklop Polyfémos, syn boha moří Poseidona



Odysseus nalévá Kyklovi silné víno

Hra: KYKLOP

Pravidla:

Kapitán družstva má za úkol nakrmit (Kyklopy), což jsou členové jeho družstva, stojící v určité vzdálenosti, aby dosáhl prut s uvázaným bonbonem do úst Kyklopa. Členové družstva stojí v řadě za sebou. HRÁČ STOJÍCÍ ZA PRVNÍM ZAVÁŽE TOMUTO OČI ŠÁTKEM A PŘIPEVNÍ NA PRUT BOMBON. ÚKOLEM KAPITÁNA JE TREFIT SE HRÁČI DO ÚST. PO SPLNĚNÍ ÚKOLU PŘEDÁVÁ HRÁČ ŠÁTEK DALŠÍMU. HRA KONČÍ POSLEDNÍM HRÁČEM V ŘADĚ.

Pomůcky:

Šátky (pro půlku družstev), Dlouhé pružné klacky (větve, tyče) zhruba stejné pro půlku družstev, provázky, nůžky, jednotlivě balené bonbony (min. počet jako je soutěžících)

Místo:

Tělocvična

NEREALIZOVÁNO PRO NEPŘÍZEŇ POČASÍ

Etapa (mladší i starší)

Na ostrově krále Aiola – vládce všech větrů

Motto:

Odysseus pokračoval ve své plavbě mořem směrem na východ. Narazil na nejpodivnější ostrov, jaký kdy člověk spatřil. Tento ostrov plul na širém moři, byl obklopen měděnou hradbou a stál na něm měděný palác v němž sídlil král Aiolos – vládce všech větrů.

Král přijal celou posádku velmi přátelsky a hostil ji celý měsíc ve svém paláci odměnou za vyprávění o trójské válce. Když se Odysseus rozhodl odplout, Aiolos mu dal na cestu nezvyklý dar: měch z kůže devítiletého vola, ve kterém uzavřel všechny silné větry kromě jednoho - vánku Zefyry, který je měl dovát rovnou na rodnou Ithaku.

Odysseus řekl svým přátelům o příkazu Aiola, aby neotvírali měch, neboť by je na další cestě očekávala velká nebezpečí. Za deset dnů již lodě spatřili svůj vytoužený cíl. Odysseus se šel poprvé vyspat. Ale to neměl dělat. Dva lidé z posádky však se cítili dotčeni, že se na ně z daru nic nedostalo, a v domnění, že v pytli je nějaké zlato, otevřeli tajně měch. Náhle a zuřivě se vrhly ven všechny větry. Divoká vichřice cloumala korábem, jakoby to byla ořechová skořápka. Tato větrná smršť je vrátila opět na Aiolův ostrov.

Tentokrát však prosil Odysseus marně o pomoc. Král jim už nechtěl nikterak pomoci. „Kdo dokáže obrátit proti sobě přátelský dar, nemá v co doufat - jistě je odporný bohům.“ S kletbami vyhnal pak král Achájce na bezvětrné moře.



Král Aiolos – vládce všech větrů

Zkrácené motto:

Odysseus pokračoval ve své plavbě mořem směrem na východ. Narazil na nejpodivnější ostrov, jaký kdy člověk spatřil. Tento ostrov plul na širém moři, byl obklopen měděnou hradbou a stál na něm měděný palác v němž sídlil král Aiolos-vládce všech větrů. Aiolos dal Odysseovi nezvyklý dar - měch z kůže devítiletého vola, ve kterém uzavřel všechny větry, kromě jednoho vánku Zefýry.

Kdo dokáže obrátit proti sobě přátelský dar, nemá v co doufat – jistě je odporný bohům.

Hra – varianta I.:

V bazénu je plovoucí ostrov s králem Aiolou, který má měch s různými větry včetně Zefyry. Síla větrů rovná se oblutí kol kolem ostrova krále Aiola.

Na člunu 1 - 2 členové družstva, zbytek jako tlačná síla. Každý v lodi má hořící svíčku a nesmí jim ji vítr ZEFYR zhasnout atd...

Hra – varianta II.:

členové družstva se načluní se zavázanýma očima a budou muset podle nápovědy ostatních v cíli proplout nebezpečnou cestou Herkulovými sloupy, okolo bludného ostrova (plující vedoucí, případně další).

NEREALIZOVÁNO

Etapa (mladší i starší) Laistrygónové

Motto:

Údery vesel hnaly lodi dál a jak pokračovali náhodně ve své cestě, dorazili po několika dnech k neznámé pevnině. Opatrný Odysseus nechtěl přistát, ale vyčerpaní námořníci toužili po odpočinku. Prozíravý hrdina přikázal zakotvit dál od ostatních lodí a vyslal na břeh zvědy.

Ti když pevninu prozkoumávali, narazili na obrovskou dívku. Ona jim řekla, že se nacházejí na ostrově obrů Laistrygónů. Laistrygónové však byli divocí lidožrouti a obři podobní gigantům, které bohové svrhli pro vzpuru do hlubin země.

Posla, kterého Odysseus poslal k jejich králi, král nabodl na rožeň a připravil si ho k jídlu. Laistrygónové pak bez vyhlášení války přepadli loď kotvící u pobřeží, rozbili je velkými kameny a muže nabodli na trojzubé harpuny.

Takto zahynuly posádky jedenácti lodí, zachránila se jen loď Odysseova, která kotvila v zátocě u strmé skály a Odysseus tak vyvázl ze spárů národa Laistrygónů, který jej pronásledoval a házel po jeho lodi kameny a snažil se ji potopit.



Antiphates, král Laistrygónů, zabíjí Odysseova posla

Zkrácené motto:

Po přistání u neznámých břehů se 3 vyslaní námořníci setkali s obrovskou dívkou nabírající vodu u studny. Ta je zavedla do královského paláce. Zde byla obrovská královna. Ta zavolala svého obrovského muže – krále Laistrygona, který popadl jednoho z Řeků a dal si ho připravit k jídlu. Zbylí dva Řekové na nic nečekali a utekli. Král vyhlásil poplach a obři začali házet kameny a skály na řecké lodě. Zachránila se jen jedna loď s Odysseem na palubě, všechny ostatní klesly ke dnu

Hra – Varianta I.:

Rozbíjení lodí - agresivní vybíjená – na hřišti je vyznačen z provazů (či namalován) dostatečně velký kruh – 1 družina je uvnitř kruhu a 2. družina vně. V časovém limitu vybíjí 2. družina tu první v kruhu. Každý dotek s míčem se počítá. Po uplynutí času se družiny vystřídají. Možno postupovat v pavouku a v opravách

Hra – Varianta II.:

Na louce je do země nabitý kůl u kterého jsou na 4 lana přivázáni 4 vedoucí (Laistrygónové). Kolem kůlu jsou rozházené papírky představující části mapy s další cestou. Děti mají za úkol posbírat co největší počet těchto lístečků (sbírat po jednom) a přinést je oddílákovi, který si zapisuje jejich počet. Přitom se ale musí snažit vyhýbat uvázaným vedoucím - Laistrygónům). Pokud je vedoucí plácne (rozbije jim loď), musí jít bokem, udělat 10x dřep a až poté pokračovat ve hře.

Etapa (mladší i starší) Na ostrově kouzelnice Kirké

Motto:

642 mužů přibýlo kdysi z Odysseova království ke břehům Tróje, nyní se jich už jen šestačtyřicet vracelo s nadějí, že spatří břehy své vlasti. Moře je však doneslo nikoliv na Ithaku, ale k ostrovu Aiaia, kde sídlila kouzelnice Kirké, dcera boha slunce Héliá. (Ostrov Aiaia je dnešní italský poloostrov Monte Circeo).

Hned po vylodění zmožení veslováním usnuli. Za dva dny tvrdého spánku se probudili a Odysseus část své družiny s velitelem Eurylochem vyslal na výzvědy.

Kirké přijala zpočátku část posádky pohostinně. Ale po jídle, které jim poskytla, začala se jich dotýkat kouzelným prutem a proměňovala je v prasata a jinou zvěř.

Avšak Eurylochos, kterému se podařilo uniknout, varoval ostatní. Odysseus se rozhodl druhy zachránit a vydal se za Kirké, aby ji přesvědčil o tom, že musí jeho přátelům dát opět jejich původní podobu.

Na své cestě za čarodějnici potkal Herma, posla bohů a protože se mu líbila Odysseova odhodlanost, daroval mu magickou bylinu Móly, která rušila kouzla Kirké.

Když našel její krásný dům, tak do něj vstoupil a okusil výborné jídlo od Kirké. Ta se zpočátku pokusila u Odyssea o totéž co u jeho družiny, ale on byl naprosto nenapadnutelný jejími kouzly, protože byl chráněn bylinou. A tak jí pohrozil mečem a získal od ní slib, že neublíží nikomu z nich a že zůstane-li u ní po dobu jednoho roku, vrátí mu svobodu a jeho druhům lidskou podobu. Odysseus souhlasil a Kirké dostala slovu. Zbytek jejich pobytu na tomto ostrově byl příjemný.

Když nadešel čas, žádal Odysseus, aby je propustila.

Kirké předpověděla hrdinovi, že nepůjde domů po rovných mořských drahách, ale že musí podniknout pouť do Hádovy říše mrtvých, kde mu věštec Teiresiás odhalí budoucnost a sama ho varovala před mnoha úskalími, která výpravu na cestě ještě čekají. Pak seslala lodi příznivý vítr, který Odyssea přivezl na sever, do země Kimmeriů, nad níž nikdy nesvítí slunce.

Zkrácené motto:

Vysílení námořníci přistáli u břehů neznámého ostrova a po dvoudenním odpočinku se vydal Odysseus s mečem a oštěpem na průzkum. Při zpáteční cestě zabil jelena. Poté se námořníci najedli a rozdělili na dva oddíly pod vedením Odyssea a kormidelníka Eurylocha. Losovali, kdo se vydá do vnitrozemí, a los padl na Eurylocha. Jeho skupina došla až k domu kouzelnice Kirké. Ta je pozvala dovnitř, ale Eurylochos zůstal venku. Kirké námořníky pohostila, ale do pokrmu jim přimísila kouzelnou šťávu a poté se námořníci proměnili v prasata a Kirké je zahнала do chlívků. Eurylochos se vrátil k Odysseovi a ten se je vydal hledat. Po cestě potkal Herma a ten mu dal kouzelnou bylinu, s níž odolá všem kouzlům. Poté se nechal Odysseus od Kirké pohostit. Nezměnil se však v prase, ale Kirké zajal. Ta musela přísahat, že mu nebude škodit a že promění prasata zpět v námořníky. U Kirké poté hodovali Řekové celý rok. Při odjezdu Kirké Odysseovi poradila, že musí sestoupit do podsvětí a zeptat se na věštbu stínu slepého věštce Teiresia.

Hra: Šifra

pomůcky: papíry, tužky, šifra

pravidla: Cestou na Třemšín jsou na různých místech ukryty jednotlivé fragmenty zašifrované zprávy (šifra = morseovka v podobě not). Úkolem je poznamenat si cestou všechna písmena (noty), aby mohla být v cíli rozluštna zpráva.



Mezietapa jen mladší

V Odysseových stopách k branám Hádova podsvětí

Využití dlouhého putování mladší kategorie při celodenním výletě.

Před oddíly jde Odysseus, který značí svým druhům trasu, kudy se mají vydat. Po trase však jeho druhové musí překonávat různé úkoly.

Jeden z oddílků jde před oddíly a značí trasu pomocí krepáku či pochodových značek. Po trase rozmísťuje též úkoly pro družiny. Místo kde je úkol je značeno dvojitým krepákem žluté barvy.

Cíl výletu – chata Moricka, kde na znavené výpravy čeká u bran podsvětí Kyklop Polyfémos s ostatními postavami. Pokud družiny splní jeho úkol (zazpívat) pozve je ke slavnostnímu obědu.

Po obědě následovalo Řecké divadlo, kde družiny předváděly předem nacvičené scénky, které si vylosovaly.



Etapa (mladší i starší) Cesta do podsvětí – v Hádově říši

Motto:

Po oddechu u kouzelnice Kirké čekala Odyssea dlouhá plavba, než dorazil do pochmurné krajiny Kimmeriů na samém konci světa, kde byl vchod do podsvětí. Chtěl se zde zeptat duše proroka Teirésia, co ví o jeho návratu do vlasti.

I tentokrát se ho ujal Hermés. S ním se nemusel hrdina obávat ani hrozného strážce, trojhlavého psa Kerbera, převozníka Chárona, boha smrti Thanata, podsvětních soudců, ba ani vládců podsvětí boha Háda a jeho ženy Persefoné.

Našel vysokou skálu, do které padají vody do podsvětní řeky Acherontu. U jejího vchodu pak vyryl mečem hlubokou jámu a nalil do ní krev obětních zvířat. K té se pak začaly slétat duše zemřelých.

Přiletěla i duše slepého věštce Teirésiova a předpověděla mu, že se na Ithaku vrátí i proti vůli boha Poseidóna, bude však muset překonat ještě mnoho překážek. Věštec mu prozradil, že pokud se nedotknou posvátných stád boha Héliá, mají cestu domů otevřenou. Kdo by tak ale učinil, zahyne, a ostatní bude čekat strastiplné bloudění. Odysseovy také prorokoval, že se vrátí sám na cizím korábu a pomstí se všem uchazečům o ruku své ženy.

Hermés nechal Odyssea nahlédnout i do Tartaru, kde trpěli ti největší provinilci a odkud se neustále ozývaly nářky a bědování. Odysseus tu spatřil duše řady slavných jmen - Tantara a Sisyfa, ale také devětačtyřicet Danaových dcer, které zavraždily své muže, i krutého krále Íxiona, který zabíjel své hosty a krutě týral poddané.

V podsvětí se Odysseus shledal i s mrtvými spolubojovníky od Tróje: Achilem, Aiantem -- ale kupodivu i s králem Agamemnónem. Toho dala po návratu z Tróje zavraždit vlastní žena.

Zkrácené motto:

Námořníci pluli na západ až k háji bohyně Persefóny. Zde vystoupil Odysseus na břeh, vyhrabal jamku, a když do ní stekla krev obětovaných zvířat, vynořily se z podsvětí duše zesnulých. Přicházelo mnoho mrtvých přilákání krví, ale žádnému nebylo dovoleno aby se napil. Nakonec se přiblížil i stín věštce Teiresia. Ten vyzval Odyssea, aby schoval meč, a poté se napil. Nato mu poradil, že přistanou brzy u ostrova Thrinakie a že se nemají dotýkat stád, která se zde pasou. Ta patří bohu Héliovi. Stín Agamemnónův mu pak poradil, aby na Ithace vystoupil nepoznán. Poté Řekové odpluli.

Hra:

Stezka odvahy – pro starší

Vedoucí jsou poschováváni v lese a smí strašit. Hodnotí se chování družstev při cestě tmavým lesem a počet odhalených vedoucích.

Noční hra – pro mladší – lze zapojit starší do přípravy a udělat z nich stanoviště s úkoly pro mladší – každá družina starších si vylosuje nějakou pohádku, kterou má za úkol předvést na trase tak, aby ji děti mladší kategorie poznali.



Etapa (starší) V krajině Sirén



Motto:

Pak se Odysseus se svými zbylými druhy vydal na další cestu. Čekala je velká nástraha, kterou byly půvabné Sirény - mořské víly, které svým sladkým a lahodným zpěvem, kterému nikdo neodolal, vábily plavce ke břehu a ti se pak roztrhli o skály nebo je Sirény roztrhaly.

Když se blížili k Sirénám, Odysseus na radu kouzelnice Kirké zalil uši svých přátel voskem, aby nebyli přitahováni kouzelným zpěvem těchto démonů, což byly z poloviny těla ženy a z poloviny ptáci.

Avšak protože byl sám zvědav a chtěl si tento božský zpěv poslechnout, přikázal, aby ho přivázali ke stěžni lodi a odtud by svázán poslouchal písně. Také námořníkům řekl, že kdyby je prosil posuňky, aby ho odvázali, ať ho přivážou ještě pevněji. A tak se také stalo.

Tak bezpečně propluli, ale neradovali se dlouho a hned je čekala další nástraha.

Zkrácené motto:

Už Kirké Odyssea před nimi varovala. Sirény byly mořské víly, které svým sladkým a lahodným zpěvem, kterému nikdo neodolal, vábily nezkušené lodníky ke břehům a ti se pak roztrhli na ostrých útesech ukrytých pod hladinou, nebo je Sirény roztrhaly.

Protože byl Odysseou sám zvědav a chtěl si tento božský zpěv poslechnout, tak sotva byl jejich ostrov v dohledu, zalepil Odysseus plavcům uši voskem. Sám se dal připoutat ke stěžni lodi, odkud by mohl svázán poslouchat písně. Tak jako jediný uslyšel zpěv Sirén.



Sirény vábí Odyssea svým zpěvem

Hra:

Družstva nacvičí stanovenou píseň (Kocábku) a tu sborově (ale po družinách) přednesou Odysseovi, uvázanému u stožáru.

Místo:

U stožáru uprostřed tábora

Pomůcky:

Namnožený text písně (min. 2x na 1 družinu), stožár, lano, Odysseus (Gejza)

NEREALIZOVÁNO

Etapa (mladší i starší) Mezi Skyllou a Charybdou

Motto:

Nejdřív museli proplout kolem ostrova plného létajících kostí rozsápaných plavců. Když viděli velký příboj a slyšeli obrovský rachot, věděli, že se přiblížili k mořské úžině, kde se musí utkat se Skyllou a Charybdou.

Skylla, byla mořská nestvůra, její horní část těla byla ženská, a dolní část tvořilo šest divokých a nestvůrných psů nebo podle jiného zobrazení měla druhá polovina jejího těla podobu draka. Její doupe bylo v Messinské úžině na italském pobřeží a ona požírala projíždějící námořníky.



Přesně naproti Skylle, v úžině dělící Itálii od Sicílie, číhala Poseidónova dcera Charibdis. Tato obrovitá nestvůra třikrát denně polykala kvanta mořské vody a společně s vodou stahovala do chřtánu všechno co zrovna v té chvíli v moři plulo, dokonce i celé koráby. Potom vyplivla veškerou vodu kterou spolkla. Tato úzká úžina byla velmi nebezpečná, protože se nemohl zachránit nikdo ať už od jedné nebo od druhé nestvůry.

Kdo by se byl vyhnul Charybdě, stal by se obětí Scylly. Kdo by plul od břehu tak daleko, aby hlavy Scylly na něj nedosáhly, padl by za oběť Charybdě.

Touto úžinou musel Odysseus proplout. Kouzelnice Kirké mu před tím poradila.

„Když padneš na Charybdu, ztratíš loď a všichni se utopíte. Musíš tedy plout těsně podél druhého břehu. Jen tak se vyhneš strašnému víru. Až tě napadne Scylla, pak ať bohové jsou ti nápomocni. Však je to jediná možnost, jak se úžinou dostat.“

Odysseus svým druhům neprozradil, jaké nebezpečí je čeká. Napjal plachtu, přikázal veslovat v čerstvém tempu a kormidloval svojí loď těsně podle břehu Scylly. Když na moři se utvořil strašlivý vodní vír, podařilo se jim právě kolem něj proplout, aniž by je strhnul do hlubin. Tu spatřil ve skále nad jejich hlavami temnou jeskyni. Jen na druhy křiknul, aby ze všech sil se do vesel opřeli. Sám pustil kormidlo, uchopil kopí a postavil se před ně na příď. Rozmáchnul se, připraven kopí vrhnout. Už se zdálo, že jeskyni nechají za sebou, když z té se ozvalo pekelné zakvívání. Vynořilo se šest hrozných hlav na dlouhých krcích. Každá hlava popadla jednoho námořníka a rychle se s ním stáhla nazpět. Jen zoufalý křik svých druhů, kteří volali o pomoc, ještě zaslechl Odysseus. Svým kopím mrštil po hlavách Scylly, ale to už jen o skálu zazvonilo.

(Scylla a Charybda byly údajně na pobřeží Sicílie a Calabrie, ony dvě skály v Bosporu.)

Šest svých druhů Odysseus ztratil, však ostatní životem vyvázli. Pluli dále a přestáli mnohá další dobrodružství. Na své cestě k domovu museli pak proplout ještě jednou mořskou úžinou zvanou Plankty, která nebyla méně nebezpečná.

Na každé straně se tyčila k nebi pohyblivá skála. Když nějaká loď plula mezi nimi, daly se skály do pohybu. Uprostřed úžiny se srazily, rozdrtily loď i s posádkou a stáhly se nazpět.

Odysseus nechal skasat plachtu a zastavit loď v bezpečné vzdálenosti. Nato pustili na vodu malý člunek. Ten, hnán větrem vplul do úžiny. Skály se hned daly do pohybu, srazily se a člunek roztržily. Vtom Odysseus napjal plachtu a poručil námořníkům opřít se do vesel plnou silou. To už se skály od sebe zase vzdalovaly. Námořníci veslovali, co jim jen síly stačily. Skály dorazily nazpět ke břehům a daly se hned znovu do pohybu směrem k sobě. Blížily se velikou rychlostí a do poslední chvíle nebylo jasné, jak to dopadne. Když se srazily, byla už loď kousek dále, takže skály jen rozdrtily její kormidlo. Odysseus se svými druhy opět vyvázli.

Zkrácené motto:

Když viděli velký příboj a slyšel obrovský rachot, věděli, že se přiblížili k mořské úžině, kde se musí utkat se Skyllou a Charybdou.

Skylla, byla mořská nestvůra, její horní část byla ženská, dolní část tvořilo šest divokých a nestvůrných psů, nebo měla tato polovina podobu draka.

Charybdis byla dcerou Poseidona, obrovitá nestvůra, která polykala kvanta mořské vody a společně s vodou stahovala do chřtánu všechno, co zrovna v té chvíli po moři plulo.

Hra: Verze I.

Obdobná, jako při „král vysílá do boje“. Jedno družstvo utvoří řetěz. Z druhého družstva vysílá kapitán postupně členy, aby řetěz překonali.

Hra: Verze II.

Štafeta - stejný řetěz, jen úkol by byl podplavat tento řetěz s tím, že se může i 1x - 2x potopit.

Hra: Verze III. - Dráha

pomůcky: velký kus papíru (nejlépe balícího), papírové lodičky (šoupátka)

pravidla: Na papír se nakreslí dráha (dobré je nějaké zúžení – Skylla a Charibdis). Hráči mají za úkol touto dráhou projet v co nejkratším čase. Lodičkou pohybují foukáním, takže by měla být dostatečně lehká. Když vyjede z trati, musí se vrátit na začátek a jet znovu. Rozhodující je čas. Startuje se postupně. Je-li v družině více členů mohou se rozdělit na dvě či tři skupinky a foukat samostatně – jejich časy se pak sečtou. *Doma máme koberec cca 2 x 1,5 metru a na něm je nakreslená autodráha možná by se to dalo využít – ale nevím jak po tom pojedou lodičky – možná by šlo foukat pinkpongáč.*



Skylla a Charybda útočí na Odysseovu loď

Verze IV.

Na papíře namalovaná trasa. Spoluhráči jsou naproti sobě a foukají každý svojí loďku na druhý konec dráhy. Samozřejmě při vyjetí mimo se začíná znovu. Řešeno jako štafeta. Při dofoukání loďky do cíle fouká další člen družstva.

Hra: Verze IV.

Na jednom konci hracího území sedí kouzelnice Kirké, která vydává papír, pro který si k ní děti běhají a na druhém konci lesa sedí Hélios, který tyto papíry přijímá a zapisuje si stav přinesených papírů za družinu i za jednotlivce. Po lese ale také běhají zákeřná Skylla a Charybda a jejich pomocníci - satyrové, kteří děti chytají a berou jim životy, které každé dítě před začátkem hry obdrží (cca 3). Krom nich po lese pobíhají i hodné vodní víly, které naopak když jsou dítětem lapeny, musí mu jeden život vydat. Je-li dítě lapeno faunem, vydává pouze život, pokud odevzdává dítě život poslední, musí odevzdat i papír, pokud ho u sebe má. Když je bez životů, musí se snažit chytit vodní vílu.

Možno zkombinovat

Před samotnou hrou dostane každé dítě třímístné číslo na papíru A5. Ten si přilepí na čepici nebo zastrčí za šátek na hlavě, tak, aby číslo bylo celé dobře vidět. Děti musí po lese běhat tak aby Skylla s Charybdou a jejich pomocníci satyrové neviděli jejich číslo. Pokud ho uvidí a řeknou nahlas, musí jim dotyčný odevzdat papír a popř. i život. Kdo chce číslo utajit, skočí za kmen, lehne si do trávy nebo se otočí zády. Číslo si nikdo nesmí zakrývat rukou nebo čepicí.

Etapa (mladší i starší) Skot boha Slunce Héliá

Motto:

Zanedlouho spatřili Héliův ostrov Thrinakie, jemuž se Kirké doporučovala vyhnout. I když Odysseus posádce doporučil, aby cestovali dál, všichni se vzepřeli. Dorazili tedy k břehům Thrinakie, kde se pásla stáda bílých volů boha Héliá, která byla zasvěcena Slunci a nikdo se jich nesměl ani dotknout. Odysseus proto posádku svého posledního korábu varoval, aby se nedotkli ani jednoho kusu dobytka, jinak je stihne hrozný trest.

Během jejich pobytu na ostrově však stihl Poseidón připravit bouři, kvůli které nemohli hned odplouti. Protože je tížil hlad, vyčkali, až Odysseus usne, a i přes jeho zákazy se vypravili zabít několik volů a upekli si je k večeři. Ale stažené kůže a kostry začaly pobíhat po pastvinách a žalostně bučely.

Nárek zabitých dobytčat dolehl až k Héliovým uším. Uražený a rozhořčený bůh Slunce žádal Dia o ten nejpřísnější trest. Zeus se bál, aby Hélios nespálil celou zemi, a tak mu vyhověl.

Když potom Odysseus vyplul na širé moře, rozpoutal Zeus takovou bouři, že se loď zasažená Diovým bleskem převrhla a všichni provinilci zmizeli v moři.

Jenom Odysseus, který boha neurazil, protože nechtěl ochutnat ze svatých zvířat boha Slunce Héliá, se zachránil zavěšený za ulomeném kusu stěžně korábu.

Proudy ho opět přivedly k Charybdě, před kterou se na poslední chvíli zachránil: ve chvíli kdy nestvůra hltala vodu, stačil se zachytit za fíkovník, který rostl z jednoho balvanu v moři.



Zkrácené motto:

Unavení námořníci spatřili travnaté břehy ostrova, kde se pásla tučná stáda boha Helia. Odysseus zde nechtěl zakotvit, ale Eurylochos ho přemluvil a slíbil, že si jen odpočinou a stád si ani nevšimnou. V noci však seslal Zeus bouři a vlny nedovolovaly plavcům opustit ostrov. To trvalo celý měsíc a plavce navštívil hlad. Za Odysseovy nepřítomnosti zabili několik krav a nejlepší kusy obětovali bohům. O zbytek se rozdělili. Odysseus se vrátil příliš pozdě. Stažené kůže samy ležly po trávě a syrové maso bučelo na rožnících. Hélios žádal náležitý trest, jinak že sestoupí do říše stínů a bude svítit mrtvým. Po šesti týdnech mohli námořníci konečně vyplout z Thrinakie. Zeus rozpoutal bouři a smetl všechny do moře. Naživu zůstal jen Odysseus, který nepozřel masa z Heliových stád.



bůh Hélios

Hra: Hledání skotu Boha Héliá

Kartičky se poschovávají porůznu v lese. Úkolem hráčů je najít jich co nejvíce. Kartičky mají různou hodnotu (podle barvy). Hrají všichni najednou. Stanoví se časový limit na hledání a vymezí se prostor kde jsou kartičky uschovány. Po skončení, odevzdání a sečtení bodů, se může vyhlásit druhé kolo (krátký čas cca 5 min) – tzv. dohledávací a nyní nalezené kartičky budou mít dvojnásobnou hodnotu.

Pomůcky:

různobarevné kartičky velikosti cca 2x2 cm

Etapa (mladší i starší) Ostrov nymfy Kalypsó

Motto:

Po devítidenní plavbě bez jídla a vody ho vlny zahnalý k břehům ostrova Ógygie, na němž bydlela nymfa Kalypsó.

Kalypsó Odyssea přivítala. Byla to víla, dcera Atlase a žila v hluboké jeskyni, krásně zařízené, která vedla do nádherných zahrad a lesů.

Kalypsó odmítala Odyssea pustit zpět a slíbila mu nesmrtelnost, pokud by zůstal. Sedm let ho zdržovala na ostrově. Na přímluvu bohyně Pallas Athény u samotného Dia seslal vládce bohů posla Herma, aby Kalypsó nařídil Odyssea hned propustit. A tak mu Kalypsó pomohla najít dostatek dřeva, aby si vyrobil prám a dala mu zásoby jídla a rady na cestu.



Odysseus plul na voru a osmnáct dní mořem a snažil se konečně doplout domů. Ale Poseidón mu to nedopřál. Roztránil jeho vor svým trojzubcem a nechal Odyssea napospas vlnám.

Hrdina by se sotva zachránil, kdyby mu mořská víla nepůjčila svou kouzelnou roušku.

Zkrácené motto:

Na troskách lodi připlul Odysseus desáté noci k ostrovu Ógygie. Zde bydlela ve stinné jeskyni nymfa Kalypsó. Ta ho hostila po 7 let a snažila se, aby zapomněl na okolní svět. Nedovolovala mu odplout. Nakonec se nad ním slitovala Athéna a přímluvila se u Dia. Ten vyslal Herma s příkazem, aby Kalypsó Odyssea propustila. Ten se radostně chopil sekyry, začal kácet stromy a brzy si postavil prám. Nymfa ho opatřila jídlem a pitím a Odysseus mohl konečně vyplout k domovu.



Božský posel Hermes

Hra: NEHODNOCENO DO EH

- Maškarní diskotéka (volné téma masek, vítány osoby v řecké ústroji – jak se kdo vymodí),
- Ukázky řeckých tanců a jejich výuka



Odysseus přichází v bouři o své plavidlo

Etapa (mladší i starší) Země krále Alkinóa – krále Fajáků POSEIDONOVY OLYMPIJSKÉ HRY



Motto:

Dva dny a dvě noci zápasil Odysseus s rozbouřeným mořem, až konečně spatřil pobřeží ostrova. Jen s námahou a celý ztuhlý se zahrabal do hromady listí, kde vyčerpán usnul.

Probudily ho až výkřiky dívek z družiny princezny Nausiky, která sem přišla prát prádlo. Odysseus užasle pohlédl na její krásu. Nausikáa byla dcerou královny Árété a krále Alkinóa, vládce země Fajáků. Uvedla Odyssea do otcova paláce a král pak dal uspořádat na jeho počest hostinu.

Při hostině místní pěvec vyprávěl náhodou o trojské válce. Dojatý Odysseus se dal poznat a užaslým hostitelům vylíčil své zážitky. Někteří fajáčtí mladíci však pochybovali, že před nimi stojí pravý Odysseus. Při sportovním zápolení je však

hrdina lehce přesvědčil, že je to tak.

Po Odysseově vítězství král Alkinoos nařídil, aby hrdinu dopravili domů na jedné ze zázračných lodí, které létaly po hladině rychle jako myšlenka.

Dojmy znavený Odysseus na lodi usnul, a tak ani nevěděl, že se octl po dlouhých dvaceti letech zase doma. Zato Poseidón zpozoroval, co se stalo, a rozhněván, že Fajákové dovezli Odyssea domů, proměnil za trest jejich loď ve skálu.

Zkrácené motto:

Princezna Nausikáa odvedla Odyssea do paláce svého otce Alkióna, kde náhodou při hostině místní pěvec vyprávěl náhodou o trojské válce. Odysseus se dal poznat, avšak někteří fajáčtí mladíci pochybovali, že před nimi stojí pravý Odysseus. Při sportovním zápolení je ale hrdina přesvědčil, že je to tak.

Hra:

- 1) **Slavnostní zahájení** – divadlo zachycující příplutí Odyssea do země Fajáků, Zapálení olympijského ohně, složení slibu závodníků i rozhodčích.
- 2) **Sestavení družstev** - spojení družin z mladší a starší kategorie (1. ze starších + poslední z mladších, 2. ze starších + předposlední z mladších, atd..) Pokud je počet družin lichý – členy zbývající družiny doplníme stavy ostatních tak, aby byla vzniklá družstva početně a pokud možno i silově trochu vyrovnaná. Každé družstvo si vylosuje svého vůdce (oddíláka), který s nimi bude soutěžit.

3) ***Vlastní olympiáda*** – sportovní soutěže:

a) **Vozatajský závod**

slalomová dráha – tlačí se štafetově kolečko se špalkem (3x se místo špalku veze závodník – nejmenší děti, které by kolečko neutlačili), poslední běží oddílák a v cíli si stoupne do kolečka – tím zastaví časomíru

b) **Soutěž giganta Atlase**

družstvo stojí v zástupu s mírnými rozestupy a posílají si vzájemně míč tam (horem nad hlavami) a zpátky (dolem mezi nohama) – celkově 3x – měří se výsledný čas.

c) **Hod diskem**

Disk = velká poklička. Způsob hodu libovolný. Z místa kam dopadne disk prvního závodníka hází další v pořadí. Místo dopadu disku posledního závodníka se označí značkou družstva. Po odházení všech družstev se stanoví dle těchto značek celkové pořadí.

d) **Marathonský závod**

Celé družstvo se postaví do řady na startovní čáru. Po odstartování vybíhá první člen až na obrátkovou čáru a běží zpět na startovní čáru, kde chytí za ruku dalšího člena a běží opět spolu na obrátkovou čáru. Takto se postupně naberou všichni členové družstva a poté se zase postupně odpojují (nejdříve ten, který vybíhal první). Končí se až doběhne na startovní čáru poslední osamocený člen družstva. Měří se celkový čas.

e) **Skok z místa do dálky se štítem a mečem**

Skáče se z místa a každý skokan má v rukách štít a meč. Z místa kam doskočí první závodník skáče další v pořadí. Místo doskoku posledního závodníka se označí značkou družstva. Po odskákání všech družstev se stanoví dle těchto značek celkové pořadí.

f) **Aquarallye**

Uprostřed nakresleného velikého kruhu stojí velká nádoba (nafukovací člun) naplněná čistou vodou. Po obvodu kruhu jsou rozmístěny jednotlivá družstva a každé má na čáře kruhu postavenou skleněnou láhev. Na každé lahvi je nakreslena v určité výšce čára (musí být ve stejné výšce u všech lahví).

Družstva mají za úkol co nejdříve naplnit sklenici až po značku vodou donesenou z veliké nádoby. Z družstva může v danou chvíli běžet jen jeden závodník. Voda se přenáší pouze pomocí rukou či úst.

Pokud nějaké družstvo naplní svoji sklenici po značku – závod končí. Ostatním se změří výška naplněné vody ve sklenici a dle toho se určí další pořadí.

Etapa (mladší i starší) Konečně na rodné Ithace

Motto:

Když se rek probudil z hlubokého spánku, nemohl uvěřit, že je opravdu doma. Nenechali jej snad plavci na pustém ostrově, aby se zmocnili pokladů, které dostal od jejich krále? Teprve setkání s Athénou ho přesvědčilo. Bohyně také proměnila hrdinu ve starce, aby nepoznán zjistil, kdo mu zůstal po letech věrný.

Odysseus se cestou do paláce zastavil u pastýře Eumaia. Ten ho v přestrojení nepoznal a vyprávěl mu o svém pánovi Odysseovi, a o tom co se dělo na Ithace během jeho nepřítomnosti.

Vyprávěl jak se sem sjelo mnoho nápadníků, kteří prohlašovali, že Odysseus zahynul. Chtěli se zmocnit trůnu i věrné Penelopy. Nebohá královna se dlouho bránila, ženiši však byli neodbytní. Nakonec naoko souhlasila se svatbou. Vymínila si však, že nejdřív utká svému otci rubáš. Tkala dlouho - protože co přes den utkala, to v noci rozpárala.

Po prozrazení její lsti prý začali ženiši řídit ještě víc. Odysseův syn Télemach trpěl stejně jako jeho matka. Byl však ještě příliš mladý a nezkušený, aby se s ženichy dokázal vypořádat sám a tak mu Odysseův přítel Mentor nabídl svou loď, aby mohl pátrat po otci.

Znenadání se otevřely dveře a vstoupil Télemach. V radosti ze shledání odhalil Odysseus své přestrojení. Télemach mu řekl, že ho ve spánku navštívila bohyně Athéna a přikázala mu, aby se vrátil domů. Zároveň ho prý varovala, že na něj ženiši nastražili léčku.

Po šťastném shledání poslal Odysseus Telemacha do paláce a sám se vydal za ním převlečen za starého žebráka. Procházel svým domem nepoznán a na vlastní kůži tak okusil zpupnost ženichů.

Když Odysseus vešel do paláce, uviděl mnoho mužů, kteří se nácínávali jídlem a pitím. Začal žebrat. Ale zanedlouho přišel jiný žebrák. Jmenoval se Íros. Popral se s Odysseem ale Odysseus zvítězil.

Druhý den večer si s ním chtěla popovídat jeho žena Pénélopa, která ho ale v přestrojení nepoznala.

On jí řekl smyšlený příběh a také to, že Odysseus, její manžel, ještě žije a brzo se vrátí.

Ten den dala Pénélopa Odysseovi umýt nohy služkou Eurykleiou. Ta Odyssea poznala, ale Odysseus jí zakázal cokoli říct. Další den nechal Odysseus, převlečený za žebráka odnést ze síně všechny zbraně.



Pénélopa se na naléhání svých nápadníků konečně rozhodla. Vymyslela si soutěž, který snad odradí dotěrné nápadníky. Její ruku dostane ten, kdo stejně jako kdysi Odysseus napne jeho luk a prostřelí šípem oka dvanácti sekyr umístěných za sebou.

Ženiši se marně snažili napsout mohutný luk. Za posměchu všech se o to pokusil i hrbáč. Hravě napjal tětívu a jistou rukou vypustil šíp.

Tu se ho dotkla Athéna a k úžasu všech tu najednou místo starce stál sám obávaný rek Odysseus.

Druhý Odysseův šíp srazil nejdrzejšího z ženichů Antinoa. Eurymachos se vrhl s mečem v ruce proti rozzlobenému králi, ale Odysseovy šípy byly rychlejší. S Télemachem a Eumaiem po boku bojoval hrdina proti velké přesile. Spravedlivé rozhořčení a přízeň bohů však zvětšovaly sílu jeho paží. Podlaha hodovní síně byla brzy pokryta pobitými ženichy - nezachránil se ani jediný.



Zkrácené motto:

Po návratu na Ithaku byl Odysseus Pallas Athenou proměněn ve starce. V tomto přestrojení se dostal do svého vlastního paláce, který okupovali nápadníci jeho ženy Penelopy. Zde se dal poznat svému synovi Télémachovi a starému příteli Eumaiovi. Svou manželku přesvědčil o tom, že se opravdu vrátil tím, že prostřelil lukem 12 seker. To se nikomu jinému kromě něj nikdy nepovedlo. Nápadníky pak se synovou pomocí pozabíjel a opět se chopil vlády. Pak vládl spokojeně dál a až mu v klidném stáří mu zbělely vlasy.



*Návrat Odyssea na rodnou Ithaku
pod ochranou bohyně Athény*

Hra: Střelecké závody:**STARŠÍ KATEGORIE**

- 1) lukostřelba
- 2) hod kopím hoplítů
- 3) hod míčkem na cíl
- 4) střelba ze vzduchovky

MLADŠÍ KATEGORIE

- 1) lukostřelba
- 2) hod kopím hoplítů
- 3) hod míčkem na cíl

NEREALIZOVÁNO

Etapa (mladší i starší) Pénélope

Motto:

Odysseus stál po dvaceti letech opět ve svém paláci jako jeho pán a vládce. Ale dlouho a těžce zkoušená Pénélope nevěřila, že se jí milovaný muž vrátil. Podrobila ho proto poslední zkoušce. Naoko přikázala, aby služky přenesly postel z jejich ložnice do jiné komnaty. Teprve když se Odysseus rozzlobil, že někdo odřít kmen mohutné olivy, na níž byla postel připevněna, uvěřila.

Den nato šel hned zrána Odysseus za svým otcem Leartésem. Byl plný zármutku a stesku, ale hned jak do Odysseus přesvědčil, že je to on, byl zas plný radosti.

Když se Odysseus vracel do paláce spolu s otcem několika služebníky, narazil na bandu lidí, kteří chtěli pomstít krev mrtvých ženichů. Vedl je otec Antonia, jednoho z ženichů. Ale proti Odysseovi neměli šanci.

Od té doby se na Ithaku vrátil blahobyt a pokoj. Pénélope, Télémachos i Odysseus se těšili přízni bohů a jejich království opět vzkvétalo.



Hra – varianta pro všechny

Ložnice královny Pénélopy. Na omezenou chvíli na nahlédnutí do jedné z chatek (kde je pořádný bugar) a zapamatovat si co nejvíc předmětů a jejich umístění! Úkol se plní až někde na vycházce mimo tábor – aby byl časový odstup (chatku nafotit pro kontrolu)

Etapa (jen mladší) POKLAD ITHACKÉHO KRÁLE

Hra: HLEDÁNÍ POKLADU – míček v jamce (louka pod bazénem – spodní část)

Materiál: pingpongové míčky, lihový fix, lahve na vodu (buzoly, špekáčky)

Šifrovaný dopis – klíče k šifrám jsou napsány na pingpongových míčcích. Míčky jsou však v hlubokých dírách 50 cm pod povrchem (vyhloubit zatlučením a vytažením silnějšího kolíku). Hledači se míčkům smějí dotknout pouze ústy. Nápis tvořící klíč je roztažen po celém povrchu míčku (jeho čtení proto chvíli trvá). Zvážit zda klíč bude na jednom nebo na více míčcích (pro jednu družinu). Jako klíč k šifře může být použit i číselný kód.



DALŠÍ MOŽNÉ HRY:

PRO PRCKY - V hracím území je rozmístěno cca 50 různých zvířat na papírech A5. Každý oddílák má jednu mapu tohoto hracího území u sebe v táboře. V hracím území si děti nemohou nic zapisovat. Úkolem dětí je hledat zvířata a zapamatovat si jejich přesné umístění (např. tučňák u mostku přes potok atd.) a zakreslit do mapy v táboře. To jim ztěžují volní oddíláci představující zvědavé obyvatele - když nějaké dítě plácnu - musí mu odpovídat na jeho otázky – např. Kolik vlasů má Rákosníček? Hodnotí se počet zvířátek správně zakreslených do mapy.

DOPROVODNÉ AKCE

RUČNÍ PRÁCE

- Výroba řeckých štítů – malování erbu na ně
- Modelování antických mytických příšer – z pastelíny
- Výroba řeckých šperků atd
- Či něco jiného z brožurky „Ruční práce v Antickém Řecku“



TAK TO JE ZATÍM VŠE



Dle podkladů Alešáka a Monči zpracoval Μαρτυρι
Foto: Kdo zrovna držel foťák