

LDT Zámeček Roželov
4. - 17. 8. 2012

ETAPOVÁ HRA

NA NÁMĚT

STARÝCH POVĚSTÍ ČESKÝCH



aneb

NEBYLO TO TROCHU JINAK?

název EH pro mladší: „STARÉ POVĚSTI ČESKÉ“
název EH pro starší: „PRA, PRA, PRA 2012“

MOTTO EH:

Češi si často stěžují, že jejich praotec dorazil na Říp a dál už ani krok, přitom by bylo daleko lepší, kdyby došel třeba ke Středozevnímu moři – aspoň je tam teplo a hlavně to móóóóře. Vždyť tady u nás je každou chvíli zima a plískanice. Ale Češi už jsou takoví - stěžovali by si stejně, ať už by jejich země ležela kdekoliv

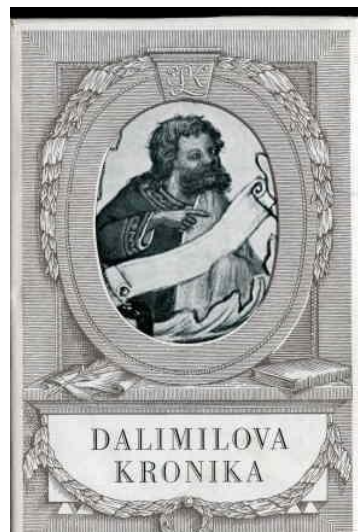
Počátky českých dějin obestírají mýty, které dnes nazýváme starými pověstmi českými, které většina z nás zná díky knize **Aloise Jiráska**. Ale pověsti o praotci Čechovi, dívčí válce nebo Krokových dcerách byly známe už daleko dříve. Psali o nich už středověcí kronikáři, byť se jejich verze často vzájemně lišily.

Prvním významným kronikářem, který se touto dobou zabýval byl **Kosmas**, po něm pak např. **Dalimil** nebo **Přibík Pulkava z Radetína**.

Dalším v řadě kronikářů byl **Václav Hájek z Libočan**, který však zvolil (co se informací týče) velmi nereseriózní kronikářský přístup. Nejenže „znal“ u popisovaných událostí přesná data, která nikdo před ním neznal, ale dokonce některé další pověsti z vlastní tvorby si přidal (Kazi a Bivoj, O Horymírovi a Šemíkovi).



KOSMAS



DALIMIL



Václav Hájek z Libočan



Alois Jirásek

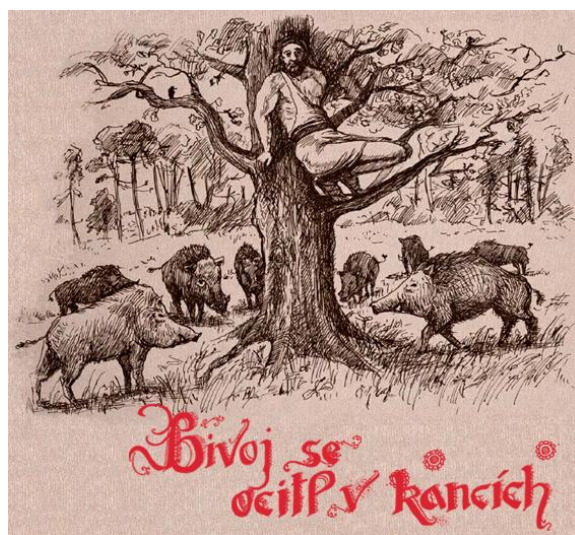
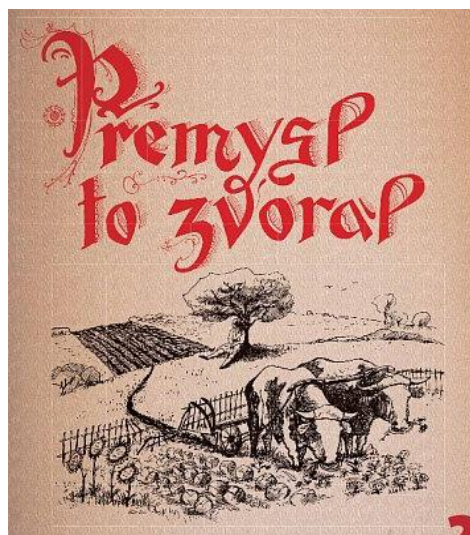
Co tedy vychází z historických pramenů a co jsou jen pohádky? Pochopili vůbec Alois Jirásek a před ním Václav Hájek z Libočan zápisky dávných kronikářů ?

Existoval praotec Čech, který se svým lidem došel na Říp, či to byl někdo jiný a bájnou horou nebyl Říp, ale jiná bájná hora – Třemšín?

Není ta krajina mlékem a strdím oplývající krajinou širokých pastvin a hlubokých brdských lesů?

Existuje pouze 1 varianta výkladu, nebo je jich více ?

Vždyť čeština je tak bohatá jak na slova tak na významy



..... jak to tedy bylo ??????

Ale dejme slovo Aloisi Jiráskovi

„... a pojd' me a poslyšme ...“

„Pojd'te a poslyšte pověsti dávných časů. Poslyšte o našem praotci, o předcích. Jak přišli do končin naší vlasti a usadili se po Labi i po Vltavě i po jiných řekách této země.

Slyšte i, co více dochovalo se z temnoty věků, co zůstalo z báječných vypravování přeshlých pokolení, jež klaněla se bohům v šeru starých hájů a jež obětovala studánkám v tichých ouvalech, jezerům i řekám i svatému, živému ohni. ,,

Alois JIRÁSEK

NÁZVY ETAP

- **O SLOVANSKÝCH BOZÍCH**
 - úvod do etapové hry
- **O PRAOTCI ČECHOVI**
 - upravené Himaláje – výlet na Třemšín
- **O KROKOVI A JEHO DCERÁCH**
 - hra od Lucky a Verči – starší, bojová hra - mladší
- **O BIVOJOVI**
 - Lov kance – v lese, Nesení kance – tažení sudu s vodou
- **O LIBUŠI A PŘEMYSLOVI**
 - orientační závod – za Přemyslem
- **O LIBUŠINÝCH PROROCTVÍCH (O BÁJNÉM VYŠEHRADU)**
 - výstavba věže vyšehradské katedrály ze šišek, stavba hradiště v lese - mladší
 - stavba Juditina mostu přes Vltavu - starší
- **O DÍVČÍ VÁLCE**
 - celodenní soutěže - kluci proti holčkám
 - večerní bojová hra – dobývání Děvína a osvobození Ctirada
- **O CYRILU A METODĚJOVI**
 - šifrované úkoly
- **O KŘESOMYSLU A HORYMÍROVI**
 - jízda na Šemíkovi přes Vyšehradské hradby a přes Vltavu – vodní
- **O LUCKÉ VÁLCE – BITVĚ NA TURSKU**
 - bojová hra – agresivní vybitá – starší, kamenné hrady - mladší
- **O DURYNKOVI A NEKLANOVI**
 - na celodenním výletě – stopovaná pochodovka s úkoly - po Durynkových stopách
- **O KRÁLI SVATOPLUKOVI**
 - setkání Slovanů – Slovanské hry – netradiční olympiáda
- **O KRÁLI JEČMÍNKOVI**
 - kvízy
- **O BRUNCVÍKOVI**
 - střelecká, šerm, srážení, tuc-tuc
- **O OPATOVICKÉM POKLADU**
 - cesta za pokladem
- **O KOUZELNÍKU ŽITOVÍ**
 - maškarní disco, slovanská hostina, tance, hry, šenk
- **O DALIBOROVI Z KOZOJED**
 - Divadlo x rýžování zlata či hledání drahých kamenů
- **O BLANICKÝCH RYTÍŘÍCH – PROROCTVÍ SLEPÉHO MLÁDENCE**
 - branný závod
- **O GOLEMOVI**
 - ruční práce – plácáme Golema – z těsta nebo plastelíny
- **O BÍLÉ PANÍ**
 - noční hra

POSTAVY HLAVNÍ - PRŮVODCOVSKÉ

- **ALOIS JIRÁSEK**

Autor Starých pověstí českých, který při své práci na tomto díle vycházel z děl dávných kronikářů (Dalimila, Kosmase či Václava Hájka z Libočan). Poutavě sepsal naše nejstarší dějiny. Co však bylo pravdivé a co smyšlené. Dovedl vůbec číst staré zápisky kronikářů tak, aby jim porozuměl. Dokázal rozlišit skutečnosti od bájí či vyložených smyšlenek? Nepřidal si k tomu i svou fantazii?



Literární přečiny a historické omyly v jeho díle budou u posledního soudu hodnotit slovanští bohové: jako **soudce Perun**, jako **žalobce Černobog**, jako **obhájce Bělbog**

- **PERUN**

Byl hlavním a nejpoblárnějším bohem. V době míru je bohem deště, bouře, hromu a blesku, přináší úrodě vláhu. V době války je bohem zbraní a vítězství, ochráncem válečníků. Perun v praslovanštině znamená "ten, kdo silně pere". *Díky své síle je patronem právního řádu Slovanů.*

Je mu zasvěcen dub – nejsilnější strom v přírodě a dále i kosatec, kterému se ve slovanských oblastech říká perunika.

Obětován pro něj bývá býk a jeho dnem je čtvrtek. Jeho zbraní je ohnivá sekera (letící po obloze symbolizuje blesk, který bůh často vrhal k zemi). Vyráběly se malé Perunovy sekyrky - ochranné amulety. Zde vystupuje jako vrchní soudce rozhodující o vině či nevině.



- **ČERNOBOG**

Černý bůh tmy a zla u polabských Slovanů. Protistrana k Bělbogovi. Bývá vyobrazen jako stařec v černém, s černými vlasy i bradou, někdy měl hlavu černou celou. Vznikl nejspíš pod vlivem křesťanství jako obdoba ďábla.

Zde vystupuje jako žalobce obžalovaného Jiráska, je vesměs záludný, namlouvačský a ctíci hlavní cíl svého konání, získat jeho duši pro uvržení do zatracení a temnoty.



- **BĚLBOG**

Bílý bůh světla a dobra, bývá vyobrazen jako stařec v bílém, s dlouhým bílým vousem a květinovým (vavřínovým) věncem na hlavě. Zjevuje se jen přes den, vyvádí zbloudilé z lesa.

Bělbog je ztělesněním světla a jeho moci. Ve tmě se člověk "ztratí", světlo vede k cíli. Zároveň je také bohem přibývající poloviny roku. V době zimního slunovratu vždy porazil Černoboga a převzal od něho kontrolu nad řízením vývoje. V den letního slunovratu se boj opakoval, avšak vítězem byl tentokrát Černobog.

Zde vystupuje jako obhájce obžalovaného Jiráska.



Všichni se s Aloisem Jiráskem vydávají po stopách dávné české historie, aby mu ukázali, jak to všechno bylo a jak to všechno zpatlal. Zpatlal?

Zahajují krátkou scénkou každou etapu (v průběhu etapové hry se mohou ve výstupech střídát – není nutné aby tam byly pokaždé všichni čtyři) dle potřeby připomenutím vlastní pověsti tak jak ji zachytil Alois Jirásek ve svých „Pověstech“ – hraná scénka – s poukázáním na jiné možnosti skutečného odehrání se děje.

POSTAVY HISTORICKÉ

- **VOJVODA ČECH** (Praotec Čech, který přivedl svůj lid pod Třemšín)
- **VOJVODA LECH** (bratr Praotce Čecha)
- **VOJVODKYNĚ SLOVENKA** (manželka Praotce Čecha)
- **VOJVODA KROK** (Čechův nástupce na vladařském stolci)
- **KAZI, TETA A LIBUŠE** (dcery vojvody Kroka)
- **BIVOJ** (bojovník s kancí, manžel Kazi)
- **CHRUDOŠ** (jeden z účastníků Libušina soudu)
- **ŠTÁHLAVA** (jeden z účastníků Libušina soudu – Libuše mu dá za pravdu)
- **PŘEMYSL ORÁČ** (Libušin manžel ze Stadic a zakladatel Přemyslovského rodu)
- **VLASTA** (z družiny kněžny Libuše, po její smrti pozbude vlivu a tak vyvolá Dívčí válku)
- **CTIRAD** (člen družiny Přemysla Oráče, jeden z aktérů Dívčí války, který sedl na lep lepé Šárce)
- **ŠÁRKA** (jedna z Vlastiných bojovnic v Dívčí válce, obelstila důvěřivého Ctirada)
- **KŘESOMYSL** (panovník toužící po stříbře a nedbající na rolníky, které zastupoval Horymír, jehož Křesomysl odsoudil)
- **HORYMÍR** (vladyka z Neumětel, který potrestal příbramské kovkopy za to, že mu zničili úrodu, za to byl Křesomyslem odsouzen, ale pomocí koně Šemíka zázračně unikl)
- **BRUNCVÍK** (hrdina, který přemohl ptáka Noha, draka Baziliška a pomohl lvu v boji proti lité sani a tak do českého erbu získal znak lva)
- **KRÁL JEČMÍNEK** (dle pověsti ztracený kralevic, kterého v ječmeni porodila zapovězená žena vladaře z Chropyně a který se coby král znovu objeví, až bude v naší zemi nejhůře).
- **KOUZELNÍK ŽITO** (působící na dvoře Václava IV. a který je známý svými šprýmařskými kousky. Vymýšlí také neobvyklé soutěže)
- **BLANIČTÍ RYTÍŘI** (věčně spící bojovníci v čele se svatým Václavem, vyjedou z hory Blaník na pomoc, až bude české zemi nejhůře – zatím ale všechny průšvihy zaspali)
- **BÍLÁ PANÍ**
(paní Perchta z Rožmberka, známá jako bílá paní, zjevující se na rožmberských panstvích a oblékající si dle situace barevné rukavičky – občas zavítá i do třemšínských lesů)
- **DALIBOR Z KOZOJED** (Rytíř, který se zastal poddaných svého souseda. Za to byl uvržen do vězení do věže poté nazvané Daliborka. Zde se naučil hrát na housle a vydělával si tak na obživu)
- **NEKLAN** (bázlivý český kníže, který měl za souseda válkychtivého Vlastislava z Lucké země. Byl donucen k bitvě mezi Lučany a Čechy, ale nechal za sebe ve své zbroji bojovat chrabrého Čestmíra)
- **VLASTISLAV** (výbojný vládce kmene Lučanů, který napadal své sousedy – Litoměřice, Děčany i Lemuze. Nakonec však v bitvě proti Čechům Na Tursku padl a Lučané prohráli)
- **ČESTMÍR** (v Lucké válce – v bitvě Na Tursku vedl kmen Čechů proti Lučanům namísto svého vládce Neklana. Češi sice zvítězili, ale Čestmír v boji padl)
- **GOLEM** (hliněný obr s velikou silou, ale malým mozkiem, kterého stvořil rabín Löw. Golem se podobal člověku, neuměl však mluvit.)
- **RABIN LÖW** (významný pražský učenec, tvůrce Golema – postavy, kterou uhnětl na břehu Vltavy z hlíny. Když mu dal do úst kouzelný lístek, Golem obživil.
- **KRÁL SVATOPLUK** (vládce Velkomoravské říše. Svým třem synům dal za úkol, aby každý zlomil jeden prut. Šlo to hladce. Pak měli zlomit tři pruty najednou. Nikdo to nedokázal. Dokud budou držet pohromadě jako ty tři pruty, nikdo je nepřemůže)

ROZDĚLENÍ DO DRUŽIN – SLOVANSKÝCH KMENŮ

Obě kategorie – mladší a starší – jsou rozděleny do družin – slovanských kmenů - 5 až 6 členů (v kategorii cca 50 dětí) – tzn. 7 – 9 družin.

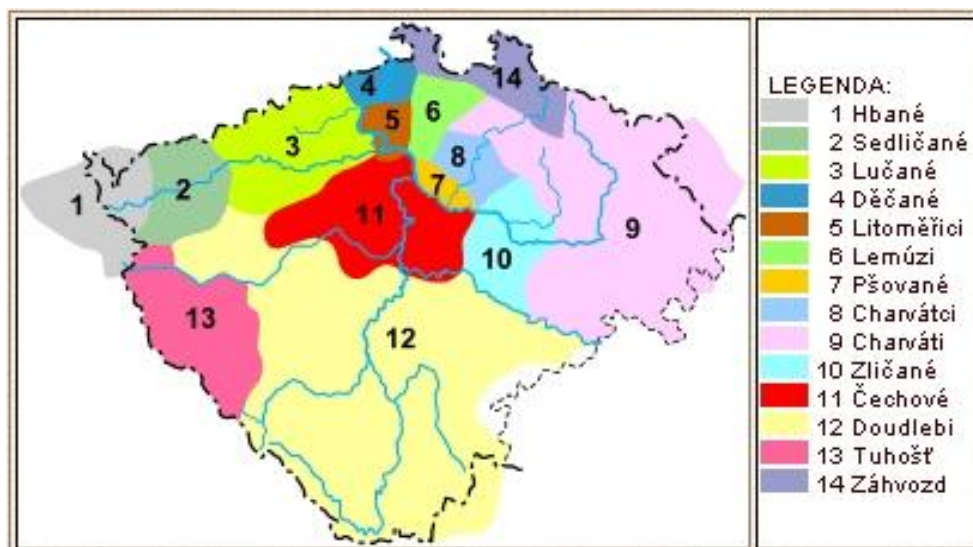
Název slovanského kmene se losuje. Aby jim to nebylo líto – kmen Čechů je vyhrazen pro oddílky.

Každá družina si vylosuje svého vladyku (z řad vedoucích – u starší kategorie připadá 1 vladyka na 2 družiny)

Slovanské kmeny:

- **Čechové** (střední Čechy),
- **Charváti** (východní Čechy, rod Slavníkovců),
- **Pšované** (Mělnicko),
- **Děčané** (Děčínsko),
- **Chebané** (Chebsko),
- **Doudlebi** (jižní Čechy),
- **Lučané** (Žatecko),
- **Moravané** (jižní Morava),
- **Holasici** (Slezsko),
- **Obrodité** (Plzeňsko)
- **Litoměřici** (Litoměřicko)
- **Lemůzi** (Českolipsko)
- **Sedličané** (Karlovarsko)

Někteří to známe za školy - ty Čechy rozdělené na území kmenů Pšovanů, Litoměřičanů, Zličanů, Lemuzů a dalších. Podívejme se tedy do dávných map, odkud a z jakého kmene který z nás pochází ...



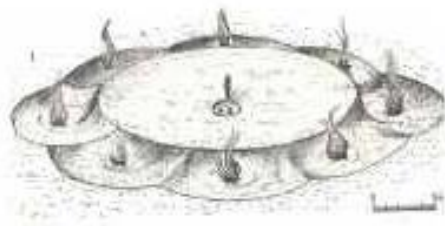
O SLOVANSKÝCH BOŽÍCH

Motto:

Slované vyznávali náboženství označované jako slovanské pohanství. Mezi hlavní božstva starých Slovanů patřil hromovládny PERUN, bůh podsvětí a skotu VELES, a MOKOŠ – velká matka. Slované však ctili i celou řadu dalších bohů a širokou plejádu přírodních duchů a jiných mýtických tvorů. Až na výjimky u Polabských Slovanů nestavěli chrámy, ale vykonávali kult ve svatyních - v hájích, na výšinách a uměle vytvořených obětištích.



POHANSKÉ SVATYNĚ



Pohanská svatyně byla kruhová vyvýšenina s kruhovým příkopem, který na vnější straně přecházel do 8 obloukovitých výklenků, ve kterých hořely ohně. Uprostřed plošiny byla jáma o průměru 60 cm a 1 m hluboká - základ sloupu pro sochu boha. Celý kruhový objekt měl průměr 35m! Zprávy vyprávějí o tom, že posvátný oheň, který hořel u Perunovy sochy, nesměl nikdy vyhasnout a pokud se tak stalo, byl strážce ohně potrestán trestem nejvyšším!

Hra - představení:

- hraný úvod celé EH – představení hlavních bohů a Aloise Jiráka
- postavení slovanské svatyně – viz výše – okolo svatyně sedí Perun, Bělbog, Černoboh a Jirásek. Okolo stojí či sedí i ostatní účastníci tábora (mimo těch kteří tvoří průvod Čechů)



- slavnostní obřad: K ohništi přichází průvod Čechů v čele s Praotecem. Je to právě on, kdo celé oslavy řídí. V průvodu je také neseno posvátné poleno, které bude v ohni hořet po celou noc a je přinášeno také dědek rodu - je umístěn na význačné místo u ohniště, aby mohl na celý rituál dohlížet.. Do očištného ohně jsou také přinášeny obětiny (jako je kopýtko beránka, pšiš'ala a další). Slavnostně je zapálen dřevěný oheň a Praotec Čech svou pochodní zapaluje ohniště a tím je oslava započata.

Posvátné poleno je pomazáno medem a moukou (jako obětinou pro bohy). Toto poleno se bude po celou noc posouvat do ohně, aby hořelo až do rána.

Jako další obětina pro Peruna je svazek obilí. Ten zajistí dobrou úrodu i na další rok.

Bohové využijí posvátný popel z ohniště k potření tváří všech přítomných - popel tak všem zajistí štěstí.

Po celou noc se u ohně drží hlídky. Popel si berou Slované do svých domovů, kde si jím zajišťují přízeň bohů. Posvátný popel je i pro rodového dědka.

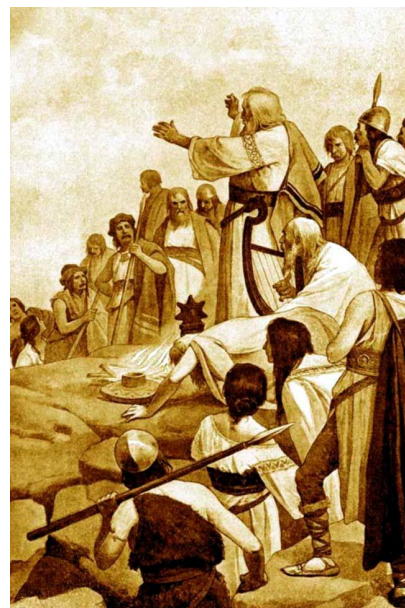
O PRAOTCI ČECHOVI

Motto:

V nížinách u řeky Visly byla země slovanského kmene Charvátů. Žilo tam mnoho rodů a jednou se mezi nimi rozpoutali boje. V tu dobu se 2 bratři – Čech a Lech – domluvili, že zemi opustí a najdou si novou. Vydali se za hranice své země, přebrodili řeku Odru a šli neznámým hornatým krajem. Šli kolem řeky Labe. Prodírali se hustými lesy a bažinami. Došli až k Vltavě, kterou přebrodili. Členové rodů už začali naříkat, že jejich cesta snad nemá konce. Najednou však vojvoda Čech ukázal na vysokou horu a řekl: „Pojďme na tuto horu, tam dětem, skotu odpočineme.“ Ráno za svítání Čech vstal jako první a šel se podívat na horu. Jmenovala se Říp.

„Již si nebudeme stýskati, neboť jsme našli kraj, kde zůstaneme a sídla zaražíme. Vizte, to je ta země, kterou jste hledali. Často jsem vám o ní mluvil a sliboval, že vás do ní uvedu. To je ta země zaslíbená, zvěře a ptáků plná, medem oplývající.“

Této zemi chybělo jen jméno. Jeden stařešina rozhodl, že by se měla jmenovat podle Čecha – Čechy.



Možné hry:

- **Výstup na bájnou horu Třemšín** (upravené Himaláje) – výlet na Třemšín
- **Poselství praotce Čecha** – barevné stezky - do barevné šachovnice zapsána nějaká věta. Družiny však dostávají prázdnou šachovnici a musí si správně vybarvit její políčka. Poté jeden z družiny vysílá ostatní členy po příslušné barevné stezce (značeno fáborcky příslušné barvy), na jejímž konci je nějaký úkol. Pokud ho člen splní, dozví se požadované písmeno do svého políčka – např. červené políčko A5 = písmeno „K“, a běží to nahlásit tomu, kdo šachovnici vyplňuje. Ten ho pak vysílá na další cestu. Některá písmena si mohou i domyslet.

Možné úkoly na konci barevných stezek:

- 1) Lanová lávka přes potok;
 - 2) Vyběhnout do prudkého kopce k označenému stromu;
 - 3) Přelézt a následně podlézt nízko zavěšené lano;
 - 4) složit vysypané sirky jednou rukou do krabičky tak, aby byly hlavičkami k sobě, krabičku potom jednou rukou zavřít;
 - 5) Trefit šiškou označený strom;
 - 6) Fotbalový slalom;
 - 7) Proběhnout žebříkem, šlápnout do každé mezery mezi příčkami;
 - 8) Udělat kotoul vpřed a vzad;
 - 9) Uvázat ambulantní uzel.
- **Bitva s Kelty** - Na louce je lany vyznačen pás území, ve kterém se pohybují vedoucí, ti mají k dispozici tenisáky. Děti pronášejí skrz území kartónové lístečky a dávají je do ešusů, pro každou družinu je připraven jeden. Vedoucí se snaží děti chytit nebo zasáhnout tenisákem. Koho se takto dotknou, ať už rukou nebo míčkem, tomu seberou lísteček. Lístečků je prakticky nevyčerpatelná zásoba, takže hra končí uplynutím časového limitu. Vítězí ta družina, která pronesla nejvíce lístečků. Při rozdílném počtu členů jednotlivých družin je třeba udělat průměr na jednoho člena – (www.dablici.org/programy/program2009.doc).

O KROKOVI A JEHO DCERÁCH

Motto:

Dokud v Čechách vládl vojvoda Čech, byl všude klid a mír. Po jeho smrti země neměla žádného správce a mezi lidmi se objevily spory a boje. Stařešinové rodů se sešli u Čechovy mohyly a rozhodli, že musí zvolit nového vojvodu, který by vládl a soudil. Nakonec zvolili za vojvodu Kroka.

Ten pak vládl v Čechách a sídlil na Budči, ale protože se zabýval věštěním budoucnosti, zjistil, že Budeč již dlouho nevydrží. Poslal tedy posly k řece Vltavě, aby tam našli místo na nový hrad. Zalíbilo se jim místo na vysoké skále. Krok zde nechal tam postavit hrad. Nazval ho Vyšehrad. Po Krokově smrti lidé uložili jeho popel i zbraň do hrobu vedle Čechovy mohyly. Po Krokovi zůstaly 3 dcery. Kazi, která znala veškeré býlí, koření a jejich moc. Zabývala se léčitelstvím. Po otcově smrti sídlila u hory Osek blízko řeky Mže, na hradě Kazín. Druhá byla Teta, která si nechala postavit hrad na skále nad řekou Mže a nazvala ho Tetín. Třetí dcera byla Libuše. Byla sice nejmladší, ale lidé ji měli nejradši. Stařešinové a vladykové se domluvili, že vládnout bude Libuše. Mladá kněžna měla svůj hrad nazvaný Libušín, ale sídlila na Vyšehradě, odkud moudře a spravedlivě vládla.



Nazval ho Vyšehrad. Po Krokově smrti lidé uložili jeho popel i zbraň do hrobu vedle Čechovy mohyly. Po Krokovi zůstaly 3 dcery. Kazi, která znala veškeré býlí, koření a jejich moc. Zabývala se léčitelstvím. Po otcově smrti sídlila u hory Osek blízko řeky Mže, na hradě Kazín. Druhá byla Teta, která si nechala postavit hrad na skále nad řekou Mže a nazvala ho Tetín. Třetí dcera byla Libuše. Byla sice nejmladší, ale lidé ji měli nejradši. Stařešinové a vladykové se domluvili, že vládnout bude Libuše. Mladá kněžna měla svůj hrad nazvaný Libušín, ale sídlila na Vyšehradě, odkud moudře a spravedlivě vládla.

Možné hry:

- **Zabydlujeme se v Čechách** co nejrychleji přepálit provázek v určené výši nad ohništěm, co nejrychleji uvařit litr vody v kotlíku a co nejdéle udržovat oheň ze dřeva, které si během 15 minut přinesou a které se vejde do velkého ešusu.
- **Zákony vojvody Kroka** – šifrované zprávy v terénu – hledat a luštit (Ašóka) – v terénu ukryto cca 15 – 20 různě šifrovaných zákonů vojvody Kroka (na každém místě o 2 více stejných šifer než je družstev). U toho tabulka s čísly družin a tužka – pokud už někdo z družiny zprávu vzal, přeškrtně číslo své družiny, aby ostatní členové věděli, že tuto zprávu už mají. K luštění zpráv mohou využít Notes táborníka. Za každou nalezenou zprávu – 1 bod. Za každou vyluštěnou zprávu 5 bodů. Nedoluštěná či jinak zmatená – 2 až 4 body – dle uvážení hodnotitele.
- **Zabydlujeme se v Čechách** - hra od Lucky a Verči
 - Cíl hry:** ulovit co nejvíce zvířat, sklidit co nejvíce plodin, nasbírat co nejvíce bylin a prodat je v co největší hodnotě
 - příprava před hrou:** kartičky se zvířaty a rostlinami, hodiny s velkým ciferníkem, grafy ceny zvířat a rostlin (velká tabule kde budou všechny měsíce roku a všechna zvířata, u každého měsíce bude napsána cena zvířete či rostliny – počet bodů)
 - časový limit:** 1 – 2 hodiny
 - princip:** Jedna hodina představuje zhruba 1 rok. Během tohoto roku má každé zvíře lovnou sezonu, různou kvalitu srsti a tak se v různých měsících cena jednoho zvířete liší. V určitých měsících navíc může být doba hájení, kdy se naopak za ulovení platí pokuty. Také plodiny a byliny mají „svůj čas.“
 - rozdělení účastníků:** Lovce a sběrače představují děti, obchodníky představuje několik vedoucích. Každé družstvo si určí 1 hráče, který nebude sbírat a lovit, ale bude sedět v místnosti s tabulí cen zvířat a rostlin
 - vybavení družstev:** nesmí mít hodinky – hodinky mohou mít pouze vedoucí. Jediný povolený časoměr jsou hodiny v místnosti, kde sedí zástupci každého družstva a ostatní tam nemají přístup
 - vlastní hra:** Do místnosti s časomírou mají vstup pouze zástupci jednotlivých družstev a rozhodčí. Obchodníci (vedoucí) se shromáždí někde na jednom místě, kam budou běhat děti s kartičkou uloveného zvířete nebo sebrané rostliny a oni jim vždy na kartičku napíší čas,

kdy ho přinesly a název/číslo družstva a nechají si ji u sebe. Zástupci z družstev posílají členy svého družstva pro úlovky a rostliny. Uplatňují přitom taktiku a odhad – například řeknou svým členům: „Nyní lovte divočáky a sbírejte kukuřici, pomalu můžete vyrazit sbírat jahody...“ Lovci a sběrači se vydají do patřičných lokalit, musí si zapamatovat, kde je najdou (předem si všechna stanoviště projdou nebo se vyrobí mapa s umístěním zvířat a plodin. Vždy mohou ukořistit jen jednu kartičku a přinést ji obchodníkům (vedoucím).

důležité pravidlo: Okamžitý přehled nad cenou zvířat a rostlin mají pouze zástupci družstva a ti pak doporučují, na jaké druhy se v tu chvíli soustředit – přitom musí odhadnout čas, za jak dlouho se hráč vrátí, aby to bylo výhodné. Nesmí se ale používat časové údaje „máš na to dvě minuty, máš na to pět minut,“ ale může se používat označení „běž rychle, běž pomalu...“ atd.

vyhodnocení hry: Vyhrává družstvo s největším počtem bodů za ulovená zvířata a natrhané plodiny. Pokud je výsledek vyrovnaný, rozhoduje počet získaných zvířat a rostlin.

Takže stručně a jasně: Dítě, běží k místnosti, kde sedí jeho zástupce, který mu řekne např. „Utíkej strašně rychle ulovit divočáka.“ nebo „Pomalů můžeš jít sebrat pšenici.“ Dítě poběží na určité místo (hřiště, bazén, určitá chatka...), kde se nachází hromádka s kartičkami divočáků. Jednoho divočáka vezme a poběží na místo, kde jsou obchodníci (vedoucí). Obchodník mu na kartičku napíše aktuální čas a číslo jeho družstva a nechá si kartičku u sebe. Dítě poběží zpátky ke svému zástupci a zjistí co má jít lovit/sbírat teď.

	divočák	jelen	medvěd	bažant	zajíc	pšenice	chmel	jahodník	máta	sněženka
leden	10	10	-20	5	5	0	0	0	0	20
únor	-10	5	-10	2	5	0	0	0	0	15
březen	-15	2	-5	2	2	0	2	0	0	10
duben	-5	2	0	2	2	2	2	2	2	0
květen	0	2	0	2	2	2	5	2	10	0
červen	0	2	0	0	2	2	5	5	10	0
červenec	2	2	2	0	2	5	5	10	15	0
srpen	2	2	2	0	2	5	2	10	5	0
září	5	-10	20	2	2	2	2	5	5	0
říjen	20	-15	15	5	2	0	2	0	0	0
listopad	20	10	-10	5	5	0	0	0	0	0
prosinec	15	10	-20	5	5	0	0	0	0	10

Zvířata/rostliny podle bodů od nejhojnějších:

- zajíc – bažant – jelen – divočák – medvěd (těch je nejmíň)
- pšenice – chmel – jahodník – máta – sněženka

Na cca 50 dětí - 200 kusů kartiček, přičemž nejvíc by bylo kartiček se zajíci a pšenicí.

1 rok = 96 minut 1 měsíc = 8 minut

Stanoviště může být například:

- zajíc – v dolní části louky
- bažant – lavičky za chatkami 40....
- jelen – umývárky
- divočák – kousek v lese za lávkou mezi chatkami 28 a 29
- medvěd – prostřední chatka v táboře
- pšenice – u bazénu
- chmel – u jídelny
- jahodník – před záchodama
- máta – cesta od záchodů k jídelně
- sněženka – na kraji louky

O BIVOJI

Motto:

Když byla jednou Kazi na návštěvě u Libuše, šly se projít do zahrady. Najednou uslyšely od brány křik a vítězné trubení na roh. Na nádvoří stál mladý statný muž jménem Bivoj, který měl přes rameno hozeného živého divočáka. Když Bivoj uviděl Libuši, řekl: „Tu nesu to zlé škodné zvíře, divokého kance z Kavčí hory. Ať zhyne před tvýma očima, chceš-li.“ Libuše svolila. Muži začali chystat meče a oštěpy, ale Bivoj chtěl zvíře zabít sám. Ostatní měli pouze utvořit kruh, aby zvíře nemělo šanci utéct. Bivoj se rozkročil a praštil kancem o zem. Pak se sehnul pro oštěp a čekal. Kanec se po chvíli zvednul, rozběhl se proti Bivojovi a nabodl se na oštěp. Za hrdinský čin dostal od Kazi nádherný pás, ve kterém bylo zašito mocné bylí a hadí zub. To aby nikdy v noci nezabloudil a odolal mocným přišerám. Bivoj nakonec zůstal s Kazi na Kazíně a po nějaké době si ho Kazi vzala za manžela.



Možné hry:

- **To je fuška - Vlečení kance na Vyšehrad** - nesení kance = tažení sudu. Třicetilitrový plastový sud naplněný vodou a položený na spodním konci mírně stoupající lesní cesty (nebo na louce pod bazénem). Rod musí tento barel-kance omotat provazem a potom vléct cca 150 metrů směrem vzhůru po cestě (louce), přičemž každý ze členů družiny se musí držet lana. Pokud se úvaz cestou rozváže a barel z něj vyklouzne, musí ho rod znovu navázat a pak teprve pokračovat. Rozhoduje rychlost, čas se měří od okamžiku, kdy družina dostane do ruky lano nenavázané k barelu (www.dablici.org/programy/program2009.doc)
- **Bivoji, Bivoji, prase se tě nebojí** - terénní stezka zdatnosti každý s divokým kancem na hřbetě (<http://www.bimbrlata.cz/cs/deti/bimbrlata/tabory/2010-prorocvi-knezny-libuse/>)
- **Kanec-vedoucí** - V lese schovaní vedoucí, kteří představují kance, každý má u sebe několik kartonových kartiček. Rody jdou za nimi do lesa a snaží se kance objevit. Koho najdou a dotknou se ho, ten jim musí odevzdat 1 lísteček. Než rody uloví podruhé stejného kance, musí mezi tím chytit jiného. Kanci-vedoucí se mohou skrývat, své skrýše měnit anebo lesem utíkat. Zvítězí ten rod, který do konce hry posbírá nejvíc lístečků. (www.dablici.org/programy/program2009.doc)
- **Pás proti bloudění pro Bivoje** – Labyrint poslepu
- **Pás proti bloudění pro Bivoje** – Rody v intervalech vyráží na trasu, na níž jsou různé otázky z českých pověstí, které jsme doteď v etapovce četli nebo předváděli. U každé otázky jsou 2-3 varianty odpovědi s tím, že každá varianta posílá jiným směrem. Pokud zvolili špatnou variantu, na další kontrole je čeká informace o tom, že jdou špatně a musí se vrátit k předchozí otázce. V případě správné odpovědi dojdou k další otázce. Trasu značíme barevnými fáborky. Vyhrává nejrychlejší. (www.dablici.org/programy/program2009.doc)

Otázky:

1) Jaké město založil vévoda Lech?

- a) Kouřim, b) Kuřim;

2) Ložisko jakého kovu Libuše Čechům nevěštila?

- a) cínu, b) stříbra, c) mědi;

3) Jakou část Prahy nechal Karel IV. vystavět?

- a) Staré Město, b) Nové Město, c) Menší Město;

4) Kterému z hádajících se bratrů dala Libuše zapravdu?

- a) Štáhlavovi, b) Chrudošovi;

5) Kde Bivoj ulovil kance?

- a) na Strahově, b) pod Kavčí horou, c) u Jezerky, d) pod Vyšehradem;

6) Kdo se stal po Čechovi vévodou Čechů?

- a) Lech, b) Krok, c) Přemysl.

O LIBUŠI A PŘEMYSLOVI

Motto:

K Libuši chodili lidé z blízkých i vzdálených krajů, aby je rozsoudila při různých hádkách. Jednou přišli 2 muži, kteří se hádali o pozemky. Mladší žaloval staršího, že mu chce neprávem odebrat pozemky. Starší muž chtěl, aby Libuše přidělila pozemky jemu. Libuše však spravedlivě rozhodla, že pozemky patří mladšímu muži. Starší muž se rozčílil, že v zemi není žádná spravedlnost. Že žena má dlouhé vlasy, ale krátký rozum. Hanba mužům, kterým žena vládne. Libuše tedy svolala sněm aby vybral muže, který bude vládcem země a Libušiným manželem. Poslala posly, aby přivedli muže, který oře na poli u města Stadice. Jmenuje se Přemysl a je to nový vládce.



Libušin kůň vedl posly až na pole kde oral Přemysl. Poslové Přemyslovi vyřídili, že národ si ho zvolil za nového vládce a dali mu roucho. Přemysl poslouchal a potom řekl: „Žel, že jste tak ráno přišli. Kdybych byl mohl tuto roli doorat, byla by po všechny časy hojnost chleba. Ale že jste si pospíšili a mně dílo přerušili, vězte že bude v zemi často bývatí hlad.“ Potom vyzval posly aby s ním posnídali u jeho železného stolu. Poslové však nechápali proč Přemysl nejí na mezi, ale na železe. Přemysl jim vysvětlil, že jeho rod bude železný.

Dokud Čechové budou mít takový stůl, přemohou své nepřátele. Potom se šel rozloučit se svým rodem. Na cestu si vzal kabelu a střevíce z lipového lýčí. Když se blížili k Vyšehradu, Libuše už Přemysla vyhlížela. Svatba se slavila nejen na hradě, ale i v podhradí.

Možné hry:

- **Hurá za Přemyslem** - orientační závod, Trasa značena papírky s obrázkem podkovy. Po trase úkoly. Stanoviště: střelba ze vzduchovky, zdravotvěda, uzlování, morseovka, hod, topografie - každý určit 1 azimut a 3 topoznačky, ohniště družina má zapálit na počet sirek (za 1 sirku 1 tr.min.) přírodověda - každý si vylosuje poznat rybu, rostlinu, strom, apod
- **Ztracená družina kněžny Libuše** - Hru hrají stejně početná družstva. Vedoucí předem vyznačí v nepřehledném terénu lesa území asi 1 – 2 km² (dle počtu rodů) a seznámí s ním hráče. Potom s rodem obejde hranice vytyčeného území a v pravidelných odstupech zanechá vždy x-tici hráčů – z každého družstva jednoho (máme-li tedy šest sedmičlenných rodů, budeme mít sedm šestic na sedmi stanovištích. Každý hráč dostane lísteček s tímto textem: „Najděte co nejrychleji svoje družstvo! Nesmíte však opustit herní území a mluvit!“ Dále každý dostane informaci o tom, že zprávu si smí přečíst až po zvukovém signálu, a že má postupovat podle zprávy. Jednu x-tici tvoří vladykové jednotlivých rodů, kteří dostanou navíc lísteček s následujícím textem: „Až bude celé vaše družstvo kompletní, vraťte se do tábora!“ Na začátku hry hráče upozorníte, že o výsledku hry rozhodne rychlost, s jakou úkol splní – žádné jiné podrobnosti! Všichni musí zachovat přísné MLČENÍ!!!

Pomůcky: lístečky s textem **Doba:** 60 minut

<http://drobek.mysteria.cz/deti/cth/povesti.html>

- **Hurá za Přemyslem** – postižená delegace – **hra** Tatarská epidemie (slepý, chromý, němý bezruký, nakažený) (<http://drobek.mysteria.cz/deti/cth/povesti.html>)

Družina krále Václava I. se nakazí záhadnou tatarskou epidemií – někteří členové oslepnou, někteří zchromnou, další oněmí, některým se udělají takové boláky na ruku, že se nemohou nikoho dotknout. Potřebují se proto dostat co nejrychleji zpět do tábora, aby jim mohla být poskytnuta pomoc. Družina je odvedena na určené místo, kde je seznámena s uvedeným příběhem, jednotliví členové si vylosují postižení:

- slepý – nevidí, páska přes oči
- chromý – svázané kotníky a kolena (pozor na přílišné utažení)
- němý – páska přes ústa, nesmí promluvit
- nakažený – svázané ruce, případně strčené do nějakého pytle atp.

Na daný povel se družina musí dostat celá co nejrychleji do cíle, hodnotí se čas posledního.

Poznámky ke hře:

Hru lze realizovat dvěma způsoby:

- A. Družiny absolvují postup po stejné trase, výhodou je objektivní hodnocení stejných podmínek, nevýhodou je zdoluhavý průběh a navíc se družiny, které startují později, mohou domluvit na herní taktice.
 - B. Vymezí se tolik tras, kolik je družin, které se hvězdicově sbíhají do tábora. Trasy by měly mít stejnou náročnost, což bývá trochu problém. Průběh hry je však podstatně rychlejší a v závěru, kdy družiny přibíhají (lépe řečeno se belhají) do tábora, je hra daleko dramatičtější a spontánnější.
- při výběru trasy doporučuji vyzkoušet nejdříve co snesou instruktoři a pak zkrátit na 1/2
 - němých hráčů by mělo být v družině více, protože to jsou jediní, kteří mohou pomoci chromým. Když nebude žádný nakažený, nic se nestane

Místo: jakýkoli členitý terén, trasa cca 2 km

Pomůcky: lístečky s názvy postižení

Doba: 60 – 120 minut

O LIBUŠINÝCH PROROCTVÍCH (O BÁJNÉM VYŠEHRADU)

Motto:

Jednoho dne stála Libuše s Přemyslem a jedním vladykou na Vyšehradské skále. Libuše se náhle zadívala do dálky a pravila, že vidí místo, kde teče řeka Vltava. Uprostřed lesa tam jeden mladý muž tesá práh domu. Tam nechá vystavit hrad a nazve ho Praha. Tento hrad byl velice pevný a stejně jako Vyšehrad byl sídlem vládců.



Jednoho dne přišli na Vyšehrad vladykové některých rodů. Prý mají dost obilí, ryb i zvěře, ale mají málo kovů. Přemysl měl promluvit s Libuší, aby vladykům řekla, kde najdou stříbro, zlato a jiné rudy. Libuše svou jasnovidností zjistila, že stříbro je na Březovém vrchu a zlato na Jílovém vrchu. Olovo a cín jsou na Krupnatém vrchu.

Když šla Libuše jednou na procházku po Vyšehradské skále, měla jedno ze svých vidění.

Viděla, že zemi potkají požáry a boje – bude bída. Potom jí 2 panny podaly zlatou kolébku jejího prvorozence. Libuše ji utopila v hluboké Vltavě. Až bude čas, kolébka se objeví. Pak zas bude v Čechách bohatství a sláva.

Možné hry:

- **Vidím něco v mlhách** - stavba Prahy, Vyšehradu či mostu přes Vltavu (lávky přes potok – jen za použití přírodních materiálů tak, že po ní mohou přejít na druhou stranu suchou nohou všichni členové rodu)
- **Trosky Juditina mostu**
Legenda: Povodeň strhla Juditin most, přesto je třeba stále nějak dopravovat zboží z jednoho břehu Vltavy na druhý. Odvážlivci proto přeskakují po troskách, které z mostu zbyly.
Pravidla: Na zemi byly vyznačeny kruhy z lana, občas proložené nějakou překážkou (např. špalkem, kozou na řezání dřeva). Celá družina se musí co nejrychleji dostat z jedné části na druhou s tm, že každý člen musí šlápnout do každého kruhu a na každou překážku. V družině je třeba si pomáhat, takže větší mohou nést ty menší děti. (www.dablici.org/programy/program2009.doc)
- **Stavba Vyšehradu**
Legenda: Stavíme věž vyšehradské katedrály, která se má stát nejslavnějším chrámem v Evropě. Jsou ale i lidé, kteří Čechům takovou slávu nepřejí, a proto se snaží všemi prostředky stavbě zamezit.
Pravidla: V lese označit pro každý rod 1 strom, u kterého vrší šišky – katedrálu. Každý se snaží vystavět co nejvyšší hromadu z šišek (opřenu o strom). Kromě toho jsou označeny i čtyři další stromy, které tvoří čtverec kolem „katedrály“. Vedoucí běhají po lese a snaží se chytit děti s šiškami. Koho se dotknou, ten musí odhodit všechny šišky a běžet k jednomu z rohových stromů čtverce a nahlas zvolat: „Můj králi, zachraň mě!“ Potom se může znovu zapojit do hry. Po uplynutí časového limitu se hodnotí, jak vysokou věž která družina postavila. (www.dablici.org/programy/program2009.doc)

O DÍVČÍ VÁLCE

Motto:

Když Libuše zemřela, neměly už dívky v zemi takovou vážnost. Těžko to nesly a vzpomínaly na dobu, kdy vládla Libuše. Pod vedením Vlasty si zbudovaly sídlo na hradě Děvín. Muži však tyto dívky nebraly vážně, ale Přemysl je varoval. Muži si i přes Přemyslovo varování mysleli, že se jich dívky leknou a utečou. Uspořádali tedy nájezd na Děvín. Boj však netrval dlouho. Dívky muže přemohly.



Dívky přichystaly také past na jednoho z předních mužů - Ctirada. Šárku přivázaly ke stromu. Ta volala o pomoc, čímž přilákala Ctirada blíž. V tu chvíli se na něj vrhly ostatní dívky a zabily ho. Hodně mužů chtělo Ctirada pomstít. Hnali se na Děvín. Podařilo se jim některé dívky zatknout a odvléci s sebou na Vyšehrad. Vlasta jela s ostatními zatčené dívky vysvobodit a Vyšehrad dobýt. Než však dorazily k hradbám, muži už se hnali proti nim. Mnoho dívek v tomto boji padlo.

Mezi nimi i Vlasta. Potom muži vypálili Děvín a v zemi nastal klid.

Možné hry:

- **Holci proti kluky** - bojová hra – možno kluci proti holkám
- **Holcikliuky** - kluci proti holkám v přehazované, fotbale, freesbee, přetahování lanem

- **Lajntuchball - volejbal s prostěradly**

Příprava: 2 stará prostěradla (povlečení na peřinu či jiné velké kusy látky). Na volném prostranství natáhneme provaz přibližně ve výšce mezi pasem a rameny hráčů. kolem vyznačíme čtvercové hrací pole. Připravíme měkký míč (třeba částečně vyfouknutý).

Hra: V každé skupině musí být nejméně 4 hráči. Na začátku si kapitáni stříhnou o míč. Každá skupina se postaví na jednu stranu provazu a členové pevně uchopí prostěradlo po obvodu. Míč se položí skupině do prostěradla. Hráči hrají jakoby hráli volejbal, ale míč smějí házet a chytat pouze do prostěradla. Nesmějí míčem pohybovat žádnou částí těla, ani třeba pěstí obalenou prostěradlem. Skupina, které spadne míč na zem má trestný bod. (hry k etapám)

- **Přetahování nohama**

Příprava: Ustříhneme asi 2 metry dlouhý provázek (nějaký, který neřeže) a uprostřed uděláme uzel, do kterého přivážeme ústřížek látky či podobné viditelné označení středu. Na zemi pak páskou, nebo něčím podobným (křída se smaže) uděláme čáru. Natažený provázek položíme středem na čáru.

Hra: Soutěží proti sobě vždy 2 hráči. Sundají si boty a ponožky (nebo mohou v ponožkách, ale oba) a postaví se na svou stranu čáry na provázek. Až vedoucí odstartuje, snaží se protivníkovi ukrást provázek. Provázku se smí dotknout pouze nohou. Nesmí překročit středovou čáru a nesmí tahat provázek za uzlem označujícím střed. Vyhraje ten, kdo dostane celý provázek na svou polovinu. (hry k etapám)

- **Hra inspirována stolním fotbálkem.** Na louce vymezen z lana obdélník a do něj položeno 6 dlouhých tyčí (očištěných soušek). Těch se chytí hráči (kluci a holky) s tím, že vždy jedna tyč patří jedné skupině, vedlejší tyč té druhé. Hráči se musí celou dobu hry držet své tyče a pohybovat se s ní pouze do stran, ne dopředu a dozadu. Na každé straně přitom stojí 1 rozhodčí a vrací do hřiště míče, které vyletí mimo hrací plochu. Hraje se na 2 poločasy po 10 minutách a turnajovým způsobem, v případě rovnosti bodů mezi některými družinami rozhoduje skóre. (www.dablici.org/programy/program2009.doc)
- **Vhazování míčů do soupeřova území**
Mezi týmy kluků a holek je natažené lano, každá skupina má zásobu tenisáků. Ty se po odstartování hry snaží všechny naházet do území soupeřícího týmu. Po uplynutí limitu (jehož délku děti předem neznají) se sečte, kolik míčů zůstalo v kterém území. Vítězí ta skupina, která jich má méně. (www.dablici.org/programy/program2009.doc)
- **Bitva poslepu**
Ve vymezeném čtverci o rozměrech cca 3x3 metry proti sobě vždy bojují kluk a holka, nasazení proti sobě jsou podle věku. Mají zavázané oči a po vstupu do čtverce musí co nejrychleji najít prázdnou PET láhev. Po jejím nalezení se snaží zasáhnout svého protivníka. Hraje se na 1 zásah. V celkovém hodnocení rozhoduje, zda svůj souboj vyhrálo více kluků nebo holek. (www.dablici.org/programy/program2009.doc)
- **Lesní úkryty**
Každá z holek dostane 1 kartónový lísteček, potom mají holky 10 minut na to, aby se ukryly v lese. Po uplynutí limitu do lesa vejdou kluci a začínají pátrat po holkách. Kterou objeví, ta jim musí předat lísteček. Kluci se snaží v 15minutovém limitu najít co nejvíce holek a lístečky, které jim sebrali, donést do tábora. Hodnotí se, kolik lístečků je na konci limitu v táboře. Po skončení limitu si kluci a holky vymění role. Hodnotí se, kdo byl úspěšnější hledač. (www.dablici.org/programy/program2009.doc)
- **Zajetí Ctirada, bitva o Děvín**
Pravidla: Holky zajmou nejstaršího z kluků a odvedou ho na posed za táborem, kde se opevní. Většina holek dostane štít z krabice (či poklice), a na Děvíně (posedu) mají navíc všechny tenisáky, co v táboře jsou.
Potom jsou svoláni kluci a vysvětlíme jim, že jejich hrdina byl zajat a jestli ho do půl hodiny neosvobodí, holky ho umučí. Kluci se musí dostat k posedu a pokusit se proniknout k zajatci. Holky ale po nich mohou házet tenisáky a koho se tenisák dotkne (tj. klidně ho holka nemusí hodit, jen ho držet v ruce), ten musí odhodit všechno, co drží (např. posbírané míčky) a běžet k vlajce vzdálené asi 200 metrů, teprve pak se může znovu zapojit do boje. Když je zasažena holka, musí rovněž odhodit všechno vybavení (štíty, míčky), ale je ze hry vyřazena úplně. Když se klukům podaří v limitu vybit všechny holky, Ctirada osvobodí a zvítězí. V opačném případě zvítězí holky. (www.dablici.org/programy/program2009.doc)
- **Strikemball**
Na volejbalovém hřišti vyznačíme zmenšené hřiště. Hraje se přes i skrz síť. Používáme ke hře tenisový míček a oblečená trika.
V každé skupině musí být nejméně 4 hráči. Na začátku si kapitáni stříhnou o míč. Každá skupina se postaví na jednu stranu sítě a členové pevně uchopí spodek svého trika a pěkně ho našponují. Míček se do hry uvádí vhozením ze zadní čáry – hod spodem a musí přeletět síť do protilehlé části hřiště – jako podání u tenisu. Hráči hrají jakoby hráli volejbal, ale míč smějí odbít jen pomocí našponovaného trika. Nesmějí míčem pohybovat žádnou částí těla, ani třeba pěstí obalenou trikem. Družstvu, kterému spadne míč na zem má trestný bod.

O CYRILU A METODĚJOVI

Motto:

Svatí Konstantin (Cyril) a Metoděj, označováni někdy jednoduše jako bratři ze Soluně, jsou známí jako Apoštolové Slovanů nebo také Slovanští věrozvěstové. V rámci své misie na Velké Moravě vytvořili písmo hlaholici a prosadili staroslověnštinu jako bohoslužebný jazyk.

Svatý Konstantin, zvaný Filosof, mladší z obou bratrů, byl profesorem filosofie v Konstantinopoli, roku 855 vstoupil do kláštera. Byl pouze mnichem, ačkoliv celý středověk byli oba bratři považováni za biskupy. Znovu vstoupil do kláštera před svou smrtí v Římě, kde přijal řeholní jméno Cyril.

Svatý Metoděj, starší bratr Konstantina, byl zpočátku byzantským státním úředníkem, později mnichem, diakonem a nakonec prvním moravsko-panonským arcibiskupem.

V roce 862 vyslal kníže Velké Moravy Rostislav poselstvo k byzantskému císaři Michaelovi III. s prosbou o vyslání duchovních, kteří by vedli bohoslužby v slovanské řeči a položili tak základy vlastní církve na Velké Moravě. Obyvatelé Velké Moravy se již v té době sice seznámili s církevním učením misionářů z Východofranského království, ale kníže Rostislav se obával vlivu německých kmenů, a tak ze země nechal latinsky mluvící kněze vyhnat.

Díky znalosti jazyka byli pro tuto misi vybráni právě Konstantin a Metoděj. Při přípravách Konstantin sestavil nové písmo (hlaholici) pro slovanský jazyk a společně s bratrem Metodějem přeložili do staroslověnštiny liturgické knihy potřebné pro konání bohoslužeb.

Na Velkou Moravu dorazili bratři na jaře 863 a měli zde velký úspěch, protože kázali i vyučovali ve staroslověnštině. R. 864 ale napadl Ludvík II. Němec Velkomoravskou říši a kníže Rostislav byl nucen přiznat vazalství vůči Východofranské říši a umožnit návrat latinským kněžím. Brzy po jejich příchodu zpět do země došlo ke svárům dvou koncepcí - latinské a staroslověnské.

Až do poloviny 19. století byli svatí Cyril a Metoděj běžně označováni staročeskými jmény Crha a Strachota. Crha vzniklo z Cyril; Strachota špatným překladem: řecké Methodios bylo mylně přikloněno k latinskému metus ("strach") a přeloženo.

Papež Jan Pavel II. je v roce 1980, společně se svatým Benediktem a později dalšími světicemi, prohlásil spolupatrony Evropy. Česko slaví svátek Cyrila a Metoděje 5. července. Jsou hlavními patrony Moravy.



Možné hry:

- **To je ale škrabopis** - šifrovaná (cyrilice, hlaholice aj.) – bleskovka – různé úkoly (1 metr papíru, živý tvor, kámen 1 kg, 1 litr vody, modřínová šiška, jméno kardinála který žil na zámečku atd.

Lze ztížit tím, že zašifrované úkoly na papíře formátu A4 vložíme do obalu z Kinder vajíčka. Ty umístíme do hlubokých děr - cca 50 cm pod povrchem (kolik rodů tolik děr s Kinder vajíčky). Ty se dají nejlépe vyhloubit zatlučením a vytažením silnějšího kolíku. Dostat se k míčkům nebude jen tak. Hledači se jich smějí dotknout pouze ústy. Na řešení zalít jamky vodou snad přijdou. Jamky vyhloubíme tak, aby byl v blízkosti zdroj vody (na louce u bazénu).

- **Když neumíme psát** - Každý rod se rozdělí na 2 části a jedna z nich dostane zprávu o rozsahu asi 2 vět (všechna slova jsou ve zprávě napsána pozadu). Zástupci rodů zprávu vysílají tak, že jednotlivá písmena vytváří ze svých těl. Zbylí členové každého rodu zprávu přijímá a musí pak vyluštit i její obsah. Hodnotí se, jak rychle dokáží zprávu správně předat. (www.dablici.org/programy/program2009.doc)

O KŘESOMYSLU A HORYMÍROVI



Motto:

Když zemřel Přemysl, vládl Nezamysl. Po něm vládl Mnata a potom Vojen. Dále pak Vnislav a Křesomysl. Za Křesomyslovy vlády si však lidé více než polí hleděli stříbrných a zlatých dolů. Pole ležela ladem. Lidé sice bohatli zlatem a stříbrem, ale neměli chleba. To se nelíbilo Horymírovi. Společně s ostatními vladyky jel na Vyšehrad prosit Křesomysla, aby lidi z dolů vyhnal. Odešli však s nepořízenou.

Horníci se domluvili se a hnali se k Horymírově dědině – Neumětelům. Přijeli v noci. Horymír byl však včas varován. Z dědiny ujel na svém koni Šemíkovi. Když se Horymír ohlédl, uviděl jak jeho dědina hoří. Shořelo všechno. Vladyka přísahal pomstu.

Shromáždil všechny muže z rodu a vyrazili za horníky na Březový vrch. Horníci spali ale probudil je požár. Horymírovi lidé ničili a pálili vše co jim přišlo pod ruku.

Horníci se sjeli ke Křesomyslovi na Vyšehrad a obvinili Horymíra. Ten byl odsouzen k zabití vlastním mečem. Horymírovo poslední přání bylo projet se na Šemíkovi. Křesomysl dal zavřít všechny brány a pak svolil. Šemík byl ale zázračný kůň. Přeskočil nejen přes brány, ale i přes hradby a ujížděl k Neumětelům.

Všichni se za Horymíra přimlouvali a Křesomysl mu nakonec odpustil.

Možné hry:

- *Co ta kobyla zas blbne* – vodní
- *Převážení ohně na voru* - Rody mají za úkol přeplavat s hořící svíčkou určitou vzdálenost a to tak, že v průběhu plavby se svíčky ani plavidla (např.: voru nebo loďky se svíčkou) nesmí nikdo dotknout. Pohánět plavidlo mohou pouze vlnami a foukáním. Uhasne-li svíčka, mohou ji plavci opět rozsvítit, ale pouze sirkami, které si nesou ve vodě s sebou.

O LUCKÉ VÁLCE – BITVĚ NA TURSKU

Motto:

Když zemřel Křesomysl, ujal se vlády nad Čechy Neklan. Měl však za souseda vášnivého bojovníka – knížete Vlastislava. Vlastislav několikrát bojoval v zemi Lemuzů, Litoměřiců i Čechů. Vybíral daň a bral s sebou ženy, dívky a děti. Prodával je do otroctví. Když jednou vpadl Vlastislav do Čech, pálil vše co mu přišlo pod ruku a obklíčil hrad Levý Hradec. Nepustil nikoho ven ani dovnitř. Na hrad se však donesla zpráva, že Lemuzi, Litoměřici a Děčané jdou Čechům na pomoc. Vlastislav musel se svým vojskem odtáhnout. Přísahal však pomstu.

Nejprve se pomstil Litoměřicům. Na jejich půdě postavil hrad, který nazval Vlastislav. Lemuzi a Děčané se lekli. Prosili o mír. Slibovali, že budou platit daň.



Vlastislav



Neklan sám neměl odvahu bojovat a proto poslal několik vladyků s dary, kteří měli s Vlastislavem dojednat mír, ale Vlastislav je i s dary odmítl. „Přijduť si k němu pro všechno co má a spolu vezmu také to, co nyní vracím.“

Vlastislav pak nařídil, že každý muž musí na vojnu. V jedné vesnici na Chlumčansku sídlil rod Žalanů. Hospodářem zde byl muž jménem Straba. Za manželku měl Češku, která byla zajata na Levém Hradci. Také on se chystal se do boje proti Čechům. Jeho macecha mu prozradila, že v boji proti Čechům budou Lučané poraženi. Všichni Lučané zemřou. Jen on se může zachránit. Musí však prvního bojovníka, který se proti němu požene, bodnout oštěpem. Nesmí ho však zabít. Pouze mu uřeže obě uši, schová si je a dá se na útěk. Jedině tak se zachrání.

Kníže Neklan se bál, nevěřil, že by mohl v boji vyhrát. Do boje místo něj šel statečný Čestmír. Lučanské vojsko bylo sice silnější, ale Čestmír dokázal Čechy vzburcovat. „Nebudem utíkat, zůstanem, a já půjdu před vámi. Padne-li má hlava, nic se nelekejte, vpřed se žeňte až zvítězíte.“

Nastal velký boj. Čestmír sice padl, ale Češi bojovali dál a Lučané byli poraženi. Přežil pouze Straba. Když dojel domů, čekalo ho nemilé překvapení. Jeho žena byla mrtvá. Když jí odhrnul vlasy, zjistil, že nemá uši. Vytáhl ty, které uřezal prvnímu Čechovi, který se na něj hnál. Tím, kdo ho chtěl zabít byla jeho žena.



Možné hry:

– Však my už se nějak dohodnem

- Agresivní vybíjená - bojová hra – na hřišti vymezen lanem kruh – velikost volíme dle počtu hráčů. Jedna družina je uvnitř a druhá vně kruhu – ta má k dispozici dva volejbalové míče a má za úkol ve stanoveném časovém limitu zasáhnout co nejvíce protihráčů uvnitř kruhu. Počítají se veškeré dotyky s míčem (i od země, či odraz od spoluhráče). Nesmí se přešlapovat vymezené území. Házející si však mohou pro míč doběhnout dovnitř kruhu, ale vybějet musí již vně kruhu. Ti uvnitř mohou pouze uhýbat, nesmějí míč zakopávat, odbíjet či zahazovat. Po uplynutí hrací doby se obě družstva prohodí. Hraje se turnajovým způsobem. Při porážce se postupuje ještě do oprav (viz postupový pavouk).

- bojová hra Ocásky - v terénu (<http://tabor-mendici.wz.cz/povesti.htm>)

Rody se vydají na bojiště, aby tam podstoupily těžkou zkoušku formou oblíbené hry "ocásky". Nejdříve si všichni společně obhlédnou bojový prostor. Ten je vyznačen po okruhu fáborky, za něž je zapovězeno během bitvy se vzdálit. Hra probíhá v mírně členitém lese ve větším prostoru. Při okraji bojového prostoru čtyři rody mají symetricky umístěny domečky, taktéž výrazně vyznačeny fáborem. Ve středu hracího prostoru je sídlo tajemné Arkánie.

Všichni účastníci bitvy mají za tepláky zastrčené "ocásky" (stužky) v barvě svého rodu a snaží se v prostoru mimo domečky v boji (pouze jeden na jednoho) přemoci protivníka tím, že ukořistí jeho ocásek. Vítězí obratnost a moment překvapení. Přemožený je povinen se s přemožitelem odebrat do jeho domečku jako zajatec. Ukořistěné ocásky hlídá náčelník rodu (vedoucí).

Zajatec je možné vysvobodit tím, že zástupce rodu se snaží proniknout přes malý vyznačený středový kruhový prostor, kde číhá zlý lapka, k postavě Arkánie, která vydá vysvobozovací kartu s platností 5 minut. Kdo je ale lapen lapkou, je na tutéž dobu vyřazen ze hry (pobyt u Arkánie). S vysvobozovací kartou je nutné se nepřemožen (opět lapkou, bojovníky z jiných rodů) dostat k domečku protivníka, kde je výměnou za kartičku vydán zajatec, kterému je navrácen i ocásek. Splnění časového limitu zkontroluje náčelník rodu. Vysvobozovat zajatce je možné pouze v tom pořadí, jak byli do vězení přivedeni.

Hraje se po dobu daného času (cca 1 hod.), rody mohou zvolit jakoukoli strategii. Pro hodnocení je směrodatný počet ukořistěných ocásků v okamžiku konce hry (start a konec hry oznámeny silným hvizdem píšťalky). [pozn. Je dobré namátkově hlídat regulérnost boje, domluvenou délku čouhajícího ocásku apod.] Hru lze aplikovat na jakoukoliv bitvu aneb přizpůsobit ji tématu celotáborové hry.

HODNOCENÍ: počet ukořistěných ocásků v okamžiku konce hry

ZTP: fáborky, ocásky - stužky čtyř barev (4 x počet dětí + náhradní!), vysvobozovací kartičky, tužka, hodinky, černý šátek pro lapku
- Kamenné hrady** - Máme dva stejně početné týmy (1- 6 hráčů). Pak vyznačte na louce čáru, od které se bude házet. Na každé straně staví jeden tým své hrady 5 - 10 metrů od čáry (dle zdatnosti hráčů) ale všichni ve stejné vzdálenosti. Každý hráč postaví svůj hrad z pěti kamenů, nakladených do věžičky, která musí být vysoká nejméně 30 cm (měříme větvičkou). Rozestupy mezi hrady cca metr. Pak jeden z týmů hází celý současně na hrady druhého týmu. Házecí kámen v průměru do 10 cm. Tým dostane tolik bodů, kolik pater hradů pobořil. Pak se hrady opraví a hází druhý tým. Vyhraje tým, který má po určitém počtu kol více bodů.

O DURYNKOVI A NEKLANOVI

Motto:

Po skončení války zavládl v zemi Lučanů smutek. Češi se mstili. Zapalovali lucké vesnice. Neklan se smiloval pouze nad Vlastislavovým synem. Jmenoval se Zbislav a bylo mu 5 let. Neklan ho tedy nechal v jeho vlasti. Dokonce mu postavil hrad Dragůš. Pak se Neklan vrátil do Čech.

Zbislav žil na hradě Dragůš a s ním tam pobýval Durynk. Tomuto muži Vlastislav za svého života velmi důvěřoval. Durynk měl však špatné myšlenky. „Zbav se toho chlapce, zbav! Neklan nemá jistě pokoje, dokud Vlastislavův syn žije.“

Jednoho dne vylákal Zbislava na ryby. Bylo to v zimě, chlapci tedy nebylo nápadné, že s sebou Durynk bere sekýru. Durynk vysekal do ledu díru a pobídl chlapce, aby se podíval co je tam ryb. Zbislav se sehnul. Durynk ho sekl do krku. Všude byla krev. Pak sáhl do kapsy, vytáhl nůž a uřízl chlapci hlavu. Vzal si ji a jel s ní rovnou na pražský hrad, pochlubit se Neklanovi. Všichni se zděsili. Kníže Neklan dal Durynkovi vybrat jak chce zemřít. Buď skočí z vysoké skály, oběsí se na jakémkoliv stromě nebo se probodne vlastním mečem. Durynk se oběsil na vysoké olši.



Možné hry:

– **Myšboj** (<http://tabor-mendici.wz.cz/povesti.htm>) - hraje 5 hráčů v poli + brankář. Hřiště je obdélníkové o délce cca 25 metrů se 2 brankami (jako branka florbalová). V prostoru kolem branek je vyznačeno mezikruží, tzv. střelecká zóna. Její hranice jsou od branky vzdáleny přibližně 3 a 5,5 metrů. Značka trestného střelení je umístěna cca 5 metrů od brankové čáry.

Hráči se pohybují na celém území hřiště mimo obou brankovišť. V brankovišti smí zasahovat pouze brankář. Hráči lapají tenisák do čapky a následně ihned rukou přihrávají spoluhráčům nebo střílí na branku. Tenisák, není-li lapen či spadne na zem, je možné sebrat ze země rukou. Je možné přihrávat i úderem o zem, ale v žádném případě míč nesmí být chycen ze vzduchu rukou. Hráč může vystřelit na soupeřovu branku jen tehdy, je-li ve střelecké zóně (ve vyznačeném mezikruží). Ve středovém prostoru jsou dovoleny pouze přihrávky. V celém prostoru nesmí být tenisák držen déle než cca 3 sekundy a hráč v momentě držení míče nesmí dělat kroky. Brankář v brankovišti stojí nebo může klečet. Nesmí však v brance ležet, pouze při zákroku je dovoleno tenisák zalehnout. Brankář má čapku také a může ji použít jako lapačku, chytat však může i celým tělem. Střelec nesmí při střelbě překročit hranici střelecké zóny a jinak se k brance natahovat, s výj. střely v pádu. Stejně tak bránící nesmí překročit hranici brankoviště.

Zahájení rozskokem ve středu hřiště. Postranní auty se pískají. Překročí-li tenisák hranici hřiště (za brankovou čáru) po střele soupeře, brankář normálně kamkoliv rozehraje. Po vstřeleném gólu je možno rozehrát pouze do poloviny hřiště s tím, že této rozehrávce nesmí být soupeřem bráněno. Dostane-li se tenisák za brankovou čáru vinou bránící strany, následuje rozehrávání rohové přihrávky útočícími hráči.

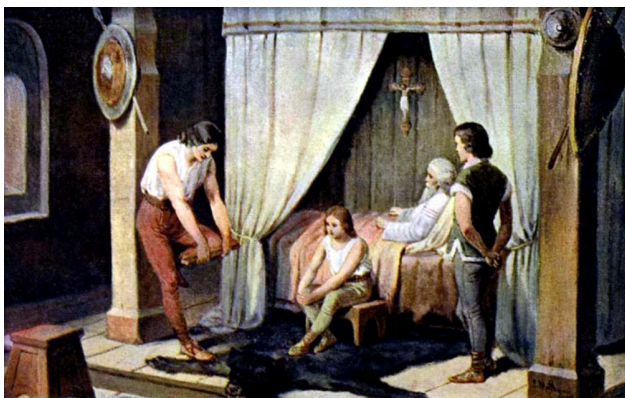
V případě tahanice o tenisák je hra přerušena a pokračuje rozskokem na místě tahanice, vždy však je rozskok vytěsněn mimo střeleckou zónu. Při faultu nebo delším držení míče nebo krocích je hra přerušena a následně z místa porušení pravidel rozehrává druhá strana.

Poruší-li jakkoliv pravidla bránící mužstvo ve střelecké zóně, následuje trestné střelení z dané vzdálenosti. (Varianta: trestné střelení je z poloviny hřiště do prázdné branky). Obzvláště hrubé fauly i mimo střelecké zóny jsou rovněž potrestány penaltou či dokonce vyloučením hráče. Pravdu má vždy rozhodčí. Délka jedné hry: 2 x 10 (15) min.

ZTP: nejlépe travnaté hřiště, čapky, tenisáky, branky, něco na vyznačení střeleckých zón

– **My tě lumpe doženem (na celodeňáku)**– rody se vydávají po stopách Durynka. Za táborem najdou z papíru vystříhané stopy, ty je vedou k fotce Durynka před jednou z výrazných lokalit nedaleko tábora. Když tam dojdou, scéna se opakuje (stopy, fotka jiného místa) a tak ještě několikrát, než dojdou k Durynkově úkrytu. Tam Durynka zajmou a z jeho zásob poobědvají a přivedou Durynka do tábora. Kde ho předají Neklanovi a obdrží odměnu za dopadení, kterou si rozdělí s ostatními (www.dablici.org/programy/program2009.doc)

O KRÁLI SVATOPLUKOVI



Motto:

Na březích řeky Moravy až k Dunaji rozkládala se před tisícem let Velkomoravská říše. Kupci z celého světa pěli na ni velikou chválu: Krajina spanilá a lidé dobří, dobytek ani dítko svá nikdy nebijí. A vládnou jim mužové stateční i moudří, nejdřív kníže Mojmir, po něm Rastislav a nyní Svatopluk....

V mnohém měli kupci pravdu, ale nebyla to pravda úplně celá. Osud slavné říše často visel na vlásku, neboť knížata z rodu Mojmirovců, ač

měli mnoho ctností, jedna jim přece chyběla. Byli nesvorní až běda!

„Jen aby nám ta nesvornost nepřišla jednou draho.“ uvažoval na smrtelném loži kníže Svatopluk, jelikož si právem dělal starosti o budoucnosti říše.

I povolal k sobě své tři syny, aby jim vysvětlil, jak je důležité držet spolu: Podal jim tři svázané pruty, jestli je dokážou zlomit. Nedokázal to ani jeden z nich.

Potom jim podal každý prut zvlášť a oni je zlámali snadno a bez velké námahy.

„Budete – li svorní, synové moji, jako ty tři pruty v jedné otýpce, nikdo vás nezlomí. Což jste to na vlastní oči neviděli?“

„Viděli, otče, viděli.“

„Každý sám však neznamená nic. I to jste pochopili?“

„Pochopili,“ odpověděli, aby otci nedělali těžkou hlavu.

Byli to hodní synové....Ale také Mojmirovci, kteří pochopí, co je nesvornost, leda až na smrtelné posteli. Sotvaže jejich otec naposledy vydechl, začali se rvát o knížecí stolec, dokud se jim zděděná říše kousek po kousku nerozpadla pod rukama..



Možné hry:

- *Že vás přetáhnou pruty* - setkání Slovanů – netradiční olympiáda
- *To jsme jim to sehráli* - divadlo – losování a secvičení 1 z pověstí

O KRÁLI JEČMÍNKOVI

Motto:

Když král Svatopluk zmizel, začali pánové hledat nového panovníka a zvolili si zemana z hradu Chropín.

Zprvu byl nový panovník oblíben, ale brzy mu stoupla pýcha do hlavy. Začal pořádat bohaté hostiny a v královské pokladnici již nebylo stříbra. Proto uvalil na lid vysoké daně. Chropyňská paní se za své poddané přimlouvala, ale manžel pohrozil vyhnáním i jí.

Utrápení poddaní se rozhodli, že zámek napadnou a všechny pobijí. Chropyňskou paní však ji včas varovali. Prchla ze zámku se zbrojnoši v patách, jen tak tak se stačila ukrýt v blízkém lánu ječmene.

Brzy byly žně a ženci našli v ječmeni paní s krásným děťátkem, kterému začali říkat Ječmínek.

Když se král o tom dozvěděl, stále ještě rozezlený, dal ženu i dítě odvést ze vsi na odlehlé místo, daleko od domova.

Jak plynul čas, počaly jej trápit výčitky svědomí. Nechal paní hledat, ale nikdo nedokázal poradit kde jsou, nikdo je nikde neviděl. Když se to král dozvěděl, vsedl na koně a se svou družinou se je vydal hledat. Projeli tak celou Moravu, ale svou ženu se synem pán přesto nikde nenašel. Až jednou mu starý poustevník řekl: „*Pro své hříchy a viny nejsi hoden své ušlechtilé manželky a svého syna. Ten napraví, co jsi pokazil. Jako ty jsi zkázou moravské země, bude on jejím požehnáním a spásou. Ty ho nenajdeš a neuvidíš. Zjeví se a přijde, až země moravská na tom bude nejhůře.*“

Přešla léta, potom staletí a pověst o králi Ječmínkovi stále neutuchala a na Hané stále čekají návrat svého krále, který se má zjevit tehdy, až se moravskému lidu povede nejhůře.



Možné hry:

- **Jen blb se neučí** – kvízy + týmy se posadí odděleně od sebe a vytvoří si kartičky s písmeny a, b, c, a d. Vedoucí pokládá otázku a přitom poskytne vždy 4 možnosti. Otázky jsou různé pro mladší a starší děti rozdílné. Skupinky dostanou cca 5 sec. na to, aby se poradily a poté na povel vedoucího zvednou kartičku s odpovědí. Vedoucí zapíše družstvům body pouze za správné odpovědi. Otázek je cca 30 - 40. Na konci se sečtou body a každý oddíl získává za každý dosažený bod, právo jednoho hodu šiškou do kbelíku na určitou vzdálenost. Vítězí družstvo, které nahází nejvíce šišek do kbelíku.
- **Hadí z obilí** - sbírat po písmenkách návod co se surovinami a poté hňácet těsto a opékat uplácané hady (<http://www.bimbrlata.cz/cs/deti/bimbrlata/tabory/2010-prorocvi-knezny-libuse/>)
- **Boj o královskou korunu - netradiční olympiáda** - Země neměla dobrého vládce a bylo potřeba v zemi opět nastolit pořádek. Lid si žádal na královský trůn usadit Ječmínka, který však zmizel a nikdo nevěděl kam. Proto se ho rody vydaly hledat. Ten rod, který dovede Ječmínka, se stane jeho královskou družinou. Stopy po Ječmínkovi však slábly a tak rodům nezbylo nic jiného než vládu nad českou zemí vzít do vlastních rukou. Začal boj mezi rody o královskou korunu (http://www.spolek.eu/kronika/2011/11_07_Tabor/index.php).
- **Den nepravého krále** - král Ječmínek dodržoval zvláštní zvyk – vždy 1x v roce předal na 1 den vládu svému šaškovi, aby si pak lid o to více vážil jeho vlastní vlády. Tento den nadešel, a proto se od této chvíle na 24 hod ujímají moci šaškové – tedy nejstarší oddíly na táboře. Moc předají zase až večer. Z vedoucích se na tu dobu stávají členové jednotlivých družin. Možno uspořádat táborovou pout' - **Slovanskou slavnost** - několik atrakcí, kterých se děti účastní a snaží se získat co nejvíc kartónových lístků. U každé atrakce se platí vstupné (mimo prvních 15 min, kdy jsou všechny zdarma), zisk se potom na různých místech liší. Děti soutěží samostatně, ale cílem je získat co nejvíc lístků za celou družinu. Pokud někomu lístky dojdou, jiný člen družiny mu může nějaké půjčit nebo věnovat. **Příklad některých disciplín:** Krokety, skákání přes lano, pexeso proti vedoucímu, hra Věž proti vedoucímu, poker, „rychlá vybijená“ (tři kruhy jsou rozestavené do trojúhelníku o straně asi dva metry, v každém je jedno dítě s míčem, na daný signál po sobě hodí. Vítězí ten, kdo není vybit) atd. (www.dablici.org/programy/program2009.doc)

KVIZ 1

1. Staré pověsti české napsal

- a) Kosmas, děkan pražské svatovítské kapituly
- b) Dalimil, šlechtic, či kněz snad ze Staré Boleslavi
- c) Alois Jirásek
- d) Josef Kajetán Tyl

2. Staré pověsti české poprvé byly vydány roku

- a) 1119
- b) 1314
- c) 1894
- d) 1950
- e) 1981

3. Praotec Čech a jeho bratr Lech pravděpodobně odešli z

- a) Aljašky (byla jim tam zima)
- b) z Bolívie (bylo jim tam horko)
- c) z Charvátské země
- d) oblasti Bulharska - vytlačili je kmeny bojových Avarů

4. Praotec Čech se svými věrnými došel na horu

- a) Sněžku
- b) Praděd
- c) Lysou horu
- d) Říp

5. Horymír neumětelský vladyka, byl knížetem Křesomyslem odsouzen k smrti, pomohl mu kůň

- a) Tlamík
- b) Šemík
- c) Běháček
- d) Skokánek

6. Horymír se svým koněm vyskočil z

- a) Pradědu
- b) Stalingradu
- c) Vyšehradu
- d) Pražského hradu

7. V pověsti Dívčí válka vystupovaly postavy

- a) Tereza, Veronika a Matyáš
- b) Xena, Gabriella a Herkules
- c) Johanka z Arku, Kateřina a Filip
- d) Vlasta, Šárka a Ctirad

8. V hoře Velký Blaník (638 m) odpočívají Blaníční rytíři a ti vyjedou z hory až bude českému národu nejhůře, v čele rytířů bude

- a) Svatý Václav
- b) Jan Žižka
- c) Karel IV. (Otec vlasti)
- d) Václav Klaus

9. Kněžna Libuše byla dcerou

- a) Praotce Čecha
- b) Knížete Lecha
- c) vojvody Kroka
- d) prince Skoka

10. Za manžela si kněžna Libuše vybrala

- a) Velkého Sáma
- b) Přemysla Oráče ze Stadic
- c) Nezamysla
- d) Mnatu
- e) Neklana
- f) Svatého Václava

KVIZ 2

- 1) **Jak se jmenovala hora, na kterou podle pověsti vystoupil praotec Čech, rozhlédl se a rozhodl se zůstat v Čechách?**
 - a) Praděd
 - b) Říp
 - c) Sněžka
- 2) **Který kníže vládl po smrti praotce Čecha?**
 - a) Krok
 - b) Skok
 - c) Lech
- 3) **Kolik dcer měl podle pověsti kníže Krok a jak se jmenovaly?**
 - a) 5 - Šárka, Libuše, Teta, Mlada a Kazi
 - b) 4 - Kazi, Šárka, Libuše a Mlada
 - c) 3 - Kazi, Teta a Libuše
- 4) **Kazi si vzala za manžela siláka Bivoje, který na Vyšehradě skolil nebezpečné divoké zvíře. O které zvíře se jednalo?**
 - a) o kance
 - b) o lva
 - c) o tygra
- 5) **Jak se jmenoval hrad knížete Kroka, na kterém prý byla kouzelnická škola?**
 - a) Lštění
 - b) Vyšehrad
 - c) Budeč
- 6) **Po smrti Kroka vládla jeho dcera Libuše, která uměla věštít. Při jednom soudu ale nespokojený muž pronesl onu památnou větu: "Běda mužům, kterým žena vládne." Libuše se tedy rozhodla vdát. Jak se jmenoval její nastávající?**
 - a) Přemysl Kovář
 - b) Přemysl Oráč
 - c) Přemysl Švec
- 7) **Jak se jmenoval kůň vладыky Horymíra, který skočil z Vyšehradu do Vltavy?**
 - a) Šebř
 - b) Šedák
 - c) Šemík
- 8) **Podle pověsti se Šemík zranil skokem z Vyšehradu, ale než zemřel, stačil svého pána donést až do jeho vsi. Ves měla dokonce i koně Šemíka na praporu, který je vystaven v Národním muzeu. O jakou ves se jedná?**
 - a) Neumětely
 - b) Stadice
 - c) Hostivice
- 9) **Kterého z bojovníků k sobě přilákala přivázaná Šárka?**
 - a) Přemysla
 - b) Ctirada
 - c) Svatopluka
- 10) **Jak se jmenovala velitelka žen, které bojovaly v dívčí válce?**
 - a) Šárka
 - b) Vlasta
 - c) Libuše
- 11) **Který hrad si údajně postavily dívky, když chtěly vést válku proti mužům?**
 - a) Děvín
 - b) Dívčí kámen
 - c) Dívčí hrad
- 12) **Jak se jmenoval panovník, který zavedl křesťanství a ukončil tak dobu mýtů a pověstí?**
 - a) Bedřich
 - b) Boleslav
 - c) Bořivoj

SPRÁVNÉ ODPOVĚDI

- 1) Správná odpověď na otázku byla: b) Říp
- 2) Správná odpověď na otázku byla: a) Krok
- 3) Správná odpověď na otázku byla: c) 3 - Kazi, Teta a Libuše
- 4) Správná odpověď na otázku byla: a) o kance
- 5) Správná odpověď na otázku byla: c) Budeč
- 6) Správná odpověď na otázku byla: b) Přemysl Oráč
- 7) Správná odpověď na otázku byla: c) Šemík
- 8) Správná odpověď na otázku byla: a) Neumětely
- 9) Správná odpověď na otázku byla: b) Ctirada
- 10) Správná odpověď na otázku byla: b) Vlasta
- 11) Správná odpověď na otázku byla: a) Děvín
- 12) Správná odpověď na otázku byla: c) Bořivoj

Vyhodnocení

Počet bodů 12 až 10

Výborně! Znáš praotce Čecha i další legendární postavy stejně dobře, jako Alois Jirásek.

Počet bodů 9 až 7

V pověstech se celkem orientuješ, pořád máš ale ještě drobné mezery. Zkus si znovu prolistovat Staré pověsti české.

Počet bodů 6 až 4

O Čechovi či Libuši jsi asi něco málo slyšel, moc toho ale zřejmě nebylo. Zkus to napravit a přečíst si Jiráskovy Staré pověsti české.

Počet bodů 3 až 0

Pověsti tě zřejmě nezajímají a na věštby asi taky moc nevěříš. Není to ale škoda, připravit se o tak hezké příběhy?

O BRUNCVÍKOVI



Motto:

Kdysi panoval u nás kníže Bruncvík, který s vybranou družinou vyrazil do světa. Projeli různé země, až dojeli k moři. Po několika dnech klidné plavby přišla bouře. Vítr hnál loď k Jantarové hoře, o níž se říkalo, že z ní nikdo neodejde. Plavci přistáli. Když se moře uklidnilo, pokusili se odplout. Marně. Musili na ostrově zůstat. Rytíř Balad Bruncvíkovi poradil aby si s mečem lehl do kůže. Balad kůži zavázal. Brzy se objevil pták Noh, kůži uchopil a vznesl se. Po třech dnech letu donesl Bruncvíka svým mláďatům.

Ten dravce porubal a uprchl. Pak uviděl lva, jak bojuje se saní. Bruncvík se pustil do obludy, zatímco unavený lev odpočíval. Když Bruncvíkovi docházely síly, vyřítíl se lev a obludu rozsápal. Lev potom všude Bruncvíka provázel a po čase se spřátelili. Putovali spolu, až se dostali do říše podivného krále Olibria. Tam Bruncvíka drželi v zajetí.

Aby se mohl vrátit domů, musel Bruncvík podstoupit boj se strašlivým drakem Baziliškem. Lev Bruncvíkovi v boji pomáhal. Mečem, který sám srážel hlavy, Bruncvík draka zabil.

Pak se Bruncvík vydal se lvem na cestu do vlasti. Doma už mysleli, že zahynul, a jeho ženu chtěli znova provdat. Bruncvík se prokázal prstenem a za jásotu lidí se vrátil se lvem na hrad. Od těch dob se lev vyskytoval i ve znaku Českých zemí.

Možné hry:

– **Bruncvíkův boj s drakem** - střelecká, šerm, srážení, tuc-tuc

– **Bruncvíkova cesta za tajemnými AKU** - bojová hra, hledání pokladu

Vyhleďte si asi půlkilometrovou část nepřehledného terénu, který bude představovat "Jantarovou horu". Na různých místech (jejich počet je závislý na počtu „domorodců“ – jeskyní by mělo být více než domorodců) v něm vyznačte "jeskyně" (metrové kruhy ze šišek). Doprostřed každého kruhu položte deset AKU – nezvykle tvarovaných říčních oblázků nebo nařezaných špalíčeků. Cca 80% rodů představují Bruncvíkovu družinu, jejíž členové se snaží ukořistit domorodcům (zbytek – 20% družstev) co nejvíce AKU. Vědí, že na ostrově je mnoho jeskyní plných AKU. Každý člen Bruncvíkovy družiny však smí při svém výpadu odnést z jeskyně pouze jeden AKU. Teprve poté, co ho odevzdá v tábořišti, se může vrátit pro další. Když se domorodec dotkne člena Bruncvíkovy družiny, musí mu Evropan odevzdat AKU a opustit herní území. Do hry se může znovu zapojit až po zaplacení pokuty (např. 50 dřepů). Domorodci smí hlídkovat nejblíže 10 m od „jeskyní“. Navíc je domorodců méně než jeskyní, takže členové Bruncvíkovy družiny mají větší šanci nějaké AKU získat. Hra trvá hodinu. Kolik AKU se podaří Bruncvíkovi získat a které družstvo jich bude mít nejvíce? **Doba:** 60 – 120 minut, (<http://drobek.mysteria.cz/deti/cth/povesti.html>)

Pomůcky: šišky, říční oblázky, špalíčky, kamínky, či jiné AKU

– **Bruncvíkova cesta do neznáma** – celodenní výlet – ve stopách Brunclíka + úkoly

– **Hledání dračích vajec** - Předem vyznačíme dračí území (velikost záleží na vás) a na tomto území schováme dračí vejce (např. skutečné vejce), které se pak skupiny budou snažit najít (musí být dobře ukryté). Všichni se sejdou před dračím územím. Každé skupině dáme 15 nafukovacích balonků, které si nafouknou a zaváží a 15 kolíčků na prádlo.

Hra: Protože draci jsou velmi nebezpeční, nelze na jejich území vstoupit bez maskování. Protože dračí kůže je tvořena barevnými šupinami lesknoucími se na slunci, bude maskování tvořit 10 balonků připevněných kolíčky k oblečení. Navíc drak každou minutu otevře oči a koho spatří, toho sežehne. Proto vždy z každé skupiny vyběhne 1 maskovaný hráč. Zůstane na území jak dlouho bude chtít, ale jakmile se vrátí, musí předat maskování spoluhráči. Jeden z vedoucích dá každou minutu zvukové znamení. Pokud v té době bude někdo na dračím území, vypadává ze hry. Vítězí skupina, která najde vejce. Nebo varianta 2: Na území je rozmístěno více vajec a vyhrává skupina, která jich má za daný časový limit nejvíce – za každé vejce bod.

– **Zničení dračích vajec**- Dračí vejce visí ze stromů, houpají se nad hlavami tak, aby při maličkém výskoku snožmo je lze hrotem tužky zasáhnout, i když ne napoprvé. Dračí vejce jsou silnostěnné balonky naplněné vodou. Za každé zničené dračí vejce dva body.

O OPATOVICKÉM POKLADU



Motto:

Do Opatovického kláštera přijel jednoho dne Karel, císař římský a král český. Chtěl vidět zdejší poklad. Opat pravil, že mu jej ukáže, ale neprozradí mu, kde je.

Císař chtěl poklad vidět. Opat mu tedy zavázal oči a vedl jej různými sklepeními. Císař byl velice překvapen, když poklad uviděl – ohromné množství drahého kovu, zlato, stříbro, ale vše umělou prací zdělané: překrásné řetězy, číše a kalichy, kříže a vše svítilo zlatem a ještě měňavými, duhovými blesky drahého kamení, až z toho zrak přecházel.

Opat císaři řekl: „Pane náš, ty poklady se tobě i tvým budoucím chovají. Protož vezmi, co se koliv tobě líbí.“ Císař však nechtěl, a opat mu tedy podal drahocenný prsten, v němž byl světlý, nadmíru vzácný diamant a vydali se zpět.

Po smrti Karla IV. přepadl klášter pan Městecký z Opočna. Opata i mnichy zajal a mučil – chtěl, aby mu ukázali, kde se poklad nachází. Opat ani mnichové však nic nevyzradili. Byli tedy pobiti, poklad však zůstal neprozrazen.

Opuštěný klášter se měnil v rozvaliny, které se rozpadaly a mizely. Na místě kláštera byl vystavěn vodní mlýn. Až jednou v pravé poledne se kolo přestalo točit. Voda netekla. Kousek od mlýna se ztrácela v zemi. Zaplavila klášterní sklepení. Po půlhodině voda tekla zase jako dřív. Nikdo se už k pokladu nedostal.

Možné hry:

- ***Kdo sem ty křápy zakopal ?*** - cesta za pokladem – Hra „Labyrint“ jdeme po Meluzínině niti (1 správná a 2 slepé cesty – otázky: a) jdi po modré, b) jdi po zelené, c) jdi po žluté – na konci špatné cesty je stopka a je nutné se vrátit zpět. Na konci dobré cesty je další otázka a další tři cesty (<http://tabor-mendici.wz.cz/povesti.htm>).

O KOUZELNÍKU ŽITOVÍ



Motto:

Žito bavil krále Václava IV. svými žerty a kouzly víc než kdo jiný. Dovedl měnit svou podobu a lidé ho mnohdy poznávali jen podle spřežení černých kohoutů, s kterými jezdil. Jednou vyčaroval z třiceti víchů slámy třicet tlustých prasat a hnal je na pastvu. Potkal ho bohatý pekař a chtěl hned stádo koupit. Žito mu je prodal a přidal ještě dobrou radu: „Nesmíš je koupat!“ Ale pekař nedbal a vyhnal vepře do brodu. Než se nadál, plavalo po řece jen třicet slaměných víchů. Pekař, zelený zlostí, hnal se znovu k Žitovi. Našel hov krčmě. Žito spal. Pekař jím trásl, ale

Žito spal dál. Tu ho pekař popadl za nohu a škuhl. Zbledl hrůzou, když utržená noha spadla na zem. Teprve teď se Žito probudil a začal pekaři spílat. Ten byl tak vyděšený, že jen prosil za odpuštění a hned vyplatil Žitovi značnou náhradu. Kouzelník shrábl peníze, nasadil si utrženou nohu a odešel jakoby nic.

Ale Žitovi nastaly horší časy, když na královský hrad přijel bavorský vévoda a s nim několik kejklířů. Ať kouzlil Žito jak kouzlil, všechno dokázali udělat po něm. Až je přece jenom přelstil. V jednu chvíli se na nádvoří strhl pokřik. Zvědaví Bavoři se vyklonili z okna. V té chvíli jim Žito přičaroval parohy. A odčaroval je, až se všichni dost nasmáli. Jindy si roztáhl ústa jako pec a rázem pozřel jednoho z kejklířů. Diváci strnuli. Ale Žito kejklíře hned zas vyplivl do kádě s vodou. A to byl Žitův nejslavnější šprým.

Možné hry:

- **Žitova zábavička** - maškarní disco, slovanská hostina, tance, hry, šenk
- **Žitovo šestiapůlklání** – soubor šesti a půl netradičních disciplín (obroční míra polí, Žitův skop mouchy, Mlynářský závod, Žitova hlídka, Žitův běh, Žitův nástup, Žitův skok vysokodaleký s ... diskem (<http://drobek.mysteria.cz/deti/cth/povesti.html>))

Pomůcky: stopky, nafukovací balónek, provázek, voda, mouka, kámen, laťka

Doba: 30 – 60 minut

Místo: louka, hřiště

Hráče rozdělíme do koedukovaných dvojic (chlapec + dívka), které budou soutěžit v následujících disciplínách:

1. **OBROČNÍ MÍRA POLÍ** – „V době před zavedením jednotné měrné soustavy vládl v této oblasti naprostý chaos. Měr bylo tolik, že se v nich nikdo nevyznal. Pro měření délky se používala jednotka jeden člověk (značka 1č) a každý lichý rok se jí přeměřovala délka polí.“ Dvojice má co nejrychleji urazit dráhu dlouhou 60 – 100 metrů tak, že si oba hráči postupně lehají těsně za sebe, aby se navzájem dotýkali chodidly a hlavou (první si lehne, druhý za něj, první vstane, lehne si před druhého atd.). Měří se dosažený čas.
2. **ŽITŮV SKOP MOUCHY** – „V Žitově rodném kraji byly obyvatelé zužováni obtížným hmyzem. V noci mouchy sedaly na nízkých stropích v chalupách drobných a středních rolníků přímo nad postele, protože tam bylo pochopitelně nejtepleji. Ve svých kurzech rolníky Žito učil zabíjet mouchy nejefektivnějším způsobem – skopávali je ze stropu prudkým trčením nohy.“ Jeden z dvojice si sám určí výšku, kde má být zavěšen nafukovací balónek. Pak si pod něj lehne a snaží se balónek trefit nohou. Vymršťovat se hráči mohou jakkoli (i za pomoci rukou). Když se do balónku trefí, mohou si ho umístit výše. Každý má tři pokusy a počítá se mu nejlepší výkon. Stejným způsobem soutěží i druhý hráč a do výsledku se započítává součet nejlepších výkonů obou hráčů.

3. **ŽITŮV MLYNÁŘSKÝ HOD** – „Při projektování a stavbě pekárny na břehu řeky se Žitovi nezadařilo. Nezodpovědným přístupem stavitele, záměnou map a jinými nešťastnými shodami okolností byly díže postaveny na opačné straně řeky než pec. Pekaři tedy museli těsto přes vodu přehazovat.“ Připraví se řídké, lepkavé těsto z hladké mouky a vody. Dvojice se snaží přehodit tuto hrudku těsta jeden druhému na co největší vzdálenost. Platný pokus je ten, při kterém bylo těsto chyceno druhým z hráčů, aniž by spadlo na zem. Jsou povoleny tři pokusy, započítává se nejlepší výkon.
4. **ŽITOVA HLÍDKA** – „Žito se snažil vyřešit dlouholetý vojenský problém za války s Tatarsy. Dvojice vojáků, která řádně střežila všechny světové strany, se po skončení hlídky nevracela zpět do kasáren, neboť zmrzla. Rozdělávat oheň bylo ze strategických důvodů zakázáno a také chození sem a tam bylo považováno za snížení ostráživosti. Žito navrhl geniální postup – dvojice se postavila zády k sobě a celou noc dělala dřepy, čímž vojáci udržovali svou tělesnou teplotu nad fyziologickým minimem a výhled na všechny světové strany byl zachován.“ Partneři si stoupnou zády k sobě, zaháknou se rukama a během časového limitu 1 minuty se snaží udělat co nejvíce hlubokých dřepů.
5. **ŽITŮV BĚH** – „Žito byl při jedné ze svých nepravidelných návštěv u choti mlynáře Bureše přistižen tímto v širokém okolí pověstným cholericem. Neměl pražádnou možnost úniku, ale vynalézavý ženský rozum ho přece jen zachránil. Burešová – znajíc handicap svého muže – se oblékla do jedné šatů a Bureš považoval Dvojici prchající rozkvetlým polem za jednoho člověka.“ Dvojice si oblékne do jednoho větší trička (postaví se jeden za druhého) a běží takto oděni určitou vzdálenost (60-100 m).
6. **ŽITŮV NÁSTUP** – „V době úzkých sukni měly dámy holdující jízdě koňmo velké problémy při nasedání na koně. Žito vymyslel skvělý způsob, jak pánové mohou pomoci dámě do sedla. Provedou společně zvláštní trojskok a při třetím skoku je dáma vymrštnuta gentlemanem přímo do sedla. Tento způsob nasedání na koně pak Žito pojmenoval Burešovým jménem podle závěrečného zvolání, které zaslechl u Bureše, když hráli karty.“ Jde o jakýsi trojskok, při kterém všechny tři skoky následují plynule za sebou. Dívka si stoupne před mládence, ten ji uchopí za boky a v této formaci provedou společně první dva skoky snožmo. V návaznosti na ně pak odhazuje mládenec dívku dopředu do třetího skoku. Měří se celková délka trojskoku, tedy vzdálenost od místa prvního odrazu k místu dopadu dívky. Dvojice má tři pokusy, z nichž se započítává nejlepší.

SKOK VYSOKODALEKÝ S DISKEM – „Žito se snažil o zefektivnění sportu také tím, že slučoval několik sportovních disciplín do jediné. Jedním z jeho projektů bylo současné provádění skoku do dálky, do výšky a hodu diskem.“ V poslední „půldisciplíně“ soutěží každý z dvojice hráčů sám. Celkový výsledek je však dán součtem obou výkonů. Skáče se do doskočiště jako při skoku dalekém, ale soutěžící musí navíc překonat výškovou laťku, která je umístěna 1 m za odrazovým prkénkem ve výšce 50 cm a navíc v letu odhodit „disk“ do co největší vzdálenosti. Měří se vzdálenost od odrazového prkénka k místu dopadu kamene. Každý má 3 pokusy, počítá se nejlepší.

- **Žitovo pexeso - pexeso naživo.** Jeden rod hádá a ostatní představují kartičky zvířat. Každé z dětí-kartiček dostane papír se zvířetem a zvukem, které vydává. Potom si lehnou na plochu z karimatek. Příslušníci hádajícího rodu se pravidelně střídají, vždy musí otočit dvě ležící „kartičky“ a ty po otočení vydají zvuk svého zvířete. Když rod otočí stejná zvířata, libovolní její členové musí obě „kartičky“ odnést na asi 5 metrů vzdálenou odkládací plochu. Cílem je spojit všechny dvojice na co nejméně tahů, v druhé řadě rozhoduje čas. (www.dablici.org/programy/program2009.doc)

- **Žitův Jezdecký turnaj** - Vždy dva členové rodu udělají „koně“ (jeden stojí vzpřímeně, druhý v předklonu a držel se 1. za pas), třetí jezdec (sedí na zádech toho, kdo představuje zadní část koně). Jezdec drží v jedné ruce asi metrovou tyč – dřevec. Tímto dřevcem musí srazit z podstavce gumový míč. Od startu k podstavci - asi 15 metrů, které musí jezdec urazit na hřbetě koně. V pozici jezdce se vystřídají všichni členové rodu, jako části koně se mohou střídát libovolně (tzn. klisny nemusí vůbec). Hodnotí se v počet úspěšně sražených míčů, v druhé řadě rychlost provedení. (www.dablici.org/programy/program2009.doc)

- **Žitova lázeň** – všichni příslušníci rodu kromě 2 jsou nosiči vody. Vodu si přebírají od plničů, přičemž 1 ji nabírá do hrnečků z potoka (kýble) a druhý pokládá plné hrnečky nosičům na záda. Nosiči musí po čtyřech dojít až ke kýblu, do kterého musí hrneček shodit. Dokud není hrneček v kýblu nebo na zemi (třeba i cestou), nesmí se ho dotknout rukou. Cílem je naplnit co nejdříve celý kýbl vodou. (www.dablici.org/programy/program2009.doc)

- **Žitova přehazovačka** - Každý rod určí 2 členy, kteří jdou za „bazar“ a budou házet tenisáky. Zbytek rodu tyto tenisáky chytá. Tenisáky musí „bazar“ přeletět a nesmí se ho nikde dotknout. Nejprve se hází míčky po 1, po 9 odhozených tenisácích ale začíná házet dvojice najednou. Cílem je chytit co nejvíc míčků (celkem jich je cca 24). (www.dablici.org/programy/program2009.doc)

- **Žitovo nošení vody** (je to i u Dalibora) - Část rodu plní nafukovací balónky vodou a nosí je k houpačce. Na houpačku (prkno položené na špalku) se balónky položí, jeden člen rodu potom na opačnou stranu houpačky skočí tak, aby balónky s vodou vyletěly alespoň nad jeho hlavu. Další část rodu balónky chytá, když je chytí, prorazí je a nechá vodu vytéct do kýble. Cílem je co nejrychleji naplnit kýbl vodou. (www.dablici.org/programy/program2009.doc)

- **Žitovo překonávání Vltavy na voru**
Materiál: široké prkno nebo fošna, 2 tyče a 12 PET lahví
Provedení: Volba terénu určuje náročnost závodu. Lahve naplníme vodou až po okraj a zavřeme - poslouží jako válečky. Dva členové stojí na prknu podloženém PETkami a snaží se pomocí tyče řídit a pohánět vozidlo a přitom nespadnout. Ostatní zatím do směru jízdy co nejrychleji pokládají lahve. Posádky se na metách střídají. Jen tehdy se smí dotknout země. Neplánovaný dotyk země je penalizován 15 sekundami nucené nečinnosti. Dráhu můžeme postavit s otočkou - celková délka trati stačí 200 – 300 metrů.

O DALIBOROVĚ Z KOZOJED

Motto:

V litoměřickém kraji povstali roku 1496 sedláci proti svému pánu Adamovi z Drahonic. Nemohli již snášet jeho útisk. Sedláci se pak dobrovolně stali poddanými rytíře Dalibora z Kozojed. Dalibor se ujal sedláků i Adamova statku. Celá věc se donesla k sluchu zemských hejtmanů. Ti ihned vyslali vojsko, aby zjednalo nápravu a Adamovi z Drahonic vrátilo jeho majetek. Rytíř Dalibor byl pohnán k soudu v Praze a uvržen do vězení na Hradě. Podle pověsti bylo ve vězení Daliborovi teskno. Požádal žalárníka, aby mu opatřil housle. Zanedlouho Daliborovu hru žalárníci se zalíbením poslouchali. Po čase i lidé z Hradu chodili naslouchat zvuku houslí, který se ozýval z věže.



V té době už prý Daliborovi docházely peníze, které mu vězňatelé ponechali na stravu. Jeden z žalárníků ho přesvědčil, aby si na obživu vydělával hrou. Daliborovi nebylo příjemné vydělávat si na živobytí žebrotou, ale neměl jinou možnost. Když hrál, spouštěl z věže košík a nestalo se, aby ho vytáhl prázdný. Pražané nebyli skoupí. Jak byli k Daliborovi milosrdní posluchači, soudcové sním soucit neměli. Odsoudili Dalibora k smrti. Věži, kde byl vězněn, se dodnes říká Daliborka.

Možné hry:

- **To jsme jim to sehráli** - Divadlo – jednotlivé družiny si vylosují jednu ze Starých pověstí českých a tu se budou snažit zahrát – libovolným způsobem – divadlo, pantonima aj.
- **Lesklý kamínky** - rýžování (těžení) zlata, stříbra či hledání drahých kamenů - dávat pozor na bandity, kterých se všude kolem potuluje dost. Někdy člověka oloupí o peníze nebo suroviny, jindy chyceného musí hrát o otroctví. Vyhrát nad banditou není lehké.
- **Daliborka** – 1 nakreslí vylosovanou píseň – která družina ji pozná začne ji zpívat (1 bod) a pak se losuje další (http://drobek.mysteria.cz/deti/cth/_povesti.html)
- **Jídlo a pití pro Dalibora** - Část rodu plní nafukovací balónek vodou a nosí je k houpačce. Na houpačku (prkno položené na špalku) se balónek položí, jeden člen rodu potom na opačnou stranu houpačky skočí tak, aby balónek s vodou vyletěly alespoň nad jeho hlavu. Další část rodu balónek chytá, když je chytí, prorazí je a nechá vodu vytéct do kýble. Cílem je co nejrychleji naplnit kýbl vodou. (www.dablici.org/programy/program2009.doc)

O BLANICKÝCH RYTÍŘÍCH – PROROCTVÍ SLEPÉHO MLÁDENCE

Motto:

Je tomu mnoho let, co nepřátelské vojsko proniklo do naší země, do krajiny, kde se tyčí vrch Blaník. Na temeni Blaníku stála opevnění, za nimi všichni obyvatelé kraje. Osmkrát nepřátelé zaútočili, osmkrát byli odraženi. Když zaútočili po deváté, dobyli hradiště. Kolem leželi čeští bojovníci bez života. Nepřátelé odešli, Blaník osiřel. Brzy se vrátili do krajiny českých lidí. Hledali padlé hrdiny, aby je mohli pohřbít. Všude našli jen trávu. Po mrtvých nebylo ani stopy.



Po čase, říkají kroniky, se začaly dít divné věci. Nejpodivuhodnější příhoda se stala jednomu ovčákovi. Když chtěl hnát domů, jedna ovce chyběla. Ovčák se ji vydal hledat. V lesním šeru viděl, jak se rozestupuje skála. Vzkročil do tmy. Po chvíli uslyšel, že se skála za ním zavřela. Ovčák stál v dlouhé chodbě. Dal se chodbou, až se ocitl v obrovské síni. Všude spali bojovníci. Vypadali, jako by odpočívali. Ovčák mezi nimi procházel. Náhle pocítil únavu a za chvíli spal jako rytíři. Probudil ho hřmot. Rytíři kolem vstávali a vsedali na koně. Skála se začala otevírat. Ovčák se zvedl a chtěl se vrátit k stádu. Jeden z rytířů mu však zastoupil cestu. Jak se dostal ven, ovčák nevěděl. Ve vsi ho přivítali, jako by vstal z mrtvých. V Blaníku prospal celý rok. Vyprávěl, co zažil, a brzy se zvěst o blanických rytířích rozletěla po celé zemi.

Možné hry:

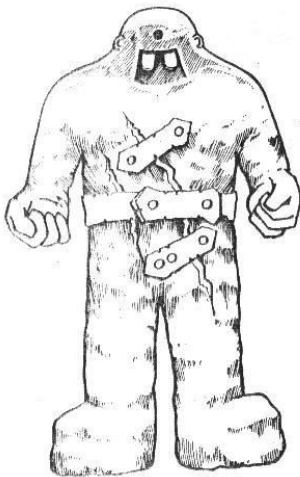
- **Poklad blanických rytířů** – branný závod s pokladem (úkoly na trase - šifry, uzly, zdravotvěda, ohně, poznávání stromů, zvířat, kimovka - pamatování předmětů, poznávání předmětů po hmatu, atd. – nesplnění – časová ztráta – start v pořadí z etapovky (www.dablici.org/programy/program2009.doc)
 - a) nalezení pokladů (je jich více) – označených názvem rodu – boduje se pořadí kdy najdou ten svůj
 - b) *poklad je jen 1* – kdo ho objeví má body do etapy, ale je potřeba ještě otevřít truhlu (krabici) s pokladem
Potřebujeme: 100 a více dózických klíčů z nichž jeden pasuje k zámku, uzamykatelnou skříňku (truhlu nebo krabici převázanou lanem na zamčenou na zámek), něco do skříňky
Provedení: Na pahýly větviček nebo na kmeny zavěsíme jednotlivé klíče tak, aby jich neviselo příliš pohromadě. Vzdálenost od pokladu si určíme dle věku hráčů. Úkol hráčů je prostý: najít v lese správný klíč od trezoru. Klíč hledají všichni najednou. Klíč, který se nehodí odevzdají (nebo jej hráč opět odnese a zavěsí na původní místo). Správný klíč můžeme zavěsit až později.
- **Do Blanické noclehárny** - Přenocování pod širákem – jít spát do hory Blaník - mimo tábor

O GOLEMOVI

Motto:

Z doby Rudolfa II. se dochovala řada pověstí. Jedna z nich vypráví, jak učený rabín Löw uhnětl na břehu Vltavy z hlíny Golema. Když mu dal do úst kouzelný lístek, Golem obživil. Golem se podobal člověku, neuměl však mluvit.

Rabín Löw ho přivedl domů a představil ho ženě. Jen odešel, žena poslala Golema, aby nanosil vodu. Sama šla na trh. Když se vracela, uviděla před domem shluk lidí. Golem vyléval jeden džber za druhým, až se ulice podobala řece.



Jednou zase rabínova žena poslala Golema, aby koupil jablka. Pytel jablek, který mu trhovkyně přichystala, připadal Golemovi příliš malý. A tak přinesl celý stánek i s trhovkyní.

Jindy Golemovi přikázali, aby nalovil ryby. Když se dlouho nevracel, poslal pro něho rabín sluhu. Jakmile Golem uslyšel vzkaz, všechny ryby hodil do řeky a vrátil se s prázdnou.

Golem nevydržel dlouho bez práce. Hromadila se v něm obrovská síla. Každý den proto dostával od rabína příkazy. Jednou však rabín zapomněl a Golem vyrazil do ulic. Řádil jako zběsilý. Ničil krámy, bořil domy, vytrhával stromy a měnil židovskou čtvrť v poušť. Lidé se třásli strachy a zamykali se před ním. Rabín Löw přispěchal, vykřikl a Golem strnul. Rabín poznal, jak může být Golem nebezpečný a rozhodl se, že ho zbaví života.

Možné hry:

- **Plácání Golema** - ruční práce – plácáme Golema – z těsta nebo plastelíny, tkané pásky a razítka z brambor, meče, štíty, luky, kopí, katapulty a terče, prsteny
- **Hon na Golema** – obdoba Alešovi loňské bojovky s balónky - bereme golemovi šém
Hráči se rozdělí na dvě skupiny. K paži 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.
- **Zlepšováky Rabi Löwa** – libovolné vynálezy ke zlepšení života v táboře – seriózní i praštné – poté výstava – slovní popis a představení svého vynálezu. Hodnotí porota. (<http://drobek.mysteria.cz/deti/cth/povesti.html> – Dvorní vynálezci)

O BÍLÉ PANÍ

Motto:

Perchta z Rožmberka, kterou její otec Oldřich II. z Rožmberka provdal proti její vůli za Jana z Lichtenštejna, Manželství se jí však stalo peklem, z něhož nebylo žádného východiska.

Teprve smrt jejího muže jí umožnila vrátit se na otcovský hrad. Stala se tu ochranitelkou všech trpících. Vážná, štíhlá, předčasně uvadlá, majíc zlaté, vlnité vlasy bílou rouškou obepjaté, procházela síněmi a nádvořími hradu, dohlížeje bratrovi na jeho hospodářství.

Paní Perchta zemřela necelé tři roky po svém manželovi. Rožmberští páni i chudí z celého širokého kraje nepřestávali ji oplakávat a brzy vídali ji nadále ve svých snech.



Bílá paní, jak ji nazývali, zjevovala se na zámku v Českém Krumlově, na Rožmberku, i na ostatních rožmberských hradech v bílém, splývavém šatě, jak s klíči za pasem obchází chodby a síně. Usmívala-li se a měla-li na sobě bílé rukavičky, bylo to znamením, že se k domu přikloní štěstí. Červené rukavičky pak oznamovaly požár. Měla-li však černé rukavice a tváře pokryty smutkem, znamenalo to blížící se neštěstí neb smrt.

Podle pověsti je příčinou zjevování Bílé paní Perchty z Rožmberka kletba Jana z Lichtenštejna. Na svém smrtelném loži měl Perchtu prosit za odpuštění, avšak Perchta mu odpustit odmítla. Jan nad ní proto před smrtí vynesl kletbu: „Nechť ani v hrobě nemáš klidu!“. Perchta se tak má pro svou zatvrzelost jako přízrak zjevovat na panstvích svých předků, dokud se v prach nerozpadnou.

Možné hry:

Já ti dám, lítat tady v prostěradle - noční hra – Magičnost a tajemnost cesty spočívá mj. v tom, že cestu určují **odrazky**. ■, svitem baterky se hledá další odraz světla a takto se postupuje od odrazky k odrazce, které jsou od sebe vzdáleny 20-50 metrů (dle terénu). Obrázky, které se také "jakoby zjevují", jsou umístěny u cca každé druhé odrazky (možno i z druhé strany stromu - nutnost prohledat okolí odrazky). Úkoly - obrázky (foto) pražských významných staveb z běhu mnoha staletí. Každý obrázek označen pořadovým číslem (kontrola pro hlídky, jdou-li správně). Stavby je nutné správně pojmenovat a přiřadit k nim stavební sloh. Odpovědi hlídky zaznamenají do svých připravených odpovědních karet (<http://tabor-mendici.wz.cz/povesti.htm>)

DALŠÍ MOŽNÉ HRY

- 1) Roboti – 2 vedoucí startují zády k sobě a jdou rozdílnou rychlostí. Dítě může 1 otočit o 90^0 , pak běží k druhému, pak zase k prvnímu. Účelem je, aby se roboti v časovém limitu srazili;
- 2) Ve stanoveném limitu musela družina naplnit panákovými skleničkami láhev od piva tak, aby z ní vypadla vosková kulička uložená na dně;
- 3) Každý člen družiny musí uvázat uzel, žádný z uzlů se nesmí opakovat;
- 4) Děti musí odhadnout s určitou tolerancí, jaký je azimut od kontroly do tábora;
- 5) Jedno z dětí se střídá s vedoucím v zatloukání velkého hřebíku do pařezu, zvítězí ten, kdo hřebík zcela zarazí;
- 6) Jedno z dětí musí chytit do kovového kýble 5 z 10 tenisáků, které další z dětí hází z posedu.
- 7) **Prolézání pavučinou** - Mezi stromy se napne „pavučina“ z provazů. Úkolem členů družiny je co nejrychleji se dostat na druhou stranu pavučiny, aniž by se jí dotkli. Stejnou dírou smí prolézt pouze jeden člen družiny. Prolézajícímu smí samozřejmě pomáhat ostatní z družiny, ale pouze z té strany, kam patří. Počítá se počet členů, kteří prolezli bez dotyku.
- 8) **Podlézání a přelézání provázku** - Mezi několik stromů se napne provázek, asi tak do 40 cm nad zem. Úkolem členů družiny je proběhnout trať mezi stromy tak, že jednou provázek přelezou a jednou podlezou. Hráči startují po sobě (štafetově). Vyhrává družina, která zvládne celou trať nejrychleji.
- 9) **Běh s dlouhou kládou** - V hustém lese je na zemi vyznačena trať mezi stromy. Hlídky po dvou hráčích mají za úkol tuto trať co nejrychleji urazit. Musí se přitom držet každý na jednom konci tenké klády (klacku) o délce alespoň 3,5 m.
- 10) **Libušiny věštby**

Scénka před hrou: Před shromážděné děti přichází Libuše, obrací se postupně na jednotlivé světové strany a věští, kde se nachází ložiska kterého kovu (věštby citovat z Jirásků). Ke každému směru přitom řekne i vzdálenost, v jaké ložisko je (takže vlastně určí azimut).

Pravidla: poté družiny vyrážejí zabrat jednotlivé doly. Na stanovených místech jsou papíry s označením 3 štol o rozdílné výnosnosti, kdo sem přijde 1., může si vybrat tu nejvýhodnější. Do hry se musí zapojit celá družina, tzn. nikdo nesmí zůstat v táboře; to ale neznamená, že celá družina musí jít pohromadě. Když si družina nepamatuje vzdálenost, v níž dané ložisko leží, může jí to Libuše za nějakou cenu zopakovat. Hodnotí se součet umístění družin u jednotlivých dolů.
- 11) **Libušina moudrost**

Legenda: Libuše proslula svou moudrostí a vyžadovala ji i po svých poddaných. Čas od času si je i vyzkoušela.

Pravidla: Z každé družiny vybíhá dvojice kůň a jezdec, na polovině cesty zůstává kůň stát a jezdec si běží k vedoucím pro otázku. Pokud zná odpověď, odpoví a vrací se zpět. Pokud odpověď nezná nebo odpověděl špatně, musí se vrátit ke koni a poradit se s ním. Pokud ani kůň neví, musí se celá dvojice vrátit k družině a poradit se tam, potom znovu vybíhá k tazateli a snaží se odpovědět. Pokud se družina rozhodne otázku vzdát, musí to jezdec přijít oznámit. Hodnotí se v první řadě počet správně zodpovězených otázek, ve druhé řadě čas. Poté, co první družina dokončí všechny otázky, ale startuje čtvrt hodinový limit, po němž už nebudou uznávány žádné odpovědi (aby se zabránilo zdržování, když někdo do nekonečna tipuje odpověď, jen aby měl všechny).
- 12) **Kratochvíle na Přemyslově dvoře**

Pravidla: Člověče, nezlob se na živo. Děti jsou rozmístěné kolem kruhu a házejí kostkou. Když hodí 6, hází znovu, a kolik hodí, tolik musí běžet koleček (když hodí 6, hází dál a čísla se sčítají). Po oběhnutí stanoveného počtu koleček dítě vbíhá do „domečku“ ve středu kruhu a hází další z družiny. Když ale při obíhání kruhu někdo někoho doběhne, je ten dohoněný vyhozen a musí se vrátit ke družině, kde se postaví na konec řady. Mezitím hází kostkou další z družiny. Vítězí ta družina, která má jako první všechny figurky v domečku. Pokud je v družinách různý počet dětí, musí je doplnit vedoucí, případně některé z dětí běžít dvakrát.

Hra: Alešovy balonky – Čechové a Lučané

Hráči se rozdělí na dvě skupiny (Čechové a Lučané). K ruce jsou přivázané nafouknuté balonky jako životy. Úkolem obou skupin je projít proti sobě v ohraničeném prostoru na druhou stranu hracího pole a cestou zničit co nejvíc balonků protivníka (bez použití ostrých předmětů). Hráč bez balonku je vyřazen a ve hře nepokračuje.

Hra – vodní I.: 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 – vodní II.: členové družstva se načluní se zavázanýma očima a budou muset podle náповědy ostatních v cíli proplout nebezpečnou cestou okolo bludného ostrova (plující vedoucí).

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

Hra – U kůlu: Na louce je do země nabitý kůl u kterého jsou na 4 lana přivázání 4 vedoucí. 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. Pokud je vedoucí plácne, musí jít bokem, udělat 10x dřep a až poté pokračovat ve hře.

Hra: 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, otisk nohy kouzelníka Žita, atd, atd., Pozor na opisování při luštění! *Pomůcky:* papíry, tužky, šifra

Hra: Dráha

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

pravidla: Na papír se nakreslí dráha (dobré je nějaké zúžení). 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 rozdělít 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 - 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 hosenou minci vystrčí – jeho směla. Může se ale stát, že si ji i přístrčí – 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 - PETANG

Hra: Hajzlbába.

Na jednom konci hracího území sedí kouzelník Žito, který vydává papír, pro který si k němu děti běhají a na druhém konci lesa sedí král Ječmínek, který tyto papíry přijímá a zapisuje si stav přinesených papírů za družinu i za jednotlivce. Po lese ale také běhají zákešní loupežníci a jejich pomocníci, 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, 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 Žito a Ječmínek a jejich pomocníci 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.

Hra: Hledání

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. **Pomůcky:** různobarevné kartičky velikosti cca 2x2 cm

Hra: - Staroslovanská 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 slovanské tance. Možno spojit s disco (maškarní – volné téma, nebo jednotné téma v slovanské 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, příp. sezamem, a opékáme.

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.

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.

Hra: 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.

TAK TO JE ZATÍM VŠE

