

LDT Zámeček Roželov
4. - 17. 8. 2012

ETAPOVÁ HRA

NÁMĚT

STARÉ POVĚSTI ČESKÉ



aneb

NEBYLO TO TROCHU JINAK?

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 mooooóře. 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

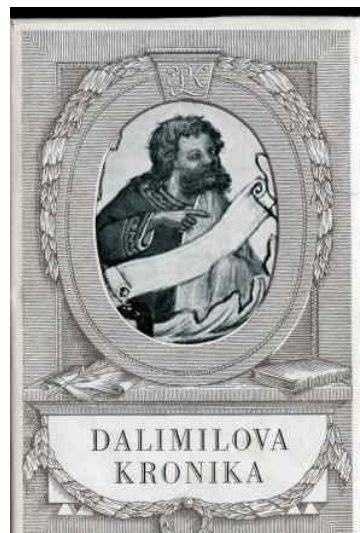
Počátky českých dějin obestírají mýty, které dnes nazýváme starými pověstmi českými, které většina z nás zná díky knize **Aloise Jiráka**. Ale pověsti o praotci Čechovi, dívčí válce nebo Krokových dcerách byly známe už daleko dříve. Psali o nich už středověcí kronikáři, byť se jejich verze často vzájemně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

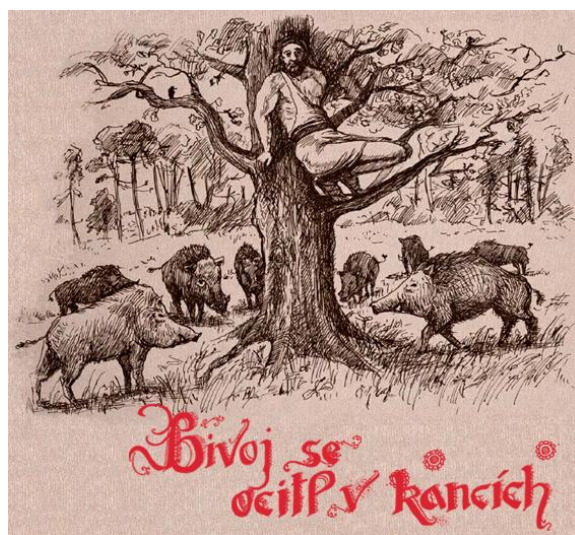
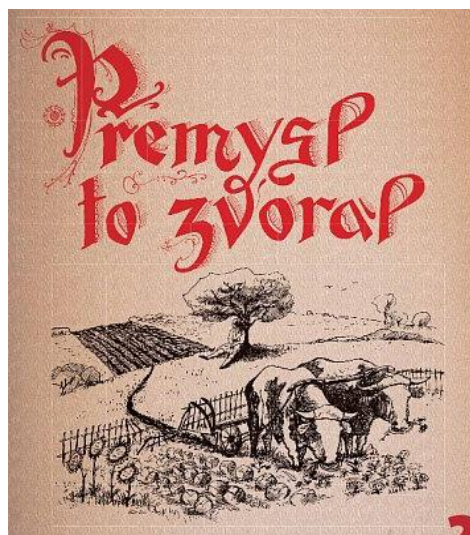
Co tedy vychází z historických pramenů a co jsou jen pohádky? Pochopili vůbec Alois Jirásek a před ním Václav Hájek z Libočan zápisky dávných kronikářů ?

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 holkám
 - 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 vybíjená – starší, kamenné hrady - mladší
- **O DURYNKOVI A NEKLANOVI**
 - na celodeňáku – 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 ŽITOVI**
 - 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

NÁZVY REALIZOVANÝCH ETAP - SKUTEČNOST

- 1) **O PRAOTCI ČECHOVI A SLOVANSKÝCH BOZÍCH** (5.8.) aneb
"KAM NÁS TO ZAS TÁHNE" - úvodní divadlo
- 2) **O KROKOVI A JEHO DCERÁCH** (6.8.) aneb
"ZABYDLUJEME SE V ČECHÁCH" - strategická hra Verči a Lucky - starší kat.
"PŘES ÚZEMÍ KELTŮ K VYŠEHRADSKÉ SKÁLE" - bojová hra mladší kat.
- 3) **O BIVOJI** (7.8.) aneb
 - a) "KANEC VEDOUČÍ" - honíme kance po lese,
 - b) "PRASE JEDNO VYŽRANÝ" - vlečeme kance na Vyšehrad
- 4) **O PŘEMYSLU A LIBUŠI** (8.8.) aneb
"HURÁ ZA PŘEMYSLEM" - orientační závod dle mapy a koňských stop + plnění úkolů
- 5) **O LIBUŠINÝCH PROROCTVÍCH** (9.8.) aneb
"VIDÍM NĚCO v MLHÁCH, TY HOUBIČKY MI NEDĚLAJÍ DOBŘE"
 - stavba Juditina mostu - starší,
 - stavba Vyšehradské věže a slovanského hradiště - mladší
- 6) **O DÍVČÍ VÁLCE** (10.8.) aneb
"CO TY ŽENSKÝ ZAS MAJ ..." celodenní boj holek proti klukům s večerním bojem o Děvín a osvobozením Ctirada
- 7) **O CYRILU A METODĚJOVI** (11.8.) aneb
"KDO VYMYSLIL TEN ŠKRABOPIS" - křest odbojných knížat a šifrované úkoly
- 8) **O BÍLÉ PANÍ** (11.8.) aneb
"JÁ TI DÁM, LÍTAT TADY V PROSTĚRADLE" - jen pro mladší kat. - noční hra
- 9) **O LUCKÉ VÁLCE - BITVĚ NA TURSKU** (12.8.) aneb
"VŠAK MY UŽ SE NĚJAK DOHODNEM"
 - mladší kat. - kamenné hrady,
 - starší kat.- agresivní vybíjená
- 10) **O KRÁLI SVATOPLUKOVI** (13.8.) aneb
"ŽE VÁS TĚMI PRUTY PŘETÁHNU!"
 - Slovanská olympiáda se soutěžemi kouzelníka Žita
- 11) **O GOLEMOVI** (14.8.) aneb
"PLÁCÁNÍ GOLEMA"
 - vaříme hmotu na Golema a nějakýho si uplácáme (mladší kategorie) – celodeňák
- 12) **O DALIBOROVI Z KOZOJED** (14.8.) aneb
"NOUZE NAUČILA DALIBORA NEJEN HOUSTI - ALE TAKY VAŘIT"
 - vaření buřtguláše (starší kategorie) – celodeňák
- 13) **O KŘESOMYSLU A HORYMÍROVI** (15.8.) aneb
"KOBÝLO SPLAŠENÁ, CO ZAS BLBNEŠ"
 - Horymírův skok se Šemíkem přes Vyšehradské hradby do Vltavy a uhánění k Neumětelům – vodní etapa
- 14) **O OPATOVICKÉM POKLADU** (16.8.) aneb
"KAM JSTE TY KRÁPY ZAKOPALI" - hledání pokladu

Celá koncepce připravené etapové hry byla nakonec na poslední chvíli změněna z důvodu neočekávaného odlivu některých kvalitních herců a herkyň našeho ansámblu a nástupu několika nováčků (kteří se však posléze projevili jako vysocí profesionálové). Celou etapovou hrou tedy provázal sám autor Starých pověstí Českých Alois Jirásek a každá z pověstí (pokud to bylo jen trochu možné) byla uváděna hranou scénkou zachycující hlavní body dané pověsti.

Původní postavy, které měly hodnotit Jiráskovo dílo – slovanští bohové – Perun jako soudce, žalobce Černobog a obhájce Bělbog, byli společně s bohyní Mokoš přesunuti do úvodního hraného představení celé etapové hry.

POSTAVA HLAVNÍ - PRŮVODCOVSKÁ

ALOIS JIRÁSEK

Autor Starých pověstí českých, vycházel z děl dávných kronikářů (Dalimila, Kosmase, Václava Hájka z Libočan). Byl to skvělý vypravěč, který 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 a pověstí či vyložených smyšlenek? Nepřidal si k tomu i své fantaziování?



POSTAVY BOŽSKÉ



PERUN

Byl hlavním a nejpopulárnějším bohem. V době míru je bohem deště, bouře, hromu a blesku, přináší úrodu vláhu. V době války je bohem zbraní a vítězství, ochráncem válečníků. Perun v praslovanštině znamená "ten, kdo silně pere". 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.

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. Hlavní cíl jeho konání je získat 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. Rád pomáhá žencům při práci a dává jim bohaté dary. Zjevuje se jen přes den, vyvádí zbloudilý 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 řízení vývoje. V den letního slunovratu se boj opakoval, avšak vítězem byl tentokrát Černobog.

MOKOŠ (Živa) - velká bohyně.

Bohyně země, plodnosti, lunny a osudu. Dárkyně vlhké úrodné země, ochránkyně plodnosti. Některé mýty ji označují za manželku Svaroga, jejichž vztah dal vzniknout nebi a zemi, a matku Svarožiče.

Její přítomnost ohlašoval zvuk větene. V noci obcházela kolem chalup a pokud v ní někdo nechal ležet volně koudel, tak ji upředla. Je jí přisuzována i magická moc a umění věštby, což i k její funkci přadleny upomíná na sudičku, která přede nit života.



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 kanci, 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** (z Přemyslovy družiny, 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)

POZNÁMKY:

- Každé ráno na nástěnce motivace na následující etapu – název obrázky a popisky.
- Každá etapa uváděna krátkou hranou scénkou příslušné pověsti nebo alespoň povídáním Aloise Jiráska.
- Každý den prováděno hodnocení etapy a ocenění min. diplomy a táborovými penízky (Sůváky).
- Každý den zpracovávají výsledky na postupové mapě a v tabulkách.

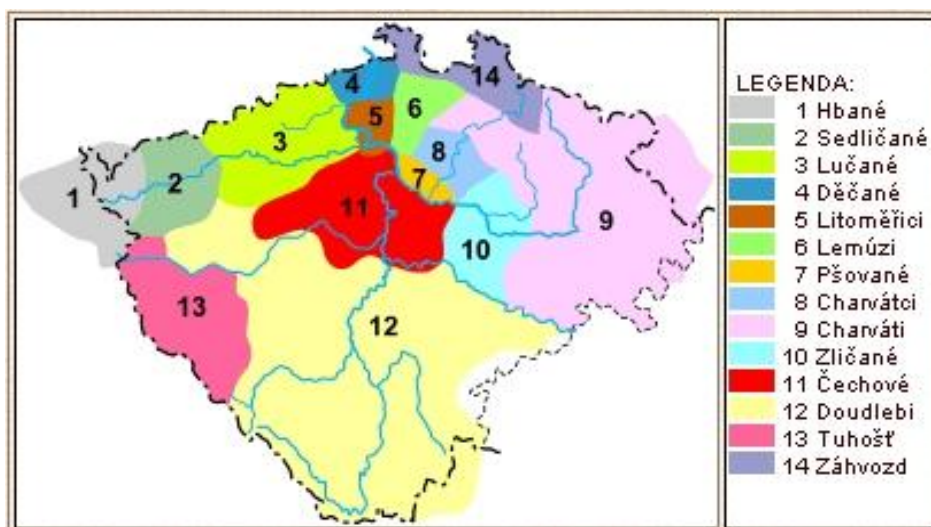
ROZDĚLENÍ DO DRUŽIN – SLOVANSKÝCH KMENŮ

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

Možná jsme to už někdy ve škole slyšeli – rozdělení Čech na území kmenů Pšovánů, Litoměřičanů, Lučanů, Děčanů, Lemuzů a dalších. Podívejme se tedy do dávných map, odkud a z jakého kmene který z nás pochází ...



O PRAOTCI ČECHOVI a SLOVANSKÝCH BOZÍCH

aneb

"KAM NÁS TO ZAS TÁHNE"

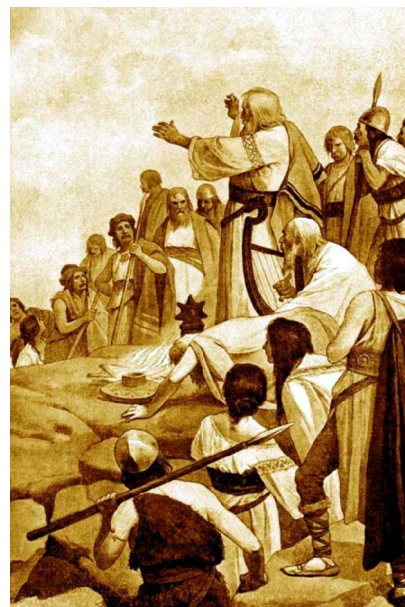
5.8. - úvodní divadlo

Motto – O praotci Čechovi:

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 zarazíme. 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.

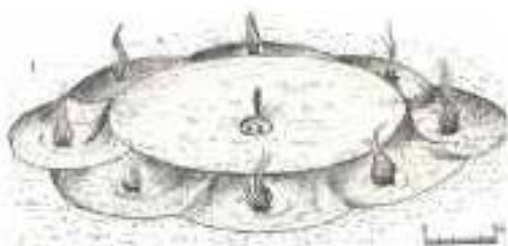


Motto – O Slovanských bozích:

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 - DIVADELNÍ ÚVOD CELÉ EH - představení A.Jiráska, hlavních bohů a členů družiny Praotce Čecha

- postavení slovanské svatyně – viz výše – akorát jsme si trochu z prostorových důvodů upravili míry.
- V posvátném hájku u svatyně se pohybovali slovanští bohové – Perun, Černobog, Bělbog a Mokoš.
- Začátek se odehrával u ohniště v táboře, kde byl zapálen dřevěný oheň a okolo něhož se sešli Slované, kteří čekali na návrat Praotce Čecha a jeho vybrané družiny z hory Třemšína
- Zde jim byl představen Alois Jirásek, který dále provázel celou akci. Seznámil účastníky se slovanskými bohy, svatyněmi a slovanskými zvyky a také se svými sepsanými Starými pověstmi českými a hned i s první pověstí O praotci Čechovi.
- Poté se Slované od ohniště odebrali do svatyně a čekali na Praotce Čecha.
- Reptající průvod Čechů se pomalu blížil ke svatyni a jelikož už byl soumrak, svítili si loučemi.
- Praotec všem slibuje, že už dále nepůjdou, že se usadí tady, ale že si nejdříve musí vyprosit souhlas místních bohů a předat jim nějaké obětiny, aby jim byli příznivě nakloněni.
- Ve svatyni jsou loučemi zapáleny očistné posvátné ohně a jednotliví členové Čechovy družiny pokládají obětiny k soše boha Peruna a zároveň jsou A.Jiráskem představováni (jako obětiny jsou přinášeny např. různá zvířata - plyšáci, květiny, obilí, ovoce, chléb, pšiš'ala, hrací kostka – prostě co koho napadne)
- Nato vystupují z posvátného hájku za svatyní bohové“ Perun, Bělbog, Černobog a Mokoš. Perun Čechům milostivě udělí právo obývat tento kraj a spolu s ostatními bohy na důkaz své přízně potrou na tváři všechny zúčastněné popelem z jejich posvátného ohně.
- Praotci Čechovi pak předají posvátné poleno, aby je celou noc hřálo a jeho svit jim přinesl štěstí v této krajině.
- Všichni Slované pak pomalu odcházejí zpět do tábora k ohništi, kam je přineseno i poleno. Toto poleno se bude po celou noc posouvat do ohně, aby hořelo až do rána (bohužel nám však začalo v noci dost silně pršet takže poleno nedohořelo a bylo jen ohořelé).
- Na závěr slavnosti vystoupili mladí slovanští šlechtici – Přemysl, Ctirad, Horymír a Bruncvík a nad ohněm s polenem pronášejí slavnostní slib o čestném boji a soupeření.
- Ráno si pak Slované brali popel z posvátného ohně do malých skleněných lahviček, které si jako amulet, který jim má přinést štěstí a přízeň bohů věší na krk (to bylo pro mladší kategorii, ale našlo se i dost zájemců v kategorii starší ...).

O KROKOVI A JEHO DCERÁCH

aneb

"PŘES ÚZEMÍ KELTŮ" - mladší a "ZABYDLUJEME SE V ČECHÁCH" - starší

6.8. – bojová hra – mladší kat., strategická hra Verči a Lucky - starší kat.

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. Stařeštinové rodů se sešli u Čechovy mohyly a rozhodli, že musí zvolit nového vojvodu, který by vládl a soudil. Nakonec zvolili za nového vojvodu Kroka, muže váženého a proslulého svou poctivostí a spravedlností.

Krok převzal čapku zemřelého vládce a jeho vladařskou hůl. Vládl české zemi, rozsuzoval spory a lidi učil moudrosti. Jeho hrad Budeč se stal velmi proslulým místem. Sídlil tu se svými třemi dcerami – Kazi, Tetou a Libuší. Jednou dostal vnuknutí, že jeho hrad neobstojí před nepřáteli a že musí vystavět jiné sídlo – nový hrad. Vybral si posly a nařídil jim: „Zítřka před východem slunce se vydejte na stranu, kde je slunce mezi východem a polednem. Jděte tak dlouho, až přijдете k řece. Tam hledejte příhodné místo ke stavbě hradu.“

Poslové hledali, až našli na pravém břehu Vltavy skalnatý ostroh na vysoké skále mezi hlubokými lesy. V modravém šeru se tiše valila široká řeka a v ní se vzhlížela vysoká skála.

Krok zde nechal vystavět z širokých klád dubů a smrků mohutný hrad s prostornými staveními a velkým prostranstvím. Kde nebyla strmá skála, vykopali hluboké příkopy a nasypali násypy, které zvýšili roubenou hradbou. Opodál v háji vyvěral pod starými buky silný pramen průzračné vody. Studánce začali říkat Jezerka a hradu, že stál na vysoké skále, 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. Stařeštinové se domluvili, že vládnout bude Libuše. Kněžna měla svůj hrad nazvaný Libušíň, ale sídlila na Vyšehradě, odkud moudře a spravedlivě vládla.



Hra pro mladší kat.: PŘES ÚZEMÍ KELTŮ K VYŠEHRADSKÉ SKÁLE

Úvod: poslové vojvody Kroka, hledající místo pro výstavbu nového hradu, musí přejít přes území ovládané Kelty.

Provedení: V přehledné části lesa je lany vyznačeno území Keltů, ve kterém se pohybují 3 až 4 Keltové (vedoucí), kteří mají k dispozici každý 3 – 5 tenisáků. Poslové vojvody Kroka (jednotlivé kmeny) pronášejí skrz území papírové lístečky a dávají je do nádob (mísy, ešusy). Pro každou družinu je připravena jedna nádoba. Papírové lístečky jsou umístěny na jedné straně území a sběrné nádoby na straně protilehlé. Keltové se snaží posly chytit (dotknout se jich tenisákem, nebo je hodem trefit – tzn. že nemají-li v ruce tenisák, nemůžou nikoho vyřadit a musí se snažit si nějaký tenisák v území rychle obstarat) – pokud se jim to povede, posel jim musí vydat lísteček a vrátit se pro nový a pokusit se znovu územím proniknout. Ti kteří územím proniknou a dají lísteček do své nádoby, obíhají mimo vyznačené území a vrací se pro další lísteček. Hra končí uplynutím časového limitu. Dle velikosti zvoleného území volíme počet najednou soutěžících kmenů a také Keltů. My jsme měli území cca 40 x 20 metrů – 4 Kelty a 3 najednou soutěžící družstva po 6-ti členech – takže v území bylo najednou 22 lidí). Vítězí ten kmen, který pronesl nejvíc lístečků (**při rozdělném počtu členů jednotlivých kmenů je třeba udělat průměr na 1 člena**). Hra bývá náročnější pro Kelty – možno zvážit, kterému z Keltů takto zvyšovat fyzickou kondici.

Pomůcky: cca 300 ks papírových lístečků, tužka, papír, stopky, 3 ešusy nebo mísky, lana či provazy na vymezení území, cca 20 tenisáků nebo malých míčků

Hra pro starší kategorii: ZABYDLUJEME SE V ČECHÁCH

Cíl hry: ulovit co nejvíce zvířat, sklidit co nejvíce plodin, nasbírat co nejvíce bylin a prodat je v co největší hodnotě

příprava před hrou: Jsou potřeba 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: 1 hodina = 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 - vedoucí. Každé družstvo si určí 1 hráče, který nebude sbírat a lovit, ale bude sedět v místnosti s tabulí cen zvířat a rostlin

vybavení družstev: Děti 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 přírodních 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 dojde k vyrovnanému výsledku, 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 „Pomalou 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	mák	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:

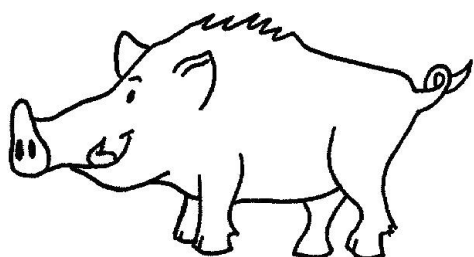
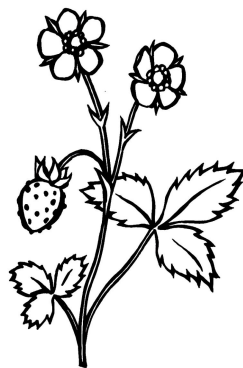
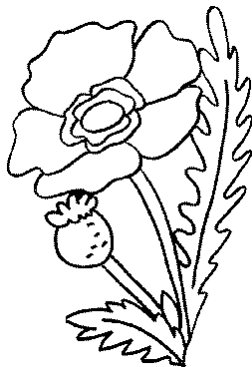
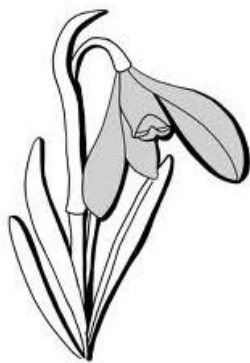
- zajíc – bažant – jelen – divočák – medvěd (těch je nejmín)
- pšenice – chmel – jahodník – mák– sněženka

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
- mák– cesta od záchodů k jídelně
- sněženka – na kraji louky



O BIVOJI

aneb

"KANEC VEDOUČÍ" a "PRASE JEDNO VYŽRANÝ"

7.8. – honíme kance po lese a vlečeme ho na Vyšehrad

Motto:

Když byla jednou Kazi na návštěvě u Libuše, šly se projít do zahrady. Najednou uslyšely od brány křik a vítězné troubení 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 býlí a hadí zub. To aby nikdy v noci nezabloudil a odolal mocným příšerám. Bivoj nakonec zůstal s Kazi na Kazíně a po nějaké době si ho Kazi vzala za manžela.



1. hra: KANEC VEDOUČÍ

- **Chycení kance** - ve vymezeném prostoru lese schování vedoucí, kteří představují kance, každý má u sebe několik papírových lístečků – životů. Jednotliví členové slovanských kmenů se snaží „kance“ objevit. Koho najdou a dotknou se ho, ten jim musí odevzdat 1 lísteček. Než však uloví znovu stejného kance, musí mezi tím objevit - chytit jiného. Kanci-vedoucí se mohou skrývat, své skrýše měnit anebo lesem utíkat. Zvítězí ten kmen, který na konci má co nejvíc lístečků.

PS: někteří kanci byli tak vynalézaví – že se objevili i na stromě

2. hra: PRASE JEDNO VYŽRANÝ

- **Vlečení kance na Vyšehrad** = tažení sudu. Třicetilitrový plastový sud naplněný vodou a položený na jednom konci stanovené travnaté mírně stoupající trasy v táboře. Každý kmen musí tento soudek-kance omotat provazem a potom vléct cca 100 metrů směrem vzhůru po trase, přičemž každý ze členů kmene se musí držet provazu. Pokud se úvaz cestou rozváže a soudek z něj vyklouzne, musí ho kmen znovu navázat a pak teprve pokračovat. Rozhoduje rychlost, čas se měří od okamžiku, kdy družina dostane do ruky provazy nenavázané k barelu (lana k úvazům jsou tři – 2x cca 5m a 1x cca 20m). Měří se celkový čas.
U starší kategorie – nesmí se lano uvazovat za držadlo (ucho) plastového soudku
U mladší kategorie – je uvázání a podvlečení za držadlo povoleno
Na trasu se vydávají z důvodu urychlení vždy dva kmene najednou.

Celkové hodnocení: Sečtou se pořadí v obou částech – nejmenší součet = 1. místo

- Pomůcky:**
1. hra – dostatečné množství papírových lístečků, životů, provazy a krepákové fáborky k vyznačení hracího prostoru, papír, tužka, stopky
 2. hra – 2x plastový soudek (30l) naplněný vodou, 2x silnější provaz o délce 20m, 4x silnější provaz o délce 5m, papír, tužka, stopky

O LIBUŠI A PŘEMYSLOVI

aneb

"HURÁ ZA PŘEMYSLEM"

8.8. – orientační závod dle mapy a koňských stop + plnění úkolů

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 rozčlilil, 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 posnádali 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.

Hra: HURÁ ZA PŘEMYSLEM

- **Orientační závod.** Kmeny jdou po trase vyznačené na mapě. Někde se nalézají i stopy koně, který vede poselstvo kněžny Libuše za Přemyslem (papírky s obrázkem podkovy koně). Po trase různé úkoly. **Stanoviště starší: 1)** přeskok o tyči přes potok, **2)** chůze na chůdách, **3)** bludiště - kviz (na části trasy 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 po příslušné barvě - vyznačeno barevnými fáborky). Pokud zvolí špatnou variantu, na další kontrole je čeká informace o tom, že jdou špatně a musí se vrátit k předchozí otázce (cedule na stromu). V případě správné odpovědi dojdou k další otázce., **4)** určení severu pomocí buzoly, **5)** dvě lana mezi 2 stromy - přejít 3 z kmene se drží dole i nahoře a další 3 jen nahoře. **Stanoviště mladší: 1)** přeskok přes potok, **2)** hod kamínkem do terče na zemi, **3)** bludiště – kviz (3 otázky u každého tři odpovědi), **4)** hod šiškou na strom, **5)** dvě lana mezi 2 stromy – všichni se drží dole i nahoře. Cílem je projít celou trasu co nejrychleji.

Potřeby: dostatek namnožených papírových stop koně – podkov, tužky, papíry, stopky, buzolu, šišky, kamínky, na stromy - otázky a odpovědi kvizu, cedulky pro špatné odpovědi „ŠPATNĚ - VRAŤTE SE ZPĚT“, lana, tyč na přeskok potoka

Bludiště - otázky pro starší

1. **Jak se jmenuje slovanská vládyně zimy?**
 - a) **Morana**
 - b) **Mokoš**
 - c) **Meluzína**

2. **Co zašila Kazi do pásu, který dala Bivojovi?**
 - a) **býlí a hadí zub**
 - b) **býlí a kančí zub**
 - c) **býlí a dračí zub**

3. **Mezi význačné české kronikáře patří tato dvojice:**
 - a) **Kosmas a Dalimil**
 - b) **Václav Hájek z Libočan a K. J. Erben**
 - c) **A. Jirásek aj. K. Tyl**

Bludiště - otázky pro mladší

1. **Vojvodové Lech a Čech byli:**
 - a) **bratři**
 - b) **otec a syn**
 - c) **dědeček a vnuk**

2. **Bivoj očaroval Kazi tím, že:**
 - a) **skolil kance**
 - b) **přivedl Čechy na Říp**
 - c) **přeplaval Vltavu**

3. **Mezi slovanská božstva NEPATŘÍ:**
 - a) **Perun**
 - b) **Thor**
 - c) **Meluzína**

O LIBUŠINÝCH PROROCTVÍCH (O BÁJNÉM VYŠEHRADU)

aneb

"VIDÍM NĚCO V MLHÁCH, TY HOUBIČKY MI NEDĚLAJÍ DOBŘE"

9.8. – stavba Juditina mostu - starší, stavba Vyšehradské věže a hradiště - mladší

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 zvíře, 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.

Hra: VIDÍM NĚCO V MLHÁCH

- **Starší – stavba Juditina mostu** v Praze přes Vltavu. Družiny si vylosovaly svůj prostor na potoce za táborem. V tomto prostoru měli za úkol vystavět přes Vltavu nový Juditin most tak, aby na něm mohli přejít na druhou stranu suchou nohou všichni členové kmene a aby je most udržel všechny pohromadě. Mohli použít pouze přírodní materiály a provazy. Hodnotilo se jednak vlastní provedení – nosnost a bezpečnost, ale také estetika ztvárnění. Fantazii se meze nekladly. Hodnocení provádějí vedoucí.
- **Mladší – stavba přemyslovského hradiště**
Každý kmen podle své fantazie a umu se snaží vystavět model přemyslovského hradiště (jak hradiště vypadalo mají pro inspiraci na obrázcích). Hodnotí vedoucí.
- **Mladší - Stavba věže Vyšehradu**
Každý kmen staví svoji věž vyšehradské katedrály, která se má stát nejslavnějším chrámem v Evropě. U označeného stromu vrší šišky – katedrálu. Každý kmen se snaží vystavět co nejvyšší hromadu z šišek (opřenou o strom). Po uplynutí časového limitu se hodnotí, jak vysokou věž která družina postavila.

O DÍVČÍ VÁLCE

aneb

"CO TY ŽENSKÝ ZAS MAJ ..."

10.8. – celodenní boj holek proti klukům s večerním bojem o Děvín a osvobození Ctirada

Motto:

Když Libuše zemřela, neměly už dívky v zemi takovou vážnost. Těžko to nesly a vzpomínaly na dobu, kdy vládla Libuše. Z touhy po vládě se chopily mečů a luků a začaly tuhý boj proti všem mužům. Vedla je Vlasta, která bývala nejpřednější v Libušině družině. Ta vyzvala dívky ke stavbě pevného hradu - Děvína.

Dívky i ženy chvátaly od svých mužů, bratrů a otců na Děvín, že zcela zaplnily jeho chodby, nádvoří i vysoké valy. Muži je nečinně pozorovali z Vyšehradu a tropili si z nich posměch, když viděli, jak se cvičí ve střelbě a jízdě na koni. Všichni kolem knížete Přemysla se smáli ženské udatnosti.



Jen Přemysl byl zasmušilý a plný starostí: „Poslyšte, proč se s vámi nesměju. Také byste se nesmáli, kdybyste věděli, jaký jsem dnes měl sen.“ Chtěl je varovat, proto pokračoval ve své řeči: „Byla noc, ve vzduchu se válelo plno čpavého dýmu. V záři požáru jsem spatřil dívku v přílbě. Zpod přílby jí vlály dlouhé vlasy a v ruce měla meč. Na zemi v prachu leželi zabití muži. Ta dívka běhala jako vzteklá a šlapala po mrtvých. Slyšte mužové znamení bohů. Tímto viděním vás varuji, slyšte mou řeč a neberte ji na lehkou váhu.“

Zatím se dívky připravovaly na boj proti mužům. Navzájem si slíbily, že se nesmějí dopustit zrady. Každá z nich měla své místo a svůj úkol. Chtěly hubit muže v boji i za pomoci lsti. Muži nedbali rady Přemysla a hrnuli se k Děvínu za značného veselí. Mysleli si, že zablýsknou mečem a dívky se polekají a prchnou. Ale chyba lávky. Dívky na hradbách sice nezůstaly, ale ani neprchly. Vyřítily se na muže přímo z brány. Šípy bojovnic zasypaly muže jako náhlá chumelenice. To už muže přešel smích. Z ran na jejich tělech prýštila krev, mnozí zranění spadli z koní. Než se vzpamatovali, vrazily mezi ně bojovnice na koních. Bodaly a sekaly do jejich zmateného houfu.

Boj netrval dlouho. Muži, kteří přežili, se vydali na útěk. Hustý les opodál byl jejich spásou. Mezitím se z Děvína ozýval radostný hlahol dívek. Vítězství rozpálilo jejich bojovnost.



Jednou Vladyka Ctirad, důvěrný to chránělec knížete Přemysla, byl vyslán do osady Kopaniny, aby tam urovnal spor mezi dvěma sousedy o kus pole. Cesta vedla lesy pod Děvínem, a tak Ctirad neváhal s sebou vypravit i početnou družinu ozbrojených válečníků, aby byl připraven na výpady některé z Vlastiných jednotek.

Když projížděli jezdci lesní stezkou, náhle zaslechli srdceryvný dívčí nářek. Vydali se obezřetně za ním a dojeli na mýtinu, kde u stromu ležela dívka pevně spoutána silnými provazy a vedle ní lesní roh a velká nádoba s medovinou. Představila se zachráněncům jako Šárka a vyprávěla, jak zde s otcem lovila zvěř, jak se od něj odpojila při honbě za laní a jak se na ni při bloudění lesem náhle vyřítil houf ozbrojených dívek, když zatroubila na roh, aby přivolala svého otce.

Šílené ženy ji svázaly a hrozily mučením, pokud s nimi dobrovolně nepůjde na nedaleký hrad. Když však slyšely Ctiradovu jízdu, uprchly. Poblázněnému vladkovi se zželelo nebohé dívky, uvěřil jí do puntíku, vysvobodil z pout a nechal sebe i své druhy přesvědčit, aby si zde na mýtině všichni společně oddychli. Šárka jim nabídla medovinu a vojáci si s chutí přihnuli, až na Ctirada, jenž na smutné dívence mohl oči nechat.

Muže zmohl po medovině spánek - aby ne, když proradná Vlasta namíchala do nápoje omamnou látku. Šárka poté požádala Ctirada, aby zatroubil na lesní roh, a zkusil tak sám přivolat jejího otce.

Ctirad zadul, a tím zpečetil svůj osud. Zvuk lesního rohu coby předem dohodnutý signál přivolal Vlastinu družinu; zaskočený vladyka byl zajat a odveden do hradu. Druhý den byl na vltavském břehu přímo naproti Vyšehradu umučen a vpleten do kola, a to před zraky knížete Přemysla.

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. Potom muži vypálili Děvín a v zemi nastal klid.

Smutný byl i osud Šárky, dle legendy podlehla výčitkám svědomí a svůj život ukončila skokem z nejvyššího šáreckého vrchu zvaného Dívčí skok.

Hra: CELODENNÍ BITVA MEZI KLUKY A HOLKAMI

DOPOLEDNÍ ČÁST DÍVČÍ VÁLKY – starší i mladší kategorii jsme rozdělili na dvě části a na kluky a holky, takže se nám pohybovalo mezi stanovišti celkově osm skupin (chodily vždy po 2 – kluci a holky)

- **LAJNTUCHBALL - volejbal s prostěradly – jen starší kategorie**

Na volejbalovém hřišti vyznačíme zmenšené hřiště. Hraje se přes síť volejbalovým míčem. Před zahájením si kapitáni losují o míč.

V každé hrající skupině jsou dvě dvojice hráčů (celkem na hřišti 8 hráčů). Každá skupina se postaví na jednu stranu hřiště a každá dvojice pevně uchopí 1x přeložené prostěradlo za jeho rohy. Míč se položí do prostěradla a 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. Před přehozením míče na druhou stranu si však musí minimálně jednou přihrát (aby se do hry dostávaly obě spolu hrající dvojice). Skupina, které spadne míč na zem má trestný bod. Po uplynutí časového limitu nastupují nové dvojice hráčů. Počítá se celkové skóre po vystřídaní všech hráčů.

- **KELTSKÁ ČUTANÁ - hra inspirována stolním fotbálem – všichni**

Na louce pod bazénem připraveno hřiště, sestávající se ze 6-ti dlouhých tyčí (očistěné soušky, silnější jasanové pruty), které jsou na každé straně upevněny vždy mezi dva zatlučené kůly. Těch se chytí hráči (kluci a holky).

Na první tyči je kluk – brankář, na druhé před ním 2 kluci – obránci, na třetí proti nim dvě holky – útočnice, na čtvrté zády k holkám kluci – útočníci, na páté proti nim dvě holky – obránci a na poslední šesté tyči je opět holka – brankař.

Hráči se musí celou dobu hry držet své tyče a pohybovat se s ní pouze do stran, ne dopředu a dozadu (to jim právě znemožňují na obou stranách zatlučené dvojice kůlů). 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. Hráči se v pravidelných intervalech všichni střídají.

- **FREESBEE – jen starší kategorie**

Na louce pod bazénem vytyčeno pomocí kolíků hřiště s brankami. Hraje se s létajícím talířem dle normálních pravidel. Úkolem je vhodit co nejvícekrát létající talíř do soupeřovy branky.

- **VHAZOVÁNÍ MÍČŮ DO SOUPEŘOVA ÚZEMÍ – všichni**

U zdravotky. Mezi týmy kluků a holek je natažené lano, každá skupina má zásobu papírových koulí (50 kusů na každé straně). Ty se po odstartování hry snaží všechny naházet na druhou stranu do území soupeřícího týmu. Po uplynutí časového limitu se sečte, kolik papírových koulí zůstalo v kterém území a nastupují další skupiny kluků a holek (pozor na stejný počet hráčů na obou stranách). Vítězí ti, kteří měli celkově na svém území méně koulí.

- **VYBÍJENÁ – jen mladší kategorie** - Na hřišti pod bazénem. Klasická pravidla.

- **LESNÍ ÚKRYTY – jen starší kategorie**

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 15-ti minutovém limitu najít co nejvíc holek a lístečky, které jim sebrali, donést do určeného místa.

Po uplynutí stanoveného času si kluci a holky vymění role. Celkově se hodnotí, kdo byl úspěšnější hledač a donesl do určeného místa více lístečků.

PODVEČERNÍ ČÁST DÍVČÍ VÁLKY – všichni

- **ŠTAFETY – pozor na stejný počet soutěžících na každé straně (někdo poběží 2x)**

- **S PÁLKOU A MÍČKEM** – běhá se po jednom, každý si dá na pátku na líný tenis míček a běží k obrátkové metě. Pokud mu míček spadne, musí ho chytit, dát znovu na pátku a pokračovat dále. V cíli předává štafetu dotykem dalšímu připravenému běžci *Jelikož na každé straně jsme měli cca 50 závodníků, byl tento závod trochu zdlouhavý, takže další štafety jsme už volili ve dvojicích pro urychlení.*

- **S OBRUČÍ VE DVOJICI** – dvojice chytí naproti sobě jednou rukou obruč a běží kolem obrátkové mety zpět. Obruče se nesmí pustit. Štafetu předávají dotykem další připravené dvojici.

- **NA KONI** – běží se ve dvojicích, každý má mezi nohama koně (vyrobená hlava koně z kartonu a dřevěné násady). Běží kolem obrátkové mety a zpět. Štafetu předává poslední z dvojice dotykem dalším připraveným závodníkům.

VEČERNÍ ČÁST DÍVČÍ VÁLKY – všichni

- **BITVA O DĚVÍN a OSVOBOZENÍ CTIRADA**

Holky zajmou Ctirada (Gejza) a odvedou ho na Děvín (posed za táborem), kde se opevní. Většina holek dostane štít ze sololitu (k držení slouží provázek provlečený dírkami v horní části) lze však využít i kartony z krabic.

Potom jsou svoláni kluci a vysvětlíme jim, že Ctirad byl zajat a jestli ho do půl hodiny neosvobodí, holky ho umučí. Kluci se musí dostat k posedu a pokusit se proniknout k zajatci. K dispozici dostanou papírové koule – cca 150 ks.

Okolo Děvína (posedu) je vytyčen provazy bojový prostor a mimo něj určeno místo pro zasažené kluky (označeno praporem) a shromaždiště padlých holek.

Kluci se mohou rozdělit na skupinky či jednotlivce a napadnout děvčata ve vymezeném bojovém území. Hází po nich papírovými koulemi a holky se brání štíty. Povalující se papírové koule však mohou dívky sebrat a házet zpět po klucích.

Pokud je zasažen kluk do jakékoli části těla, musí odhodit všechny papírové koule a běžet k praporu cca 50 m od bojového prostoru, dotknout se ho a může se vrátit zpět do boje. Pokud je však zasažena holka, musí také odhodit všechno, co drží (štíty, posbírané míčky), ale je ze hry vyřazena úplně a musí se odebrat do shromaždiště padlých. Když se klukům podaří v limitu vyběít všechny holky, Ctirada osvobodí a zvítězí. V opačném případě zvítězí holky.

Vymyšleno to bylo krásně, protože nebyl stanoven časový limit. Takže se mělo končit až budou všechny holky na shromaždišti padlých a půjde se pro Ctirada – pro toho se nakonec taky šlo, ale ...

Zrádné holky poté oznámily, že jejich potomstvo stále žije – schovali totiž pod haldu klestí tři nejmenší holčiny, které potom za velkého jásotu přivedly na shromaždiště – takže **VYHRÁLY** – a doporučily *Jiráskovy tuto pověst urychleně přepsat.*

O CYRILU A METODĚJOVI

aneb

"KDO VYMYSLEL TEN ŠKRABOPIS" a "SLOVANSKÝ TELEGRAF"

11.8. – křest odbojých knížat a šifrované úkoly

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 staroslověňštinu 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 staroslověňštiny liturgické knihy potřebné pro konání bohoslužeb.

Na Velkou Moravu dorazili bratři na jaře 863 a měli zde velký úspěch, protože kázali i vyučovali ve staroslověňštině. 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 staroslověňské.

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.

Úvodní divadlo bylo využito k pokřtění všech zúčastněných Slovanů. Nakonec jsme museli pochytat i pár odbojých vladyků, kteří neustále vyznávali stará božstva, a násilím je pokřtít (KŘEST ODDÍLÁCKÝCH TÁBOROVÝCH NOVÁČKŮ)



Hra pro mladší kat.: SLOVANSKÝ TELEGRAF a ROZTROUŠ. ZPRÁVA

1) Každý kmen (má 5 členů) se rozdělí na 2 části – 1 luštitel a 4 vysílači. Vysílači dostanou zprávu o rozsahu asi 2 vět (všechna slova jsou ve zprávě napsána pozadu) a vysílají jí tak, že jednotlivá písmena vytváří ze svých těl. Luštitel, který je od nich vzdálen cca 30m zprávu přijímá a musí pak vyluštit i její obsah. Hodnotí se, jak rychle dokáží zprávu správně předat. Soutěží všichni najednou.

2) Roztroušená zpráva – cca 50 očíslovaných kartiček a na každé jedno písmeno. Seřadí-li se dle čísel za sebou – objeví se nějaká zpráva. Kartičky rozmístěny a částečně schovány v lese. Členové kmene hledají kartičky (když ji najdou pouze si přečtou číslo a písmeno a to nahlásí svému zapisovateli, který se snaží rozluštit nápis.

O BÍLÉ PANÍ

aneb

"JÁ TI DÁM, LÍTAT TADY V PROSTĚRADLE"

11.8. – jen pro mladší kat. – noční hra

Motto:

Perchta z Rožmberka, sličná dcera Oldřicha II. z Rožmberka, prožila šťastné mládí na otcovském hradě v Českém Krumlově. Když dospěla, ucházelo se o dceru mocného pána mnoho ženichů. Otec ji však provdal proti její vůli za Jana z Lichtenštejna, pána sice urozeného a mocného, přitom však velmi neurvalého a hrubého, který krátce předtím ovdověl. Její otec totiž doufal, že se tímto sňatkem dostane i k majetku svého nastávajícího zetě. Ironií osudu je, že stejně zjištěné úmysly měl i Perchtin nastávající Jan z Lichtenštejna.



Když novomanžel Jan zjistil, že Perchtino věno nikdy neuvidí, velmi ho to rozhořčilo a chtěl si na své ženě zchladit žáhu.

Jemné, ušlechtilé Perchtě nastal tak po jeho boku život plný utrpení. Manželství stalo se jí peklem, z něhož nebylo žádného východiska. Marně psala svému otci i bratru zoufalé dopisy: "Vysvobod' mne od těchto zlých lidí a budeš mít zásluhu, jako bys duši z očistce vysvobodil." Nebylo jí pomoci, neboť tehdejší mrav nedovolil, aby žena odešla od muže, byť by s ní nakládal sebeukrutněji.

Teprve smrt jejího muže jí umožnila vrátit se na otcovský hrad. Stala se tu jeho dobrým duchem a laskavou ochranitelkou všech trpících. Prožitě hoře vepsalo jí do tváří nesmazatelné rysy utrpení, zapudilo navždy z lící jejích smích. Vážná, štíhlá, předčasně uvadlá, majíc zlaté, vlnité vlasy bílou rouškou obepjaté, procházela síněmi a nádvořími hradu, dohlížejíc 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 znamení, 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.

Bílá paní tak bděla nad dětmi svých příbuzných a chránila je od všeho zlého. Když chůvy únavou usínaly, brala sama nemluvnata, hýčkala je a konejšila. Velikou péči věnovala Bílá paní zvláště poslednímu potomku svého rodu Petru Vokovi.

Jednou, když opět chůvy usnuly, přistoupila ke kolébce a mazlila se s malým Petrem, aby se nerozplakal. Mezi chůvami byla jedna, která přišla teprve nedávno na zámek a nevěděla nic o Bílé paní. Ta se probudila, a spatřivši Petra v cizích rukou neznámé paní, osopila se na ni: "Co si to dovoluujete, bráti do rukou malého Petříčka? Co je vám po tom dítěti?"



Petr Vok z Rožmberka

Chtěla Bílé paní vzít dítě, ale ta přitiskla je k sobě a odpověděla jí pohněvaně: "Právem o toto dítě pečují, neboť je mého rodu. Jak se opovažuješ mně cos vyčítati ?" Obrátila se k služkám, které se hlukem probudily a domlouvala jim: "Proč nekonáte svých povinností, jak se sluší a patří ? Ode dneška mějte si samy dítě na starosti !"

Přistoupila pak k jedné a pravila jí: "Pečuj o dítě, jak náleží. Až dospěje, vypravuj mu o tom, jak jsem je milovala. A ukaž mu místo, kudy jsem k jeho kolébce přistupovala a opět odcházela."

Když ta slova dořekla, sklonila se nad kolébku, usmála se na dítě, políbila je a pak zmizela ve zdi.

Od té doby se již na zámku neobjevila.

Když Petr Vok dospěl a uslyšel vzkaz Bílé paní, dal probourat zeď, v níž zmizela. Našel prý v těch místech veliký poklad.

Hra pro mladší kat.: JÁ TI DÁM, LÍTAT TADY V PROSTĚRADLE

Celá trasa noční hry byla značena odrazkami ze starých dopravních značek, připevněnými většinou na stromy. Nemusíme se díky tomu držet jen cest, ale můžeme se pustit i do lehkého a přehledného terénu. V hustších místech jsme využili lana, kterých se poutníci drželi nebo jsme cestu vyznačili stopami koně na bílém papíru.

Na trasu se vydávaly kmeny se svými vojvody (oddíláky) a byly vybaveny baterkami, jejichž svitem hledali další odrazy světla a postupovali tak od odrazky k odrazce. Vzdálenost mezi nimi byla dle terénu 20 – 50m. Vlastní cesta značena oranžovými odrazkami. Žlutými odrazkami označena místa, kde se skrýval nějaký úkol.

POZOR: je dobré si celou trasu nejdříve sám projít a zjistit, jestli je od jedné odrazky vidět na druhou a jest-li jsou správně nasměrovány „dobře odráží“.

Úkoly jsme vzhledem k věku soutěžících a spíše pohádkové postavě Bílé paní, která se mimochodem na trase také vyskytovala a s poutníky se na různých místech potkávala, volili také pohádkově:

ÚKOLY:

- poznat 3 hudební ukázky písniček z pohádek
- poznat 1 znělku pohádky z večerníčku (Včelí medvídci)
- sestavit pohádkové puzzle (Křemílek a Vochoomůrka)
- poznat postavy z odehrané scénky (Mach a Šebestová)
- poznat hraný večerníček (Krkonošské pohádky – Trautenberk)
- poznat a přiřadit k sobě večerníčkové dvojice

Odpovědi jsou kmenům zaznamenávány do startovních karet, které si s sebou nesou.





O LUCKÉ VÁLCE – BITVĚ NA TURSKU

aneb

"VŠAK MY UŽ SE NĚJAK DOHODNEM"

12.8. – kamenné hrady (mladší kat), agresivní vybíjená (starší kat.)

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 odvahy bojovat a proto poslal několik vladkyň 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. Žil 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 poženě, 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.

Hra: VŠAK MY UŽ SE NĚJAK DOHODNEM

- **Agresivní vybíjená - jen starší.** 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 vybíjet 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).
- **Kamenné hrady - bojová hra – jen mladší kategorie.** 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. Házečí 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.

Sůváci Litoměřice



O KRÁLI SVATOPLUKOVI a O KOUZELNÍKU ŽITOVÍ

aneb

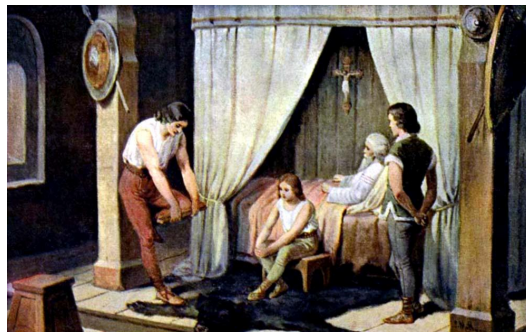
"ŽE VÁS TĚMI PRUTY PŘETÁHNU !"

13.8. – Slovanská olympiáda se soutěžími kouzelníka Žita

Motto: O KRÁLI SVATOPLUKOVI:

O třech prutech Svatoplukových – pověst I.

Na březích řeky Moravy až k Dunaji a odtud proti proudu Nitry až k vysokým horám rozkládala se před tisícem let Velkomoravská říše. Byla to říše slavná. Kupci z celého světa, kteří tudy projížděli v karavanách po vyšlapaných cestách podél řek, pěli na ni velikou chválu: Krajina spanilá a lidé dobří, dobytek ani dítko svá nikdy nebíjí. 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! Kdykoliv se mezi sebou o vládu v zemi nepohodli, hned si volali na pomoc jeden proti druhému mocné panovníky ze sousedství, nejčastěji německého krále Ludvíka. A pak dalo pokaždé spoustu práce, než zase Ludvíka s jeho vojskem ze země vyhnali.

Tak a nejinak se na knížecí stolec po Mojmirovi Rastislav, po Rastislavovi i jeho synovec Svatopluk dostali. „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.

Motto: O KOUZELNÍKU ŽITOVÍ

Žito bavil krále Václava IV. svými žerty a kouzly. Dovedl měnit svou podobu a lidé ho mnohdy poznávali jen podle spřežení černých kohoutů, s kterými jezdil. Jednou vyčaroval z 30 víchů slámy 30 tlustých prasat a hnal je na pastvu. Potkal ho bohatý pekař a chtěl hned stádo koupit. Žito mu je prodal a přidal dobrou radu: „Nesmíš je koupat!“ Ale pekař nedbal a vyhnal vepře do brodu. Než se nadál, plavalo po řece jen 30 slaměných víchů. Pekař, zelený zlostí, hnal se znovu k Žitovi. Našel ho v krčmě. Žito spal. Pekař jím třásl, ale Žito spal dál. Tu ho pekař popadl za nohu a škul. 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 zas vyplivl do kádě s vodou. A to byl Žitův nejslavnější šprým.



Hra: ŽE VÁS TĚMI PRUTY PŘETÁHNU - Slovanská netradiční olympiáda

Na Slovanské hry se spojily vždy 2 stejné slovanské kmene (z mladší a starší kategorie) – tím nám vzniklo z původně 18-ti kmenů (po 5 a 6 členech) jen devět (po 11 členech).

Zde se mělo naplňovat Svatoplukovo ponaučení, že když budou ti starší a silnější pomáhat těm mladším a slabším a budou držet pohromadě, nikdo je nepřemůže.

Body z této etapy si odnesli obě skupiny (mladší i starší) do své etapovky, ale měla i své samostatné vyhodnocení – diplomy, medaile a drobné ceny – dostali všichni.

Jednotlivé soutěže

- **Žitův Jezdecký turnaj** - Vždy dva členové kmene udělají „koně“ (jeden stojí vzpřímeně, druhý je v předklonu a drží se 1. za pas), třetí jezdec (sedí na zádech toho, kdo představuje zadní část koně). Jezdec drží v jedné ruce dřevěný meč. Tímto mečem musí srazit z podstavce zpola vyfouknutý fotbalový míč. Od startu k podstavci - cca 15 metrů, které musí jezdec urazit na hřbetě koně. V pozici jezdce se vystřídají všichni členové kmene, jako části koně se mohou střídát libovolně (tzn. klisny nemusí vůbec). Hodnotí se v počet úspěšně sražených míčů, v druhé řadě rychlost provedení.
- **Žitovo pexeso = pexeso naživo**. Jeden z kmene hádá a ostatní představují kartičky zvířat. Každé z dětí-kartiček dostane papír se zvířetem a zvukem, které vydává. Stojí na platu u jídelny. Hádač musí otočit dvě ležící „kartičky“ a ty po otočení vydají zvuk svého zvířete. Když otočí stejná zvířata, tak obě „kartičky“ odejdou mimo plato. Cílem je spojit všechny dvojice na co nejméně tahů, v druhé řadě rozhoduje čas.
- **Žitova přehazovačka** - Každý kmen si určí 2 členy, kteří jdou za pártý stan (s boky, aby nebylo vidět skrz) a budou házet tenisáky a nafukovací míčky naplněné vodou. Zbytek kmene tyto věci chytá. Tenisáky i balonky musí stan přeletět a nesmí se ho nikde dotknout. Nejprve se hází tenisáky postupně (2x 3 míčky), pak dvojice hází najednou (2x 3míčky) a nakonec hází každý postupně nafukovací balonky naplněné vodou (2x 2balonky). Cílem je chytit co nejvíc tenisáků či balónků (celkem je 16 hodů).
- **Žitovo překonávání Vltavy na voru** - Naplníme PET lahve (1,5 litrové) vodou až po okraj a zavřeme. Budou nám dále sloužit jako válečky. Dva členové kmene stojí na prknu podloženém PETkami a snaží se pohánět svůj „vor“ a přitom nespadnout. Další dva členové jim mohou dávat tzv. záchranu ale nesmí se jich dotýkat rukou a „plující se o ně mohou opírat“). Ostatní zatím co nejrychleji pokládají do směru jízdy další volné a už přejeté PETky. Posádky se na metách střídají. Jen tehdy se smí dotknout země. Neplánovaný dotyk země je penalizován 15 sekundami. Dráhu můžeme postavit s otočkou - celková délka trati stačí 50 - 100 metrů. **Potřeby:** širší prkno či fošna, a cca 12 PET lahví naplněných vodou
- **Žitův podběh** - Podbíhání roztočeného lana. Každý 5x. Počítá se počet „chycených“
- **Žitova přetahovačka** - Přetah lanem. Turnajovým způsobem. Při porážce se postupuje ještě do oprav (viz pavouk v předch. etapě). Na 2 vítězství – výměna stran. Je-li to nerozhodně při třetím kole se losuje o stranu.

U všech soutěží – POZOR na počet členů v jednotlivých družstvech.

O DALIBOROVI Z KOZOJED

aneb

"NOUZE NAUČILA DALIBORA NEJEN HOUSTI - ALE TAKY VAŘIT"

14.8. – jen pro starší kat. - na celodeňáku – vaříme buřtguláš

Motto:

V litoměřickém kraji povstali roku 1496 sedláci proti svému pánu Adamovi Ploskovskému z Drahonic. Nemohli již snášet jeho útisk a vzbouřili se. Shlukli se před tvrzí a 13. července ji dobyli. Raněného Adama Ploskovského donutili vydat zápis, kterým poddané propustil ze své moci. Ti nabídli své poddanství rytíři Daliborovi z Kozojed, který se ujal jich i celého ploskovického panství.

Adam Ploskovský se zotavil, požádal o pomoc zemské hejtmany. Ti odsoudili čin Dalibora jako pych a celou akci jako otevřenou vzpouru. V roce 1497 vyhlásili branou hotovost Litoměřicka a tvrz opět dobyli zpět a Adamovi z Drahonic vrátilo jeho majetek.

Dalibor z Kozojed byl zajat a pohnán k soudu v Praze a uvržen do vězení na Hradě v právě postavené věži nad Jelením příkopem jako první její vězeň.

Podle pověsti bylo ve vězení Daliborovi teskno. Požádal žalářníka, aby mu opatřil housle. Zanedlouho Daliborovu hru žalářníci 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 vězňitelé ponechali na stravu. Jeden z žalářníků 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. Dne 13. března 1498 byl zemským soudem odsouzen ke stětí mečem. Poprava byla ihned po rozsudku vykonána.

Věži, kde byl vězněn, se dodnes říká Daliborka.



Hra: NOUZE NAUČILA DALIBORA NEJEN HOUSTI - ALE TAKY VAŘIT

Využito při celodenním výletě starší kategorie.

Každý kmen a to i kmen Čechů (oddíláci) měl za úkol:

- 1) připravit ohniště
- 2) rozdělat oheň
- 3) připravit suroviny k použití (brambory, cibule, česnek, gothajský salám, pepř, sůl, majoránka, polohrubá mouka, gulášová polévka od vitany, olej)
- 4) uvařit buřtguláš
- 5) uhasit a zahladit ohniště

Hodnotil se jednak čas a jednak kvalita a požitelnost uvařeného oběda.

Hodnotitelé - oddíláci

Světe div se – prý vyhráli oddíláci

O GOLEMOVI aneb "PLÁCÁNÍ GOLEMA"

14.8. – jen pro mladší kat. - na celodeňáku – tvoříme z hlíny Golema

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.

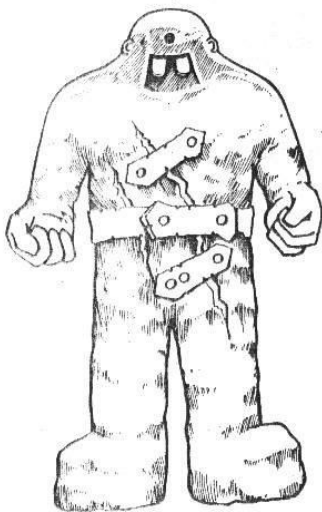
Jednou zase rabínova žena poslala Golema, aby koupil jablka. Pytel jablek, který mu trhovkyně přichystala, připadal Golemovi příliš malý. A tak přinesl celý stánek i s trhovkyní.

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.

Přikázal Golemovi, ať vystoupí na půdu Staronové synagógy a důkladně si odpočine. Golem uposlechl, vyšplhal na půdu a ulehl do prachu mezi pavučiny. Rabín se sklonil nad jeho hlavu, otevřel mu ústa a vyjmul z nich šém. Golemův dech se zastavil. Rabín ho přikryl zbytky starých tkanin. Vrátil se domů, nechal spálit Golemovy šaty a zapověděl vstup na půdu Staronové synagógy. Rozhlásil, že Golem odešel a nikdy už se nevrátí. A tak stejně záhadně, jako se Golem v životě pražského židovského ghetta objevil, z něj i beze stopy zmizel.



Hra: PLÁCÁNÍ GOLEMA

– *Využito při celodenním výletě mladší kategorie*

Kmeny v cíli svého putování (lovecká chata Moricka) objevili uvařenou hmotu (buřtguláš) na Golema, kterou museli hned ochutnat. A protože jim moc chutnala, tak žádná nezůstala.

Nezbylo jim tedy nic jiného než se pokusit uplácat si Golema z dostupných surovin v lese.

Většina kmenů plácala Golema z hlíny (blátíčka), ale některé k tomu využili i kameny, šišky nebo mech.

Hodnotila zdravotka (aby se nám oddíláci – vojvodové jednotlivých kmenů – nepobili). Hodnotila se estetičnost a nápaditost díla.

O KŘESOMYSLU A HORYMÍROVI

aneb

"KOBYLO SPLAŠENÁ, CO ZAS BLBNEŠ"

15.8. – Horymírův skok se Šemíkem přes Vyšehradské hradby do Vltavy - vodní



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 – Neumětělům. 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.

Při jízdě se jezdec naklonil koňovi k uchu a něco zvířeti pošeptal. Šemík se vzepjal a mocným skokem se přehoupl přes vyšehradské hradby, seběhl po skále, skočil do Vltavy, přeplaval na protější břeh a tak zachránil pánovi život. Ba donesl ho ještě do Neumětel. Ale tam podlehl vnitřním zraněním, skonal a byl pohřben pod velkým kamenem u vrat Horymírova dvora.

Všichni se za Horymíra přimlouvali a Křesomysl mu nakonec odpustil.

V Neumětělích věří, že kdykoli hrozí osadě nebezpečí, dává kámen znamení rachotem a klepáním. Když se jím pohne, jsou Neumětely stížené ohněm.

Hra: KOBYLO SPLAŠENÁ, CO ZAS BLBNEŠ

- **Vodní etapa** – každý kmen si vybral svého Horymíra (u mladší kategorie ti nejmenší, u starších ten největší kluk).

Horymír startoval tak, že obíhal a následně přeskakoval zábradlí (u mladších podlézal) a naskakoval na Šemíka. Ostatní zatím startovali ze břehu do vody a přistavovali splašeného Šemíka ke břehu tak, aby mohl Horymír bezpečně nasednout a následně dělali Šemíkovi motor – strkali ho do cíle.

Jako Šemík nám posloužil umě zrobený vor –sedlo = sedací část staré židle, tělo Šemíka bylo tvořeno svázanými starými lyžemi (2 páry) podloženými prázdnými a zavíčkovanými 1,5 litrovými PETkami a to celé zpevněno smršťovací fólií. Hlava vyrobena z kartónového papíru (dlouho nám nevydržela) a jako pohon zbylí členové kmene.

Šemíkovi se však nesměla ponořit hlava, aby neutonul – to symbolizovala zapálená svíčka umístěná v nádobě (mladší) nebo na nádobě (starší). Svíčku si musel Horymír chránit, protože pokud během jízdy svíčka zhasla, počítalo se k dosaženému času 30 vteřin.

Mladší kategorie měla trasu z jednoho břehu bazénu na druhý a starší kategorie plavala tam a zpátky.

Rozhodoval výsledný čas.

O OPATOVICKÉM POKLADU

aneb
"KAM JSTE TY KŘÁPY ZAKOPALI"
16.8. – hledání pokladu

Motto:

Mladý klerik oznámil opatovi, že do kláštera přijel vznešený pán. Opat se svými dvěma druhy pána přivítali. On jim řekl, že je Karel, římský císař, král česky. Chtěl vidět poklad. Opat pravil, že buď mu sdělí, kde se poklad nachází, nebo mu jej ukáže, ale neprozradí mu, kde je. Císař chtěl poklad vidět. Opat mu zavázal oči a vedl jej z kostela do sakristie a odtud sklepeními. Císař byl velice překvapen, když obrovský poklad uviděl – ohromné množství drahého kovu, zlato, stříbro, ale vše umělou prací zdělané: překrásné řetězy, číše a kalichy, kříže a pacifikály, vše svítilo zlatem a ještě měňavými, duhovými blesky drahého kamení, až z toho zrak přecházel.



Jak se tak císař na všecku tu krásu, na všechno to nesmírné bohatství zahleděl, řekl mu opat: „Pane náš, ty poklady se tobě i tvým budoucím chovají. Protož vezmi, co se koliv tobě líbí.“ Císař však nechtěl, a tu opat, řka, že by se neslušelo, aby odtud odešel a něco si na památku nevzal, podal mu drahocenný prsten, v němž byl světlý, nadmíru vzácný diamant. Císař ho přijal s povděkem.

Pak se obrátili, a jak prošli zase tím trojím sklepením, vstrčili císaři zase tu kuklu na hlavu, vodili jej zase sem tam, posléze k tomu žebříku, po kterém vylezli do sklepení. Když otvor zase zadělali, zhasili svíce, a sňavše císaři kuklu, vedli ho do sakristie a do kostela, kdež se pomodlil před velkým oltářem.

Po smrti Karla IV. přepadl klášter pan Městecký z Opočna se svými pacholky a rytířem Otem z Bergova. Zneužil klášterní pohostinnosti, aby se dostal dovnitř kláštera, a 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.

Po pěti letech se pan Městecký do opatovického kláštera vrátil. Ne aby loupil, ale aby jej chránil. Dvakrát svedl boj s Hradeckými. Když potom odjel, Hradečtí klášter vypálili.

Rozvaliny 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.

Přesto se o to pokoušeli čtyři cizinci. Dva brzy vyplavali na povrch. Dva tam zůstali déle. Možná je strhl proud, snad zabloudili. Ani jejich mrtvoly nikdo nenašel.

A tak poklad opatovického kláštera leží dodnes hluboko v zemi a Labe, proudící přes něj, jej dobře chrání.

Hra: KAM JSTE TY KŘÁPY ZAKOPALI

- **branný závod s pokladem** (úkoly na trase - šifry, zdravotvída, poznávání stromů, zvířat, nesplnění – časová ztráta – start v pořadí z etapovky. **Poklad je pro každou kategorii jen 1** – kdo ho objeví má body do etapy. Obsah pokladu si kmeny rozdělí rovnoměrně mezi sebe.
- u mladší kategorie to bylo ještě ztíženo tím, že museli ještě otevřít truhlu s pokladem – po okolí bylo rozmístěno či rozvěšeno cca 70 ks různých starých klíčů. Úkolem bylo najít ten správný klíč, který nám odemkne truhlu s pokladem. Klíč hledají všichni najednou. Klíč, který se nehodí odevzdají oddílákoví. Správný klíč však byl zavěšen na strom až později.

NEREALIZOVÁNO

O DURYNKOVI A NEKLANOVI

aneb

"MY TĚ LUMPE DOŽENEME"

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 sekyru. 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.



Hra: MY TĚ LUMPE DOŽENEME

Při celodenním výletě – kmeny 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 nakonec přivedou Durynka do tábora. Kde ho předají Neklanovi a obdrží odměnu za dopadení, kterou si rozdělí rovnoměrně mezi kmeny.

NEREALIZOVÁNO

O BRUNCVÍKOVI

aneb

"BRUNCVÍKŮV BOJ S DRAKEM, BAZILIŠKEM, A PTÁKEM NOHEM"



Motto:

Kdysi panoval u nás kníže Bruncvík. Byl spravedlivý a chtěl si po vzoru svého otce dobýt lva jako důkaz hrdinského činu. Opustil tedy manželku a s vybranou družinou vyrazil do světa s tím, že pokud se do sedmi let nevrátí, že je již zřejmě mrtev.

Jel do různých zemí, až se jeho koráb dostal blízko Jantarové hory, která k sobě přitahovala všechny lodě – žádné nebylo úniku, ani té Bruncvíkově. Posádka v čele s Bruncvíkem zůstala na nehostinném ostrově a postupně umírala hlady. Tu si starý rytíř Balad všiml, že na horu každý rok přilétá pták Noh. Poradil Bruncvíkovi, aby se i s mečem zašil do koňské kůže. Pták Noh, když opět přiletěl na ostrov, popadl Bruncvíka, zašitého v koňské kůži, do drápů jako kořist a odletěl s ním z ostrova a po třech dnech letu donesl Bruncvíka svým mláďatům.

Poté se Bruncvíkovi podařilo z kůže osvobodit. Prchl z hnízda ptáka Noha a dostal se do údolí, ve kterém bojovala saň se lvem. Bruncvík se pustil do obludy, zatímco unavený lev odpočíval. Když Bruncvíkovi docházely síly, vyřtil se lev a obludu rozsápal.

Lev, kvůli kterému šel Bruncvík do světa, potom všude Bruncvíka provázel a po čase se spřátelili. Putovali spolu, až se dostali pod Karbunkulovu horu – zde narazil na zvláštní obyvatele v čele s králem Olibriem. Ten jej nechtěl pustit dále, jen pokud neosvobodí jeho dceru ze spárů strašlivého draka Baziliška. Lev Bruncvíkovi v boji pomáhal a společně draka přemohli. Bruncvíkovi však hrozilo, že si bude muset vzít Olibriovu dceru za ženu

Nešťastný z nechtěného sňatku bloudil často hradem, když tu našel starý meč, který na přání svého majitele usekl komukoliv hlavu. Bruncvík tedy nechal useknout hlavu králi i jeho dceři a prchl se lvem z podivné krajiny. Ještě zažil nejedno dobrodružství, než se dostal se lvem zpět domů. Uplynulo však více než 7 let a jeho a jeho ženu chtěli znova provdat.

Bruncvík se nechal poznat, když se prokázal prstenem a svatbu překazil. Za jáсотu lidí se vrátil se lvem na hrad. Žil pak spokojeně se svou ženou i lvem.

A od těch dob se lev vyskytoval i ve znaku Českých zemí

A starý meč? Po jeho smrti byl zazděn do pilíře Karlova mostu, kde je Bruncvíkova socha.

A pověst praví: Až bude České zemi nejhůře, povstane svatý Václav s blanickými rytíři, kůň svatého Václava na mostě vykopne Bruncvíkův meč. Svatý Václav ho uchopí, zatočí s ním nad hlavou a s jeho pomocí zbaví české země všech nepřátel.

Dle pověsti jsme svůj znak získali velice krvavým a ještě více nepravděpodobným způsobem. Informace o našem znaku se objevuje v pověsti o Štylfrýdovi, který se vydal do Neapole. Neapolskému králi pomůže hrdinským činem porazit anglického krále, postaví se totiž proti jeho 12 rytířům. Za to dostane znak (údajně anglického krále) – orlici, jeho syn Bruncvík dostane za ženu dceru krále neapolského Neoméni.

Prvním znakem symbolizujícím Čechy byla černá orlice ve stříbrném poli, kterou měl používat již praotec Čech a kterou později převzali i další panovníci.

Hra: BRUNCVÍKŮV BOJ S DRAKEM, BAZILIŠKEM A PTÁKEM NOHEM

– střelecká soutěž - vzduchovka, lukostřelba, šerm, srážení bidly, tuc-tuc

NEREALIZOVÁNO

O BLANICKÝCH RYTÍŘÍCH – PROROCTVÍ SLEPÉHO MLÁDENCE

aneb

"JÁ CHCI TAKY ZLATO !"

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. Ovčák se přitiskl ke skále a chytil do ruky kus kamene. Jak se dostal ven, ovčák nevěděl, ale najednou místo kamene držel v ruce kus zlata. 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.

Pověst říká, že uvnitř hory odpočívá vojsko, které čeká, až bude českému národu nejhůře. Jeho velitelem je sám světec a patron země České svatý Václav. Ve chvíli, kdy bude naše vlast v největší tísní, zazelená se suchý dub na Blaníku a pramen pod ním vydá tolik vody, že studánku přeplní a voda poteče až po stráni dolů. Pak se v hoře otevře tzv. Veřejová skála, rytíři uvnitř se probudí z hlubokého spánku a pod vedením patrona české země vyrazí proti nepřátelům, porazí je a v Čechách nastane opět klid a mír.

Říká se také, že kdokoliv cokoliv z hory vynese – promění se to ve zlato.

Hra: JÁ CHCI TAKY ZLATO !

Na louce je do země zabíjí kůl u kterého jsou na 4 lana přivázáni 4 blaničtí rytíři (oddíláci). Kolem kůlu jsou rozházené kartónové kartičky (z normálního papíru by nám mohl vítr snáze rozfoukat). Ty představují věci v Blaníku.

Kmeny mají za úkol posbírat co největší počet těchto kartiček (lze sbírat pouze po jedné) a přinést je do bezpečí (za startovní čáru) a dát je do nádoby patřící kmeni. Jedině tak se z nich stane zlato.

Přitom se ale musí snažit vyhýbat uvázaným blanickým rytířům aby je nechytily. Pokud je rytíř plácne, musí jít za startovní čáru, udělat 10 dřepů a až poté může opět pokračovat ve hře. Jelikož je v kategorii 9 kmenů, rozdělili jsme je tak, že současně soutěžili vždy tři kmeny – rozdělení losováním.

Pozor na počet členů – při nestejném počtu – počítáme průměr na jednoho členu.

NEREALIZOVÁNO

O KRÁLI JEČMÍNKOVI

aneb

"JEN BLB SE NEUČÍ"

Motto:

Když Svatopluk, král Moravy najednou zmizel, začali pánové hledat nového panovníka. Všichni se shodli, že nejlepší volbou bude zeman žijící na hradě Chropín a zvolili si ho za krále.

Zprvu nový panovník jezdil mezi lidem a lidé mu blahorečili. Jenže radost netrvala dlouho: pánovi stoupla pýcha do hlavy a zatvrdila srdce. Začal pořádat bohaté hostiny a lovy a v královské pokladnici již nebylo stříbra. Proto uvalil na lid vysoké daně. Lidé prosili královnu o smilování, neboť ta jediná jim byla nakloněna. Chropyňská paní se za své poddané přimlouvala, pánovo srdce však bylo již tak tvrdé, že pohrozil vyhnáním i jí.

Utrápení poddaní se rozhodli, že zámek napadnou a všechny pobijí. Bylo jim však líto chropyňské paní, a proto ji včas varovali. Prchla ze zámku se zbrojnoši v patách, jen tak tak se stačila ukryt v blízkém lánu ječmene. A jaký div. Zohýbaná stébla ječmene se znovu narovnal a paní schovala. Zanedlouho nastaly 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. Neměl už nikde stání, ani jeho bujaré oslavy už ho nedokázaly rozveselit, a tak se rozhodl, že povolá svou ženu a syna zpět. Když však poslové přišli na místo, kam je dříve dal odvést, bylo prázdné a 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, nevynechali žádnou vesničku, žádnou jeskyni, žádný hájek, ale svou ženu se synem pán přesto nikde nenašel. Až jednou zahlédl u černé jeskyně starého poustevníka. Zeptal se jej, zda-li mu neporadí, kde by našel svoji paní a syna. Poustevník se však proti němu postavil a pravil: „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.“

Poustevníková věštba o synu chropyňského pána se roznesla Moravou a lid nepřestal čekat na krále Ječmínka. Nejdříve jej čekali ihned po králově smrti a doufali, že se snad každou chvíli objeví. Král Ječmínek ale nepřicházel. 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.



Hra: JEN BLB SE NEUČÍ

- **kvízy** - kmeny 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 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 20 - 40.

Na konci se sečtou body a každý kmen získává za každý dosažený bod právo 1 hodu šiškou do kbelíku na určitou vzdálenost. Vítězí kmen, který nahází nejvíce šišek do kbelíku.

Výsledky následujících testů:

Test 1: 1c), 2c), 3c) 4d) 5b) 6c) 7d) 8a) 9a) 10a)

Test 2: 1b), 2a), 3c) 4a) 5c) 6b) 7c) 8a) 9b) 10b) 11a) 12c)

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) z oblasti Bulharska - vytlačili je kmeny bojových Avarů

4. Praotec Čech se svými věrnými došel na horu

- a) Třemšín
- 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) Šedák
- d) Korok

6. Horymír se svým koněm vyskočil z

- a) Tetína
- b) Kazína
- c) Vyšehradu
- d) Pražského hradu

7. V pověsti Dívčí válka vystupovaly postavy

- a) Tereza, Lucie a Patrik
- b) Xena, Gabriela a Herkules
- c) Libuše, Vlasta a Přemysl
- d) Vlasta, Šárka a Ctirad

8. V hoře Velký Blaník (638 m) odpočívají Blaničtí 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 II.

9. Kněžna Libuše byla dcerou

- a) Praotce Čecha
- b) Vojvodu Lecha
- c) Vojvodu Kroka
- d) Přemysla Oráče

10. Za manžela si kněžna Libuše vybrala

- a) Přemysla Oráče ze Stadic
- b) Nezamysla
- c) Bivoje
- d) Neklana

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) Třemšín
- 2) **Který kníže vládl po smrti praotce Čecha?**
 - a) Krok
 - b) Přemysl
 - c) Lech
- 3) **Kolik dcer měl podle pověsti kníže Krok a jak se jmenovaly?**
 - a) 5 - Šárka, Libuše, Teta,
 - b) 4 - Kazi, 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 vlka
- 5) **Jak se jmenoval původní hrad knížete Kroka, na kterém prý byla kouzelnická škola?**
 - a) Lstiboř
 - b) Vyšehrad
 - c) Budeč
- 6) **Po smrti Kroka vládla jeho dcera Libuše, která uměla věštit. Při jednom soudu ale označený viník pronesl 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 Soráč
- 7) **Jak se jmenoval kůň vладыky Horymíra, který skočil z Vyšehradu do Vltavy?**
 - a) Šedík
 - 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) Březové hory
- 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) Častava
- 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

NÁVRH PLASTOVÉ MEDAILE ZA ETAPOVOU HRU 2012



MEDAILE ZA ETAPOVOU HRU 2012



MEDAILE ZA SLOVANSKÉ HRY 2012



POUŽITÁ LITERATURA a ZDROJE

HLAVNÍ ZDROJE:

- ALOIS JIRÁSEK: STARÉ POVĚSTI ČESKÉ (kniha)
- F.R. ČECH: DÍVČÍ VÁLKA (video - divadelní představení)
- F.R. ČECH: PRA, PRA, PRA (video - divadelní představení)
- TOULKY ČESKOU MINULOSTÍ (mp3)
<http://www.rozhlas.cz/toulky/portal/>

INSPIRUJÍCÍ WEB STRÁNKY TĚCH, CO TO ZKOUŠELI PŘED NÁMI

- <http://www.psl.cz>
- www.dablici.org/programy/program2009.doc
- <http://tabor-mendici.wz.cz/povesti.htm>
- <http://www.pratelstvi.wz.cz/read.php?id=79>
- http://www.spolek.eu/kronika/2011/11_07_Tabor/index.php
- <http://www.bimbrlata.cz/cs/deti/bimbrlata/tabory/2010-prorocvi-knezny-libuse/>
- <http://kingscross.webzdarma.cz/index.php?parametr=cthr>
- <http://drobek.mysteria.cz/deti/cthr/povesti.html>

VIDEOSPOT K VÝSTAVĚ V NÁRODNÍM MUZEU: „STARÉ POVĚSTI ČESKÉ“

- <http://www.youtube.com/watch?v=KxQh5xr-K6A&feature=plcp>

TAK TO BY BYLO VŠE



PERUN

Určeno pro vnitřní potřebu oddílových vedoucích
LDT SŮVÁCI LITOMĚŘICE
ZÁMEČEK ROŽELOV, 4. – 17. 8. 2012

Zpracoval: Μαρτυν