

*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“



## MOTTO EH:

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 Telemachem pobít nápadníky své ženy a pak teprve se dočkal šťastného a klidného stáří.

## 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 CHARYBDU**  
- 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**)

## CESTA DO ZEMĚ KIKÓNŮ

### 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 Kikónské město Ismar.

### Hra:

Trasa začíná i končí u zámku, nebo na louce u bazénu. Trasa je rozdělena 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.



## 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. 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.



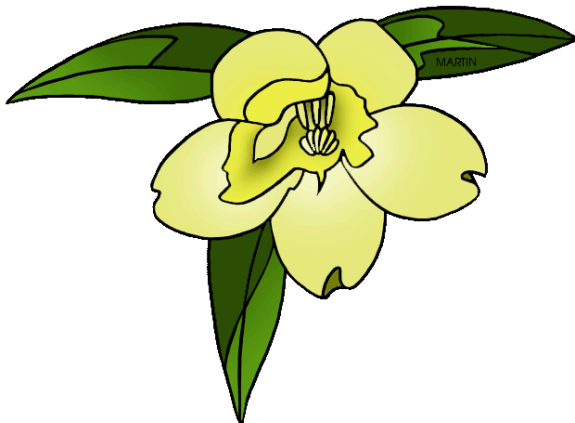
## LÓTOFÁGOVÉ

### Motto:

Odysseovy loď zanesla silná bouře k neznámé pevnině poblíž Afriky. Odysseus 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 stejný počet květů lotosu (vyrobena z papíru a špejle) jako je družstev. Úkolem je najít co nejdříve květ (květy). Hra končí nalezením všech květů.



## 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 jedním okem uprostřed čela. Jeden z nich se jmenoval Polyfemos, syn boha Poseidóna. Toho Odysseus oslepil, aby ho obelstil a zachránil se.*

### Hra – suchá varianta:

Herní pole je rozděleno na vnitřní a vnější kruh. Vně vnitřního kruhu jsou členové družstva označené různými barvami se zavázanýma očima otočeni vně kruhu. Za vnějším kruhem stojí jeden z členů družstva a pomocí prutu (tyčka s provázkem se snaží umístit do úst spoluhráčů želatinové medvídky, nebo hady podle barvy.

### Hra – mokrá varianta - Kyklop

pomůcky: šátek, místnost s dostatečně širokými dveřmi – tělocvična by postačovala

pravidla: Jeden hráč (Kyklop) stojí se zavázanýma očima uprostřed dveří z místnosti. Ostatní se snaží z místnosti dostat. Chytá se dotykem. Aby to bylo spravedlivé, měli by se všichni vystřídat. Kdo proběhne, získává bod. Vítězem se stává hráč s největším počtem bodů.

poznámky: Časově dost náročné, proto by bylo dobré dát na jednu hru časový limit (podle počtu hráčů tak 3 – 5 minut). Musí se hrát za úplného ticha. Házení předmětů, šustění a jiné rámusění se zakazuje. Kyklop by měl vybíhat do místnosti a ne stát ve dveřích jako tvrdé Y. Prohřešky trestat ztrátou bodů.

- A) Kyklopa si každá družina vybere ze svého středu – pak soupeří buď každá družina s každou nebo ve vyřazovacím pavouku s možností oprav.
- B) Kyklop je někdo z oddíláků – rychlá varianta, kdy každá družina jde jenom jednou – možná pro mladší kategorii



## NA OSTROVĚ KRÁLE AIOLA

### Motto:

*Odysseus pokračoval ve své plavbě mořen 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 Aiolosvládce 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 obplutí 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).





## LAISTRYGÓNOVÉ

### 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 vyhybat uvázaným vedoucím - Laistrygónům). Pokud je vedoucí plácne (rozbije jim loď), musí jít bokem, udělat 10x dřep a až poté pokračovat ve hře.



## NA OSTROVĚ KOUZELNICE KIRKÉ

### 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 zahnila do chlévku. 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: Kdo dřív vyluští šifru, a splní zašifrované úkoly – každý úkol může být jinou šifrou – pro prcky bych to nechal jednou jednoduchou šifrou (přines 1 metr toaletáku, 0,5 kg šišek, přines živého tvora, podpisy všech vedoucích, zlatý vlas bůžka HERMA otisk nohy Čarodějnice Kirké, atd, atd.. Pozor na opisování při luštění!



## CESTA DO PODSVĚTÍ – V HÁDOVĚ ŘÍŠI

### 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 Hélioovi. Stín Agamemnónův mu pak poradil, aby na Ithace vystoupil nepoznán. Poté Řekové odpluli.*



### Hra

Stezka odvahy – pro starší

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.

## V KRAJINĚ SIRÉN



### 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 roztrhali 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 svázan poslouchat písně. Tak jako jediný uslyšel zpěv Sirén.*

### Hra:

Družstva nacvičí stanovenou píseň a tu přednesou Odysseovi, uvázanému u stožáru.





## MEZI OBLUDAMI SKYLLOU A CHARYBDU

### 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 pohybuje 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.*

### 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.

## SKOT BOHA SLUNCE HÉLIA

### Motto:

*Unavení námořníci spatřili travnaté břehy ostrova, kde se pásala 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 lezly po trávě a syrové maso bučelo na rožních. 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 plavce do moře. Naživu zůstal jen Odysseus, který nepozřel masa z Heliových stád.*



### Hra: Hledání skotu Boha Hélia

**pomůcky:** různobarevné kartičky velikosti cca 2x2 cm

**pravidla:** 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.

## OSTROV NYMFY KALYPSÓ



### Motto:

*Na troskách lodi připlul Odysseus desáté noci k ostrovu Ogygie. 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 přimluvila 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*

### Hra:

Starořecká hostina – večeře venku u stolů – grilovaná kuřata, chleba, nebo vlastoručně upečené placky z vody a mouky, jíst rukama atd., připravit si vstoupení – třeba zase starší pro mladší nějaké pohádky, možnost tančit řecké tance – výuku by v předstihu zajistila Veronika Rusová – už má úkol zadaný. Možno spojit s disco (maškarní – volné téma, nebo jednotné téma v řecké ústroji – jak se kdo vymodí

### Pečení placky nebo hada

Z polohrubé, osolené mouky a polorozpuštěného tuku, vejce a prášku do pečiva vymícháme v kotlíku těsto – případně doředíme mlékem. Uhnětené, odpočinité těsto uválíme do placky, kterou můžeme péct na plechu těsto nebo uválíme do válečku a natočíme na tyč – klacek ve spirále. Potřeme vodou, posypeme solí a kmínem, případně sezamem, a opékáme nad žhavými uhlíky.

### Bramborové placky

Bramborové těsto v prášku. V ešusu ho promícháme s vejcem, vodou, kostičkami uzeniny a bylinkami, které nasbíráme v lese nebo na zahrádce. Vypracujeme těsto a rukou tvoříme placky, které smažíme na víku ešusu – máme-li, na tuku.

### Budou-li borůvky

Základem je krupicová kaše, kterou zahušťujeme krupicí tak dlouho, až z ní můžeme tvořit kulaté knedlíky, plnit je borůvkami, na pár minut hodit do vařící vody v kotlíku. Pak už jen na talíře přidat kousek másla a posypat zlehka cukrem.



## ZEMĚ KRÁLE ALKIÓNA – KRÁLE FAJÁKŮ



### 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:

Netradiční olympiáda – spojení družin z mladší a starší kategorie – losováním + vylosovat oddíláka  
Sportovní zápolení – vybíjená? Štafeta?  
Střelba?????

## KONEČNĚ NA RODNÉ ITHACE

### 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 Télemachovi 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.

### Hra pro STARŠÍ:

Střelba z luku – na nějakej zajímavěj terč – pro starší  
Možno udělat i jako střelecký den – vzduchovka, prak, kuše

### Hra pro MLADŠÍ – varianta I. - Čára

pomůcky: mince (či kolečka), čára nebo papírový terč, metr

pravidla: Hráč hází mincí, aby byl co nejbližší čáře (středu terče). Má cca 5 pokusů a když si nějakou již dříve hozenou mincí vystrčí – jeho smůla. Může se ale stát, že si ji i přistrčí – pak má štěstí. Kolečka by mohla být barevná a každá družina by pak měla svou barvu (počet barev dle počtu družin, od každé barvy 5 ks) počet hracích kol = počet členů družstva – v každém kole hází jen jeden 1 člen družstva, kterého si vyberou) každý může absolvovat jen jedno kolo – pouze v případě že je členů družiny méně, vybere řídicí hry toho, kdo bude hrát ve dvou kolech. Pořadí v jednotlivých kolech se družině sečtou. Min součet = 1. místo

### Hra pro MLADŠÍ – varianta II. - PETANG

#### Hra – varianta pro všechny

Ložnice královny Pénélopy. Na omezenou chvíli na nahlédnutí do jedné z chatek (kde je pořádněj bugr) 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)



## 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 míčků 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 plácne – musí mu odpovídat na jeho otázky – např. Kolik

vlasů má Rákosníček? Hodnotí se počet zvířátek správně zakreslených do mapy.

### DOPROVODNÉ 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

