

Tábor 2007: STARÉ ŘECKÉ BÁJE A POVĚSTI

Náš letošní tábor se nesl ve znamení starověkého Řecka. Tematiku jednotlivých her jsme se snažili vázat ke knize Staré řecké báje a pověsti od E. Petišky. Pořadí pověstí jsme ale nedodržovali, pouze jsme na začátek zařadili báji o Prométheovi a na závěr dobytí Tróje. Každý z vedoucích na táboře představoval nějakého boha a vyrobil si taky kostým s jeho hlavními znaky (Zeus měl blesk, Poseidon trojzubec, Artemis luk a šípy atd.).

Za umístění ve hrách získávaly družiny písek ve své barvě, za individuální hry bylo možné získat „přízeň bohů“. Šlo o papírový kotouč se symbolem některého z bohů, který bylo možné odevzdat na začátku nějaké celodružinové hry danému vedoucímu. Ten potom družině pomáhal – buď se stal jejím dalším členem, nebo alespoň nebojoval proti ní. V jedné hře mohla každá družina využít pouze jednu „přízeň bohů“. Přízně také byly pouze v jednom provedení, takže nikdy se nemohlo stát, že by jeden vedoucí pomáhal několika družinám najednou.

Specialitou tábora také bylo, že při ranním nástupu družiny sázely na jednu z her v daný den žolíka, který představoval dvojnásobný zisk v určené hře.

Všechny hry byly koncipované pro malý tábor o 30 dětech a odpovídajícím počtu vedoucích.

Neděle 1.7.2007

Před zapálením úvodního ohně proběhla vstupní scénka. Na Olympu se Zeus v nepřítomnosti Hery snaží svést Afroditu, ta se mu brání s tím, že je přece svolaný sněm bohů. Na ten pak postupně přicházejí i ostatní bohové a bohyně a všichni společně si stěžují, že kvůli Prométheovi je na světě spousta lidí, kteří neobětují bohům tak, jak by měli. Rozočněný Zeus se rozhodne s lidmi zatočit, ale zastaví ho příchod Dionýsa, který vesele volá, že je přece čas slavit. Na lidi bude příští ráno času dost.

Pondělí 2.7.2007

Hry:

- *Plavení ohně*
Legenda: Lidé se bojí hněvu bohů, a proto posílají posvátný oheň k základům budoucích chrámů. Ohně ale musí překonat část cesty po vodě.
Pravidla: Každá družina vyrobila dva vory a dvě bidla. Potom se rozdělila na poloviny a přesunula na start. Do vorů byly vloženy svíčky a po zapálení odstartoval závod po potoce. Děti se nesměly vorů dotknout rukou (kromě případů, kdy svíčka zhasla) a pomáhat mu v plavbě mohly pouze v případě, že uvízl na mělčině. V tomto případě musely použít bidlo. V tišinách bylo povoleno pohánět vor děláním vln. Rozhodovala rychlost proplutí určeným úsekem potoka, za každé opětovné zapálení svíčky (po jejím zhasnutí) byla penalizace 30 vteřin. Hodnotil se součet časů obou vorů.
- *Pandořina skříňka*
Před začátkem hry jsme dětem přečetli úryvek z příběhu o Prométheovi. Potom následovala cesta družin po okolí tábora, kde děti plnily různé úkoly. Nakonec našly bednu – dar od bohů. Po jejím otevření vyskočila ven jedna z vedoucích polepená papírky s nápisy „mor“, „cholera“ apod. Pandořina skříňka byla otevřena.
V hodnocení hry rozhodovalo, za jak dlouho se družina dostala k Pandořině skříňce.
- *Prométheus*
Legenda: Prométheus krade bohům oheň.
Pravidla: V první části hry se děti musely dostat do úlu pro včelí vosk, v cestě jim ale bránily včely-vedoucí. Po úspěšném získání tří plástů dostala každá družina knot a měla za úkol vyrobit svíčky, které budou dobře a co nejdéle hořet. Vlastní hra pak měla probíhat za tmy, když děti měly zapálit svíčku od olympského ohně, co nejrychleji s ní oběhnout vytyčený okruh a předat ji dalšímu. Pokud svíčka zhasla, musel se dotyčný vrátit proti směru okruhu a znovu si zapálit svíčku od olympského ohně. Hodnotil se čas, za který všichni členové družiny obešli daný okruh.
Hra měla původně následovat hned v den, kdy si družiny vyrobily svíčky, nakonec nám ale počasí dovolilo ji realizovat až v pátek večer.

Úterý 3.7.2007

Hry:

- *Souboj s osudem*
Legenda: Staří Řekové rádi bojovali proti neodvratnému osudu. Děti teď čeká totéž.
Pravidla: Je stanovená krátká trať, na které jsou připravené úkoly, pro jejichž splnění se neustále snižuje pravděpodobnost úspěchu: 1) Hod mincí (1:2), 2) Kámen – nůžky – papír (1:3), 3) Výběr srdcového esa (1:4), 4) Losování ulomené sirky (1:5), 5) Hodit na kostce 6 (1:6). Družina rozdělená na tři skupiny běží po okruhu a snaží se ho co nejvícekrát obejít. Pokud jeden úkol splní, může se přesunout k dalšímu. Pokud neuspěje, vrací se k předchozímu. Pokud neuspěje u 1), vrací se na start a začíná znovu. Pokud už ukončí kolo, vedoucí to zaznamená a družina začíná znovu.

- *Let na Pegasovi*
Legenda: Bellerofontes si ochočil Pegase, aby zabil chiméru a vykonal na létajícím koni mnoho hrdinských činů. Každý z dětí si teď vyzkouší, jaké to je létat na Pegasovi.
Pravidla: Na táborovém náměstí byla postavená překážková dráha, kterou děti snažily co nejrychleji projít, když měly na očích nasazené divadelní kukátko. Kukátko bylo otočené opačně, takže se všechno zdálo být velmi daleko.
Hra byla individuální a vítěz získal „přízeň bohů“.
- *Orfeus a Eurydyka*
Legenda: Dětem jsme na začátku přečetli báji o Orfeovi, který se vydal do podsvětí pro svou mrtvou ženu Eurydyku.
Pravidla: Na začátku hry přišel vedoucí představující Háda a všechny holky ze všech družin odvedl pryč. Kluci museli zjistit, kde je podsvětí, zpěvem písně uspat trojhlavého psa Kerbera a vyžádat si od Háda Eurydyku. Při cestě zpátky museli všichni kluci bez přestání zpívat. Hodnotila se rychlost, za jakou se družina vrátila do tábora.
Holky během čekání v podsvětí vytvářely přírodní obraz Orfeovy lyry, nejhezčí lyra byla potom odměněna jednou „přízní bohů“.
- *Stavba chrámů*
Každá družina si vybrala jednoho z bohů a postavila pro něj chrám. Pokud byl bůh spokojen se stavbou, dal družině svou „přízeň“.

Středa 4.7.2007

Hry:

- *Ochrana chrámů před nepřáteli*
Legenda: Na nově postavené chrámy útočí nepřátelé, kteří nevěří v řecké bohy. Je třeba jim v tom zabránit a naopak postavit chrámy ještě slavnější.
Pravidla: V lese jsou označené čtyři stromy tvořící čtverec. V jeho středu jsou jinak označené další tři stromy, každý z nich znamená místo pro stavbu chrámu. Každá družina se snaží vytvořit z šišek co nejvyšší věž u svého stromu. Po určité době přicházejí nepřátelé-vedoucí, kteří chytají děti. Koho se dotknou, ten musí odložit všechny šišky, které nese, obejmout nejbližší strom a vykřiknout modlitbu, která ho zachrání (v našem případě to bylo třikrát opakované: „Moje božstvo, moje božstvo, zachraň mě!“) Děti se mohou ukrýt u některého ze stromů tvořících rohy čtverce, protože do jejich blízkosti vedoucí nesmí. Po uplynutí časového limitu se hodnotí výška jednotlivých chrámů.
- *Thébský král*
Legenda: Děti se snaží stát se králi slavných a bohatých Théb.
Pravidla: Každá družina je rozdělena do dvou skupin, které se snaží co nejrychleji projít „gamebookem“ v duchu starořeckých reálií rozestaveným po táborovém náměstí. Na závěr se hodnotí součet časů obou polovin družiny.
- *Počítání nepřátel*
Legenda: Potom, co se družiny staly thébskými králi, se musí připravit na obranu města. Vysílají proto zvědy, aby zjistili, kolik nepřátel se v okolí skrývá.
Pravidla: Na krátké trase jsou rozmístěny papíry A5 s nakreslenými postavičkami ve dvou barvách. Mladší děti mají za úkol spočítat všechny postavičky, starší děti potom i počet postaviček v jednotlivých barvách. Hodnotí se v první řadě správnost počítání, v případě shodného výsledku potom čas, za který dítě trasu obešlo.
Hra se hodnotila individuálně (vítěz získal „přízeň bohů“) i družinově (průměrná chyba v počtu vojáků, k času už se nepřihlíželo).

Čtvrtek 5.7.2007

Ráno se děti vzbudily pomalované barvami na obličej. Na nástupu to bylo interpretováno jako znamení bohů, které musí vyložit delfská věštitelna. Programem dne byl tedy celodenní výlet spojený s návštěvou nedaleké rozhledny. Ta představovala věštitelnu, z níž sestoupil sám bůh Apollón a předal družinám neviditelnou zprávu. Byla napsaná mlékem (po zahřátí se objeví) a oznamovala, že až nadejde čas a objeví se nutná znamení, bude třeba se vypravit k branám Tróje a oblehnout ji.

Pátek 6.7.2007

Hry:

- *Hledání Persefony*
Při ranním škrábání brambor našly děti v kýblu i text srolovaný v krabičce od filmu. Byla to zpráva od bohyně úrody Démétér, které se ztratila dcera Persefona. Děti se po doškrábání brambor měly vydat podle azimutu, který zpráva obsahovala. Tam našly první kontrolu se zprávou, že bohyně úrody je nešťastná a proto přichází podzim. Děti musely najít v okolí zprávy tři pohozené brambory a s nimi se vydat podle

azimutu na další kontrolu. Tam byl text o tom, že Démétér pláče pro svou dceru, je zoufalá a všechno proto mrzne – přichází zima. Ze zmuchlaných papírů nedaleko kontroly je tedy potřeba vyrobit „sněhuláka“ a s ním pokračovat podle azimutu na třetí kontrolu. Tam je napsáno, že se k dětem dostaly první zprávy o Persefoně – Hádes ji unesl do podsvětí. Démétér se raduje, protože už ví, kde hledat – a tak přichází jaro. Děti musí uvít věneček z trávy a pak pokračovat do podsvětí – místa, kde už byli jednou pro Eurydyku. V podsvětí potom čeká poslední zpráva o tom, že se Persefona už stala Hádovou manželkou, a proto zde musí aspoň část roku zůstat. Na jaro, léto a podzim se ale může vrátit za matkou. A protože je právě léto, děti mají za úkol udělat z trávy panenku jako symbol Persefony a co nejrychleji ji dopravit do tábora. Hodnotil se čas, za který se děti od začátku škrábání brambor dostaly do tábora i s Persefonou.

- *Prototyp starořeckého počítače*

Legenda: Děti pracují s prototypem starořeckého počítače a mají do něj zadat část báje o Orfeovi.

Pravidla: Děti v družině se rozdělí na několik skupin. Jeden člověk sedí u „klávesnice“ a dostane do ruky text, ve kterém jsou všechny znaky nahrazené obrázky. Několik dalších běhá mezi „klávesnicí a překladačem“ a nosí tam symboly. V „překladači“ je opět jeden člověk s dešifrovací mřížkou, který překládá text. Další skupinka dětí běhá od „překladače“ k „monitoru“, kde zvedá papíry s napsanými písmeny a dalšími znaky (mezera, čárka, tečka). Jedno dítě sedí asi deset metrů od „monitoru“ a zapisuje tam, co vidí. Cílem je přepsat celý text co nejspíšeji v co nejkratším časovém intervalu.

- *Provoz na řeckých silnicích*

Legenda: Děti mají přepravit nesmírně důležitý náklad, a to co nejrychleji. Musí se při tom vyrovnat s hustým provozem na řeckých silnicích.

Pravidla: Provoz na silnicích je řízený semaforem. U každého semaforu je také napsáno, kolik dětí najednou může projít. Pokud je na semaforu zelená, mohou děti až k dalšímu semaforu běžet. Pokud na daném úseku mezi semaforem někdo je, automaticky svítí červená. Oranžová se rozsvítí až ve chvíli, kdy se skupina dětí přesune za následující semafor. Pro děti oranžová znamená, že po úseku nemohou běžet, ale musí pouze jít. Protože se liší počty dětí, které mohou jít na tom kterém úseku společně, mohou se děti bez omezení vracet od jednoho semaforu zpátky ke druhému. Cílem je absolvovat celou trasu v co nejkratším čase.

Sobota 7.7.2007

Hry:

- *Kaledonská svině*

Legenda: Děti se vypravily na lov do kaledonských lesů. Zde ale kromě obyčejných zvířat žije i obávaná kaledonská svině, již chrání sama bohyně Artemis. Zvíře je nebezpečné a takřka nezranitelné, a tak se z lovců často stává štvaná zvěř.

Pravidla: Na větším území v lese jsou rozmístěné barevné papírky v různých barvách. Čím méně je lístečků v dané barvě, tím cennější zvíře představuje. Dětem se o hodnotách barev řekne už předem. Děti běhají lesem a snaží se najít co nejvíce lístečků v co nejvyšší hodnotě. Kromě nich se ale v lese pohybují i vedoucí představující kaledonskou svini. Koho chytí, tomu seberou všechny lístečky a navíc ho „zraní“ – nakreslí mu na jednu ruku nebo nohu křížek. Kdo má označené všechny čtyři končetiny, podlehl svým zraněním a vypadává ze hry. Na závěr se hodnotí, která družina má největší hodnotu získaných lístečků.

- *Augiášův chlív*

Čtvrt dne je věnováno úklidu Augiášova chlíva, tedy stanů dětí □

- *Král Midas*

Legenda: Před hrou jsme dětem přečetli báji o králi Midasovi, který měnil ve zlato všechno, čeho se dotknul, a navíc dostal oslí uši, když se snažil rozsoudit spor Pana a Apollóna.

Pravidla: Děti se vydávají po cestě, kterou označují stříbrné kameny (zabalené v alobalu). Jejich úkolem je projít celou cestu co nejrychleji. Na konci cesty potom čekají Pan a Apollón a chtějí, aby je děti rozsoudily (kdo hraje lépe). Ať děti zvolí kohokoli, druhý z bohů jim uraženě přičaruje oslí uši (konkrétně nejstaršímu dítěti ve družině). Uši si děti nesmí samy sundat, udělá to za ně až bohyně Asklépia při večerním ohni – ale napřed pro ni děti musí složit modlitbu.

- *Řecká moudrost*

Pravidla: Z každé družiny vybíhá dvojice kůň a jezdec, na polovině cesty zůstává kůň stát a jezdec si běží k vedoucím pro otázku. Pokud zná odpověď, odpoví a vrací se zpět. Pokud odpověď nezná nebo odpověděl špatně, musí se vrátit ke koni a poradit se s ním. Pokud ani kůň neví, musí se celá dvojice vrátit k družině a poradit se tam. Hodnotí se v první řadě počet správně zodpovězených otázek, ve druhé řadě čas. Otázky byly vybrané z oblasti řeckých bájí a pověstí.

Neděle 8.7.2007

Hry:

- *Slepi válečníci*

Legenda: Spartský vojenský trénink vyžadoval, aby se vojáci vyrovnali s jakoukoli situací, tedy i s bojem ve chvíli, kdy jsou dočasně oslepeni.

Pravidla: Děti jsme rozlosovali do turnaje, ve kterém bojovaly ve dvojicích ve čtverci cca 3x3 metry. Děti měly zavázané oči a po vstupu do čtverce musely co nejrychleji najít prázdnou PET láhev. Po jejím nalezení se snažily zasáhnout svého protivníka. Hrál se na jeden zásah.

Hra byla individuální, první tři děti získaly „přízeň bohů“.

- *Daidalos a Ikaros*

Legenda: Před začátkem hry jsme dětem přečetli úryvek z báje o Daidalovi a Ikarovi a jejich útěku z Kréty.

Pravidla: Každá družina měla postavit dvě papírové vlašťovky, těmi pak děti házely z posedu na louce nedaleko tábora. Každé dítě házelo jednou a hodnotil se nejdelší pokus za celou družinu.

- *Řecké slavnosti*

Legenda: Děti se účastní slavností a chtějí si na nich co nejvíc vydělat.

Pravidla: Na táborovém náměstíčku bylo několik atrakcí, kterých se děti účastnily a snažily se získat co nejvíc starých vlakových lístků (kartónových). U každé atrakce (s výjimkou řezání dřeva) se platilo vstupné, zisk se potom na různých místech lišil.

Pondělí 9.7.2007

Hry:

- *Družinová spolupráce*

Pravidla: Cílem hry bylo prokázat dobrou spolupráci uvnitř družin. Družiny se rozdělily do dvojic a dostaly dva nafouknuté balónky. Dvojice potom štafetově chodily asi 20m vzdálenost s balónkem mezi čely a na konci se s ním musely trefit do připraveného kýblu. Komu balónek upadl, vracel se na start a předával ho další dvojici. Jakmile byl balónek v kýblu nebo na zemi, mohla startovat další dvojice. Cílem bylo dostat v určeném časovém limitu do kýblu co nejvíc balóneků.

- *Meleagros*

Legenda: Před hrou jsme dětem přečetli úryvek z báje o Meleagrovi. Jeho život byl svázaný s polenem hořícím v ohni, jakmile poleno shořelo, Meleagros zemřel.

Pravidla: Družiny dostaly 5 minut na sebrání dřeva a dalších 5 minut na přípravu ohniště a rozdělání ohně. Jakmile oheň hořel, dostala družina seznam drobných úkolů (bylo jich asi 40, většinou šlo o to něco přinést nebo něco zjistit). Družina musela splnit co nejvíc úkolů, dokud oheň nedohoří. V této fázi hry už nebylo dovoleno přinášet k ohništi další dřevo. Úkoly bylo možné plnit v libovolném pořadí a všechny byly hodnoceny stejnou vahou. Pokud několik družin zvládlo splnit všechny úkoly před dohořením ohně, rozhodovala rychlost splnění. Pokud byla v nějakém úkolu chyba a oheň stále ještě hořel, mohla ji družina opravit.

- *Řecké báje*

Pravidla: Každá družina se rozdělila na mladší a starší skupinu. Každá skupina následně dostala seznam 8 slov (každá skupina měla jiná slova), která neměla se starověkým Řeckem nic společného. Skupiny musely vymyslet báji nebo příběh ze starého Řecka, do kterého by tato slova zakomponovaly tak, aby je ostatní nepoznali. Po dokončení příběhu si skupiny vyměnily texty (mladší s mladšími a starší se staršími) a snažily se slova ze seznamu najít.

Ve hře se hodnotil počet poznatých slov v součtu starší i mladší skupiny. „Přízněmi bohů“ potom ještě byly odměněny nejpovedenější příběhy starších i mladších.

- *Ariadnina nit*

Legenda: Před hrou jsme dětem přečetli úryvek z báje o Théseovi, ve kterém jde Théseus labyrintem zabít Minotaura a vede ho Ariadnina nit.

Pravidla: V lese bylo mezi stromy nataženo několik provazů a označen startovní a cílový strom. Děti jsme poslepu dovedli ke startu, kde se chytily lana a podle něj musely projít labyrintem plným slepých odboček. Hodnotila se rychlost projítí.

Hra byla individuální, vítěz získal „přízeň bohů“.

Úterý 10.7.2007

Hry:

- *Antické drama*

Pravidla: Vedoucí předváděli pantomimou nejrůznější povolání, děti se je snažily uhodnout.

- *Poznávání zvuků*

Pravidla: Za plentou dva vedoucí předváděli různé zvuky, děti se snažily poznat, co to je za zvuk, a co nejpřesněji popsat, co ho vydává. Hra se hodnotila individuálně, vítěz získal „přízeň bohů“.

- *Slavné dvojice*

Pravidla: Vedoucí předčítal vždy polovinu nějaké slavné dvojice, děti se snažily doplnit druhou polovinu (příklad: Daidalos – Ikaros, Tom – Jerry atd.)

- *Hipodrom*

Legenda: Athénští váleční koně byli cvičeni poslepu tak, že je vždy vedli dva cvičitelé přes překážkovou trasu.

Pravidla: Děti jsme nalosovali do trojic, ve kterých se dohodly, kdo bude představovat koně a kdo cvičitele. Kůň potom musel se zavázanýma očima projít co nejrychleji překážkovou dráhu na táborovém náměstí. Na každé ruce měl přivázaný jeden cca 1m provaz, za který ho držel cvičitel. Cvičitelé nesměli na koně mluvit a nesměli jít před ním. Řídili o pouze tažením za provazy na ruku. Hra se hodnotila individuálně, každý z vítězné trojice získal „přízeň bohů“.

Středa 11.7.2007 – Čtvrtek 12.7.2007

Dvoudenní výlet

Pátek 13.7.2007

Hněv bohů

- Po ranním nástupu přišli vedoucí v božských kostýmech a začali si stěžovat, že je děti neposlouchají a neplní svoje povinnosti. Proto pro ně bude pátek 13. skutečně nešťastným dnem. Všem dětem jsme obinadlem svázali jednu ruku do pěsti (pravákům pravou, levákům levou) a děti tak musely absolvovat celý dopolední program včetně oběda.

Hry:

- **Řecká geometrie**
Legenda: Řekové byli velice zběhlí v matematice a zejména v geometrii. Ta zběhlí, že by dokázali rýsovat poslepu.
Pravidla: Každá družina měla za úkol sestavit z asi 30m lana čtverec a trojúhelník. Časový limit na jeden obrazec byl 10 minut. Všichni členové družiny kromě jednoho měli zavázané oči a museli se celou dobu držet lana. Ten člen družiny, který viděl, musel navigovat ostatní tak, aby postavili co nejpřesnější obrazec, sám se ale lana dotknout nesměl. Rozhodovala kvalita sestavených obrazců.
- **Lučištnický trénink**
Pravidla: V lese byly označené stromy, družina je musela všechny zasáhnout šiškami. Každý z družiny měl jeden pokus, pokud zasáhl strom, družina se k němu přesunula. Děti se střídaly stále dokola, dokud nebyly zasaženy všechny stromy. Hodnotil se celkový počet hodů.
- **Peloponéská válka**
Legenda: V peloponéské válce proti sobě bojovaly Sparta a Athény o vládu nad Řeckem. V boji na sebe narážely různě silné skupiny, kde větší snadno porážely ty menší Nejmenším skupinkám se ale dařilo proplížit kolem stráží a zničit celý nepřátelský štáb.
Pravidla: Děti ve družině si rozdělily čísla od 1 do 9 (v každé družině bylo 9 dětí). Tato čísla už si nesměly v průběhu hry vyměňovat. Kromě toho si děti mezi sebe rozdaly vlakové lístky, kterých bylo 45 na družinu. Bylo možné rozdělit si lístky nerovnoměrně, ale každý člen družiny musel mít aspoň jeden. Potom se děti rozmístily v lese a po zatroubení začaly proti sobě „bojovat“. Když někdo zahlédl člena jiné družiny, zavolal jeho jméno. Oslovený i volající museli ukázat kartičku s číslem. Pokud měl oslovený menší nebo stejné číslo, musel volajícímu odevzdat všechny své lístečky. Pokud měl číslo vyšší, nic se nedělo a oba se rozešli (útočník byl tedy nezranitelný!). Pokud někdo přišel o všechny lístečky, musel najít jiného člena družiny, který by mu část těch svých předal. Bez lístečků nebylo možné útočit. Po uplynutí časového limitu se hodnotil počet lístků v jednotlivých družinách.
Poznámka: Hra vycházela z deskové hry Maršál a špión.
- **Bitva u Thermopyl**
Legenda: V bitvě u Thermopyl se malá skupina Sparťanů bránila v úzké soutěsce útočícím Peršanům. Obránci padli do posledního, ale dokázali Peršany natolik oslabit, že se zpomalil jejich útok a oni už nemohli ohrozit zbytek Řecka.
Pravidla: Vedoucí představovali bránící se Sparťany, děti perské vojsko. Vedoucí bránili úzký pruh území, kterým probíhaly děti s vlakovými lístky. Vedoucí mohl dítě chytit buď dotykem, nebo zásahem tenisákem. Chycený potom musel odevzdat všechny vlakové lístky, které měl zrovna u sebe (děti mohly nosit minimálně 1 a maximálně 3 lístky). Družiny se snažily v časovém intervalu pronést co nejvíc lístků, jejich zásoba na výchozím místě byla prakticky nevyčerpatelná.

Sobota 14.7.2007

Hry:

- **Karavany velbloudů**
Pravidla: Všechny děti z družiny kromě jednoho představují velbloudy, kteří nosí zásoby vody. Vodu si přebírají od plniče, který ji nabírá do hrnečků a ty jim pokládá na záda. Děti musí po čtyřech dojít až ke kýblu, do kterého musí hrneček shodit. Dokud není hrneček v kýblu nebo na zemi (třeba i cestou), nesmí se ho dotknout rukou. Cílem je naplnit co nejdříve celý kýbl vodou.
- **Augiášův chlív**

Čtvrt dne je věnováno úklidu Augiášova chlíva, tedy stanů dětí□

- *Cesta po svatyních*

Legenda: Děti se vydávají na dlouhou cestu po svatyních několika řeckých bohů. V každé svatyni musí splnit nějaký úkol, než se vydají dál.

Pravidla: Družiny vyrazily v 15minutových intervalech na cestu, kde je čekalo 10 úkolů: 1) Dionýsova svatyně: Štafeta v pití panáků vody na ex (počítá se čas od prvního do posledního); 2) Afroditina svatyně: U bohyně krásy se musí děti ve družině navzájem pomalovat tak, aby se to Afroditě líbilo; 3) Héfaistova svatyně: Jeden z družiny se střídá v bohem řemesel v úderech do hřebíku, kdo ho zarazí celý do podložky, vyhrává; 4) Adrasteina svatyně: U bohyně osudu navíjejí členové družiny nit osudu – jde o čtyřmetrový provaz s vyznačeným středem, který má na obou koncích přivázané špejle a děti se musí dostat ke středu dřív než bohyně; 5) Poseidonova svatyně: Děti musí skočit do rybníku a obeplavat v něm umístěnou bójku; 6) Artemidina svatyně: Tři z družiny střílejí z luku na nakresleného jelena, každý má tři pokusy a je třeba jelena aspoň pětkrát zasáhnout; 7) Hermova svatyně: U posla bohů je nutné, aby celá družina ve stanoveném limitu oběhla v lese rozmístěná čísla od 1 do 10; 8) Hádova svatyně: Hádes jako bůh podsvětí vlastní všechny zemské poklady, proto je ve svatyni nutné v časovém limitu vyrýžovat v potoce několik zlatých nuggetů; 9) Athénina svatyně: Děti musely odpovědět správně na 5 z 8 hádanek; 10) Svatyně Niké: U bohyně vítězství bylo třeba z plných plic zajásat nad vítězstvím ve hře.

Poznámka: V této hře bylo výjimečně možné využít více „přízní bohů“. Ve chvíli, kdy družina přišla do svatyně, se ještě před zadáním úkolu mohla rozhodnout využít přízeň daného boha nebo bohyně a automaticky tak měla splněno.

- *Zlatá jablka Hesperidek*

Noční hra následovala po táborovém ohni.

Legenda: Jedním z Héraklových úkolů bylo přinést zlatá jablka Hesperidek. Ta rostla v zahradě na dalekém západě, v místech, kde vládla věčná noc. Hérakles sám by tuto práci udělat nedokázal, proto požádal o pomoc obra Atlase.

Pravidla: V nočním lese jsou rozmístění vedoucí s baterkami a jednou za čas bliknou. Každý vedoucí má u sebe několik vlakových lístků. Děti chodí lesem po dvojicích a když najdou vedoucího, vezmou si od něj lístek. Znovu k tomu samému vedoucímu mohou přijít až ve chvíli, kdy mezitím našli někoho jiného. Vedoucí se během hry mohou přemísťovat. Po uplynutí časového limitu se spočítají všechny lístky, které družina získala.

Neděle 15.7.2007

Hry:

- *Bellerofontovo poselství*

Legenda: Před hrou jsme dětem přečetli úvod báje o Bellerofontovi, který měl doručit králi tajnými znaky psaný příkaz, že posel má být zahuben.

Pravidla: V lese byly rozmístěné papíry A5 s čísly od 1 do 18. Na každém papíru byla rozstříhaná lepenka, na každém kousku bylo jedno písmeno (vždy na jednom papíru stejné). Děti dostaly malé kartičky, na které si lepily písmena, která dala dohromady celé poselství. Po oběhání všech čísel postupně se děti s celou zprávou vrátily do tábora. Rozhodovala rychlost od začátku hry po doručení zprávy. Abychom dodrželi úvodní legendu o tajných znacích, byl text zprávy napsán pozpátku. Správně zněl „tvůj osud je zpečetěn“.

- *Vaření na řeckých lodích*

Legenda: Řekové byli skvělí mořeplavci a trávili celé měsíce na lodích. Tam se ale nespokojili pouze se sušeným masem, ale dokonce si i vařili.

Pravidla: Děti měly rozdělat oheň uprostřed potoka a uvařit na něm ešus čaje vyrobeného z přírodních zdrojů (většinou to byly ovocné plody). Hodnotila se rychlost uvaření, za kvalitu čaje pak družiny ještě získaly „přízeň bohů“.

- *Řecký vodovod*

Pravidla: Družina sedí v zástupu natažená od vaničky plné vody uprostřed k prázdnému kýblu za posledním členem. Jednotlivé děti si předávají ešusy naplněné vodou (musí to dělat pozadu přes hlavu) a snaží se co nejrychleji naplnit kýbl.

- *Sochání bohů*

Pravidla: Každá družina měla za úkol vytvořit z jílu bustu jednoho z bohů v životní velikosti. Bohové pak hodnotili kvalitu výtvorů.

Hra byla odměněna pouze „přízněmi bohů“.

Pondělí 16.7.2007

Hry:

- *Spartský test všestrannosti*

Legenda: Sparta byla známá vojenskou výchovou všech občanů, proto je nutné podstoupit její test všestrannosti.

Pravidla: Jde o finskou stezku zdatnosti, ve které jednotlivci běhají mezi stanovišti a plní různé úkoly zaměřené na obratnost nebo na jemnou motoriku. Naše letošní disciplíny byly: 1) Lanová lávka přes potok; 2) Srovnání vysypaných sirek jednou rukou do krabičky tak, aby byly hlavičkami k sobě; 3) Trefování se šiškou do stromu; 4) Podlézt a vzápětí přelézt nízko natažené lano; 5) Proběhnout žebříkem a šlápnout do každé mezery; 6) Slalom s fotbalovým míčem; 7) Kotoul vpřed; 8) Navléknout nit do jehly.

Hra se hodnotila individuálně a vítěz získal „přízeň bohů“.

- *Sysifos*

Legenda: Před začátkem hry jsme přečetli dětem část báje o Sysifovi.

Pravidla: Každá družina měla připravené 4 mikrotenové pytle naplněné vodou. Tyto pytle měla co nejrychleji dovalit po stanovené trase do cíle, aby se během cesty pokud možno neprotrhly. Hodnotil se v první řadě počet pytlů dopravených do cíle, v druhé řadě rychlost.

- *Živé obrazy*

Pravidla: Každá družina měla za úkol sestavit živý obraz zobrazující jednu scénu z vybrané báje. Naše družiny si vybraly báje o Meleagrovi, Sysifovi a Théseovi. V obraze museli účinkovat všichni členové družiny kromě jednoho, který potom obraz představil všem ostatním dětem a vedoucím.

Každá družina získala za svůj obraz „přízeň bohů“.

- *Poseidonův závod*

Pravidla: Podél potoka byli rozmístěni vedoucí, kteří střídavě strážili koryto a střídavě vykonávali nějakou jinou činnost (např. česání se, hraní na harmoniku, čtení novin atd.). Děti procházely potokem a snažily se proběhnout kolem všech kontrol, když ty se nedívaly. Když vedoucí někoho viděl, zavolal jeho jméno a dotyčný musel vylézt z koryta potoka a znovu se vrátit na start. Kdo dokázal projít celou trasu, také se vrátil na start a začínal znovu. Hodnotilo se, kolikrát se někdo z družiny dostane do cíle.

Úterý 17.7.2007

Jednodenní výlet

Středa 18.7.2007

Hry:

- *Samovařba*

Děti získaly suroviny potřebné na uvaření přírodního kuřecího řízku s bramborami a musely si v družině uvařit oběd.

- *Olympiáda*

V pěti olympijských disciplínách bojovaly děti o medaile. Šlo o hod diskem (vlastnoručně vyrobeným), skok z místa, hod oštěpem (vlastnoručně vyrobeným), cvičení s míčem a maratonský běh.

Čtvrtek 19.7.2007

Scénka:

Ráno na nástupu dopadlo mezi nastoupené děti a vedoucí jablko s nápisem „té nejkrásnější“. Zeus přečetl nápis a k jablku se okamžitě vrhly Hera, Athéna a Afrodita, že určitě bylo určené jim. Zeus je odmítne rozsoudit a přikáže jim, aby si našly smrtelníka. Bohyně vyberou dalšího vedoucího – Parida. Každá se pokusí Parida uplatit, Paris nakonec podlehne Afroditině nabídce nejkrásnější ženy světa a dá jablko jí. Ostatní dvě bohyně našťvaně odejdou s tím, že „to se ti vymstí“.

Hry:

- *Jablko sváru*

Legenda: Děti se snaží získat pro sebe letící jablko sváru

Pravidla: Družina stojí u houpačky, na daný povel část členů odbíhá k pumpě, kde plní balónky vodou. Děti se vracejí s balónky, pokládají je na houpačku, na kterou jeden člen družiny skočí a ostatní chytají padající balónky. Když je chytí, mohou je hodit do kýblu, kde jim je vedoucí propíchne. Družiny se snaží co nejrychleji naplnit kýbl vodou, nebo aspoň v časovém limitu 10 minut dostat do kýblu co nejvíc vody.

Scénka:

Afrodita přivádí Parida k Heleně, manželce spartského krále. Přiběhne Eros a Parida i Helenu trefí svým šípem. Oba se do sebe zamilují a Paris unese Helenu do Tróje.

Hry:

- *Únos Heleny*

Legenda: Kromě Heleny ukradl Paris ze Sparty také zlatý poklad. Děti se teď pokusí o totéž.

Pravidla: Děti mají k dispozici tři různé cenné druhy zboží. Snaží se toto zboží pronést přes pás spartských hlídek a mohou nést 0 – 2 kusy najednou. Koho hlídka chytí, tomu zabaví všechno, co nese s sebou. Cílem družiny je pronést co největší hodnotu zboží.

- *Achillova pata*

Legenda: Kvůli únosu Heleny vypukla Trójská válka. Řekové věděli, že v ní nemohou zvítězit, pokud na jejich straně nebude Achilles, slavný hrdina, který měl zranitelnou pouze patu.

Pravidla: Každé z dětí mělo kolem pasu omotanou lepenku a spuštěnou na zem jako ocásek. Každý se snažil šlápnout na tento ocásek dětem z ostatních družin a tak ho utrhnout. Po utržení ocásku odstupovali padlí Achillové z boje. Zvítězila ta družina, která měla po skončení boje nejvíc přeživších.

- *Trojský kůň*

Legenda: Řekové obléhali Tróju devět let a neuspěli. V desátém roce obléhání přišel Odysseus se lstí: Řekové budou předstírat, že na lodích uprchli, a před Trójou nechají obrovského koně jako dar spojený s kapitulací. V koni se však budou skrývat vojáci, kteří v noci otevřou brány a umožní navrátivším se Řekům vtrhnout do města.

Pravidla: Každá družina měla za úkol sestrojít trójského koně, do kterého by se vešel náčelník. Kromě toho měla každá družina vyřezat pět lodiček z kůry. Na závěr se hodnotily tři disciplíny: 1) Ústup lodí, tedy splavování lodiček po potoce; 2) Kvalita provedení koně, tedy jako moc vypadá jako kůň; 3) Rychlost dopravení koně za hradby, tedy závod koní na dvacetimetrové vzdálenosti, přičemž náčelník musel být uvnitř koně.

- *Vyplenění Tróje*

Noční hra, získání pokladu.

Legenda: Do Tróje se podařilo v koni propašovat náčelníky družin. Těm teď dala Helena znamení, aby vylezli a šli otevřít brány města. Helena zatím zapálila na hradbách signální ohně, aby se Řekové mohli vrátit. Řekové přirazili, v tichosti vtrhli do města a to potom vyplenili.

Pravidla: Po nástupu jsme dětem zabalili věci potřebné na přespání mimo tábor a přesunuli se do lesa. Tam si děti postavily přístřešky a zatím se setmělo. Potom jsme dětem řekli legendu o pádu Tróje a každou družinu odvedli jiným směrem k „bráně města“. Vzdálenost od výchozího bodu byla určena pořadím družin za dosavadní průběh tábora. V ležení zůstali pouze náčelníci, kteří dostali po uplynutí 5 minut pokyn, že se mají vydat pro své družiny. Každý náčelník měl baterku a dostal pouze směr, kudy se má vydat. Když náčelníci odešli, vedoucí zapálili petrolejku – signální oheň. Pod ní připravili tři různě velké poklady, ze kterých si družiny vybíraly podle toho, jak rychle se dokázaly s náčelníkem vrátit.

Pátek 20.7.2007

Hry:

- *Návrat z Tróje*

Děti si po probuzení sbalily věci a ukryly je v lese a pouze s pitím a se svačinou vyrazily na celodopolední „cestu z Tróje“. Během ní obešli několik stanovišť a museli absolvovat několik úkolů inspirovaných Odysseou (setkání s bohem větru, shánění Heliových stád). Na závěr si děti vyzvedly své věci, naobědvaly se a přesunuly se do tábora, kde už na ně čekal obchodník.