

Zapomenutí bohové

LT Alfa Bílkovice 2020

Tento dokument vznikl, aby se zaznamenala celotáborová hra letním táboře v Bílkovicích v roce 2020. Doufám, že někomu dalšímu pomůže v inspiraci.



Bohové Olympu.

Téma

Tábor se odehrává v anitckém řecku. Poslední dobou se začíná svět měnit. Lidé zapomínají na báje a bohy, mizí mýtické bytosti, slábne síla bohů. Byli povoláni hrdinové (děti), kteří by měli vypátrat a vykonat báje a vrátit tak zpět sílu bohů. V průběhu rekonstrukce bájí se začnou báje měnit, hrdinové pátrají kdo nebo co stojí za zmizením a modifikací bájí. Zjistí, že titán Kronos uprchl z podsvětí a snaží se sebrat sílu bohů, aby zase vládli titáni. Hrdinům se podaří vystopovat Kronovu skrýš, překonat všechny jeho nástrahy a pomocí magického artefaktu znovu uvěznit. Báje se přestanou ztrácet a síla bohů je navrácena.

Hodnocení

Na začátku tábora získali skupiny patice sloupků. Za každou etapu dostala skupina dle svého umístění část těla sloupku. Čím lépe si skupina vedla tím vyšší měla sloupek. Tyto sloupky měli úlohu v závěrečné hře.

Na jednotlivce se pokaždé vybralo 8 nejlepších (namixováno dle věku) a ti byli na další etapu vybráni jako senátoři. Senátoři se odlišovali fešnou šerpou, byli první ve frontě na jídlo, měli 2 násobný počet hlasů při zasedání v senátu. Za každou etapu se rozdávala každému táborová měna za soutěže jednotlivců i skupin.

Napůl mezi hodnocením jednotlivců a skupin byly tzv. "Přízně bohů". Každý bůh měl 2 žetony s jeho ornamentem představující jeho přízeň. Tyto žetony mohl dát libovolně dle svého uvážení jednotlivci nebo skupině. Většinou se dávaly za soutěže, které nešli kvantitativně hodnotit nebo za neobvyklou pomoc. Tyto přízně se daly využít v dalších celotáborových hrách, kde (většinou skupině) dali dopředu specifikovanou výhodu. Významnou roli hráli přízně bohů v závěrečné hře.



Přízeň boha Dionýsa.

Součástí vyhodnocení etap bylo i ukázání navrácení vykonané báje do kroniky a její přečtení. Do vytvořené kroniky je možné nakouknout [zde](#).



Kronikáři čtoucí báje z kroniky.

Program

Je zde uveden pouze program v rámci celotáborové hry, nikoliv doplňkový program. Báje se občas posouvali a dělili dle počasí, ale zde jsou uvedeny jako jeden celek.

Úvod

Děti přivítá kronikář a řekne jim co se děje: Ze světa mizejí báje... Poprosí jestli by jim hrdinové nepomohli. Ukáže jim kroniku, která je prázdná, ale je vidět, že v ní dříve něco bylo napsáno a byla používaná. Řekne jim o podivném hřmění a blískání v horách (zjevení bohů na Olympu), které by mohli prozkoumat, než zjistí, jaký bude první úkol pro hrdiny.

V kronice se postupně objevují názvy jednotlivých bájí. Jakmile danou báji vykonají, objeví se v kronice i její obsah a jméno následující báje.

Jednotlivé báje

Prometheus

První, co se v kronice objevilo byl nápis Prometheus. Kronikář zjistil, že Prometheus byl Titán, který přinesl z Olympu lidem oheň a učil je základním dovednostem. Vyrobili jsme svíčky z včelího vosku a večer jsme se vydali na Olymp. Na Olympu jsme viděli zjevení bohů, kteří řešili, že jim slábně moc a lidé v ně přestávají věřit. Poslouchali jsme skrytě bohy, poté jsme za pomoci vyrobených svíček ukradli oheň a donesli ho do tábora.

Potopa

Před potopu jsme prchli na jednodenní výlet. Poté co jsme dorazili na horu Parnas šli jsme najít Poseidonova syna Tritona, tomu jsme pomohli najít jeho kouzelnou mušli, na kterou zatroubil a odvolal tak povodeň a my se mohli vrátit zpět do tábora.

Pandora

Za dětmi přišla pandora s tajemnou skříňkou, kterou jí měla předat. Děti skříňku otevřely, uvnitř byly papírky s nemocemi, které se použily na hru - <https://www.hranostaj.cz/hra4303>.

Založení Théb

Kadmos dle legendy zasel zuby draka, který pobil jeho skupinu. Děti se vydali na místo, kde byly zuby zasety. Jejich prvním úkolem bylo co nejvíce dračích zubů posbírat. Jakmile byly všechny zuby vysbírané vytvořila si každá skupina základnu (kruh), kde skladovali svoje dračí zuby. Skupinky si mohli navzájem zuby krást, obránci mohli útočníky chytat pouze na svém vymezeném území. Vyhrála skupina s nejvíce dračích zubů na konci časového limitu.

Midas

Hloupý král Midas

Tuto báji děti neprožívaly, ale šli jsme po její stopě. V nedalekém městě byla řeka, která byla zlatonosná, ale z ničeho nic, najednou zlato z řeky zmizelo. Informace se dostali i kronikáři, který si myslel, že je to spojené s mizením bájí a proto poslal hrdiny to prověřit. Místní mudrc je pošle do hostince, že tam by o tom mohli vědět více. Hostinský neví o zlatě v řece nic, ale u hráčů viděl nějaké zlato. Hráči/štamgasti cokoliv popřou. Hrdinové musí splnit pár úkolů od štamgastů a následně svolí aby si s nimi zahráli kostky. Ať hráči prohrají či vyhrají jdou do své skrýše (uložit nebo vyzvednout peníze). Děti je sledují, ve skrýši se nacházejí zlaté předměty. Další den ukáží zlaté věci mudrci, ten si myslí, že věci jsou spojené s jistým chrámem a pošle je tam. Na daném místě mají hrdinové hledat indicie, na každé indicii je napsané datum a kus příběhu. Poskládáním indicí se dozví co se stalo.

Oslí uši

Legenda začíná scénkou o tom jak lesní bůh Pan vyzval Apollóna na pěvecký souboj. Děti si poslechnou zpěv Pana i Apollóna a následně je jich dotázáno, kdo je vítězem. Správným výběrem písní a předváděním vedoucích je docíleno, že všichni zvolí Pana vítězem. To se nelíbí Apollónovi a za trest všem přičaruje oslí uši - každému se dá papírová čelenka s ušima. Následně děti dostanou za úkol oslí uši skrýt pod účesem, který si vytvoří z přírodních materiálů (z trávy a listů), aby nikdo neviděl, že je mají. Dalším úkolem je zajít s účesem ke kadeřníkovi, ale musí přesvědčit kadeřníka, aby nikomu neřekl o jejich oslích uších.

Hra není nijak hodnocena, je akorát pozorováno, kdo se jak zachová u holiče.

Zápisem do kroniky se oslí uši odčarují.

Herakles

Z příběhu Herákla jsme se zaměřili pouze na úkoly, které měl plnit pro krále Eurysthea a z nich jich vybrali jenom pár, které se vykonají.

Chytit kerynejskou laň se zlatými parohy

Hrdinové stopovali skrz terén laň dle jejich bobků - korálky různých barev (které zároveň bylo třeba sbírat). Bylo jim řečeno, že měli přinést i samotnou laň. Na konci byla schovaná na zlato namalovaná dlaň.

Zabít Hydru

Hydra se pohybovala v bažině, takže se k ní hrdinové nemohli přiblížit a museli použít gumové projektily. Vedoucí tvořili hlavy hydry. Z hlav byla vybrána jedna hlavní hlava, která měla 3 životy. Pokud zemře hlavní hlava, zemře celá hydra. Ostatní hlavy byly vedlejší a umírali po jednom zásahu, nicméně, pokud byla jedna hlava zabita, objevily se 2 další. Všechny hlavy byly přes provázek a karabinu připojeny k tělu - smyčka z provazu. Nová hlava vždy přiběhla a zacvakla se karabinou na sdílenou smyčku.

Přihnat dobytek obra Géryona

Ve stráni byly naházeny kartičky různého dobytka - kůň, kráva, ovce. Každý zvíře mělo navíc barvu - modrá, červená, zelená a vzor - puntíky, kostičky, pruhy. Jeden ze skupiny skládal kombinace, zbytek běhal pro kartičky. Jakmile došli kartičky mohli všichni skládat kombinace. Kombinace se skládala ze 3 zvířat, kde každý atribut musel být pro všechny stejný nebo pro všechny jiný. Za bonusové body byl tzv. "magický čtverec" - kombinace museli platit nejen po řádcích, ale i po sloupcích. Více bodů se udělilo pokud byla i úhlopříčka kombinace.

Přinést tři zlatá jablka ze zahrad Hesperidek

Hrdinům bylo napovězeno, jak získal Herakles zlaté jablko - že přesvědčil titána Atlase a na chvíli podržel oblohu. Atlas (držící garnituru jakožto oblohu) jim vysvětlí, že pouze ti, kteří mají

božskou krev mohou nést oblohu a tedy nemůže pomoci. Hrdinové se tedy museli proplížit v noci kolem Hesperidek a ukrást zlaté jablko sami.

Orfeus + dějová odbočka

Kronikář se podívoval, co se to děje s bájemi, že nejen mizí, ale teď se i překrucují. Nabíhl hrdinům, aby šli za Hádem, bohem podsvětí, zda on neví, co se to děje a kdo je za to zodpovědný. Zároveň se v kronice objevil začátek další báje - Orfeus.

Hrdinové se vydali do podsvětí. Nejdříve museli uspat smutnou písní Kerbera. Kerberos nebyl trojhlavý pes, ale byly to 3 psy (elektrické prodlužky), které měli světýlko. Jak děti zpívali, tak se postupně světýlka vypínala. Dále došli k potoku (řece Styx), kde čekal Cháron a chtěl po nich 1 zlatou minci za každého, koho pustí. Dál šli dokud nepotkali Háda. Hádovi, řekli co se děje s bájemi a jestli neví, kdo by za tím mohl být. Hádes jim řekl, že jediný, kdo oplývá takovými schopnostmi je Titán Kronos, ale ten je již dlouhou dobu uvězněn v Tartaru. Pokud však chtějí můžou se jít podívat zda tam stále je. Hrdinové se vydali do Tartaru, to znamenalo slaňovat dolů ze skály. V Tartaru zjistili, že Kronos uprchl a zanechal za sebou jen figurínu, která vypadala jako on. Hrdinové informovali Háda. Při cestě zpět šla za hrdiny Persefona, hrdinové se nesměli otočit a dovést Persefona do tábora.

Daidalos a Íkaros + Théseus

Stavba chrámu

Daidalos byl úspěšný stavitel, který se proslavil stavbou chrámů. Každý obdrží tácek a na něj má za úkol postavit chrám sebou zvoleného boha.

Stavba labyrintu

Děti se stanou Daidalem a mají za úkol vytvořit bludiště pro minutoaura. Každá skupinka dostane provázek a mají z něj vytvořit slepé bludiště, do kterého umístí kolíček. Následně se z každého týmu vybere jeden "Théseus", který jde poslepu po provázku kolíček hledat.

Průchod labyrintem

Tým musí projít mezi nastraženými provazy aniž by se ho dotkli.

Hledání cesty ven

Jsou 2 týmy proti sobě. Na desce je nakreslená tabulka, je vytvořené skrytá cesta, kterou tými nevidí a jediná možnost jak se dozvědět danou cestu je že budou postupně zkoušet různé cesty na tabulce. Ale pokaždé může jít k hracímu poli pouze jeden a zkoušet cestu. Pokud se netrefí, jeho pokus končí a musí sdělit informace své skupince, ale druhá skupinka odposlouchává, a proto je potřeba, aby si týmy nejdříve vytvořili tajnou řeč. Skupina dostává bonusové body pokud se jim podaří projít labyrintem a rozluštit řeč druhého týmu.

Útěk

Každý obdrží nafukovací balónek a má za cíl ho pouze pinkáním provést skrz překážkovou dráhu.

O zlatém rounu/láson a Médea

Využil se dvojdenní výlet, během něhož se hrdinové se vydali po stopách argonautů. Nejdříve se vydali za Fíneem jehož sužovaly Harpyje. Odehnali harpyje a dali mu jídlo, ten jim za to řekl, že zlaté rouno se nachází v Kolchidě, dané místo se však nenacházelo na mapách, které měli hrdinové k dispozici. Skrz boha Herma se spojili se skupinkou, která zůstala v táboře. Ta šla prohledat archiv s mapami. Jakmile našla mapu, kde byla vyznačena Kolchida, měli popsát kde se nachází, aby ji výletníci dokázali najít u sebe na mapě.

Další den dorazili k ruinám Kolchidy. Ve skalách byl schovaný drak, který chránil zlaté rouno. Hrdinové draka uklidnili písničkou, uspali magickou bylinou a rouno mu sebrali.

Perseus

Nejdříve jdou hrdinové za Greiema - vzdálenýma sestrama Gorgon. Ty se hádají a nevěnují hrdinům pozornost, dokud jim neseberou jediný zub a oko co mají. Pak od hrdinů usmlouvají oko a zub zpět za mapu.

Na mapě jsou vyznačena místa, kde hrdinové získají vybavení, aby mohli porazit Medúzu. Athéna jim dá básničku, podle které najdou zrcadlový štít. Áreovi pomůžou se stavbou obrané linie a dostanou meč a od nymph obdrží zbylé předměty - okřídlené střevíce, mošnu a Hádovu přilbu neviditelnosti.

Střet

Každý člen skupiny reprezentuje nějakou část vybavení, co získali. Dohromady musí porazit Medúzu zasažením míčky. Házet míčky může pouze meč, kterého nosí na zádech boty. Štít naviguje meč. Přilba nosí míčky mošně, která je podává meči.

Trojská válka

Legenda začala zjevením Paridova soudu, kde Paris vybral Afroditu za nejkrásnější, za to že mu slíbila nejhezčí ženu na světě.

Nejdříve děti prožili část legendy o únosu Heleny. Vydali se do Sparty pro Helenu, kterou "unesli" a zpět museli co nejrychleji provést lodičku potokem (úprk ze Sparty).

Následně pomáhali Artemis najít její ztracené šipky, aby odčinili to, že Aganemnon zabil její posvátnou laň a přestalo dlouhé bezvětří, kvůli, kterému nemohla Agamemnonova vojska vyplout.

Nakonec se vydali obléhat Tróju. Vedoucí zabrali území a definovali ho jako tróju s přístavem a rozmístili různé překážky jako barikády. Každý z vedoucích i dětí obdržel stříkačku na vodu.

Jakýkoliv zásah vodou ať už vedoucích nebo dětí znamenalo, že se museli jít oživit ke svému oživovacímu místu. Vojsko dětí postupně zatlačovalo vedoucí až do Tróji, kde bylo dostatek munice a oživovací místo vedoucích, takže v podstatě nedobytné místo. Po dlouhé bitvě bylo dětem napovězeno jak zdolat Tróju. Z nosítek a dalších věcí vytvořili děti trojského koně, kterého jako dar vítězi předali občanům Tróje a následně dobyli Tróju zevnitř.

Lokace

Sloužili něco mezi programem k celotáborové hře a výplňovým programem.

Sparta

Balvany

Každý hráč je tzv. Balvan. Pokud je balvan nadzvednut (že se nijak nedotýká země), vypadává ze hry. Hra je koncipována na týmy, avšak může se spolčovat i mimo ně.

Slepý souboj

Vyberou se 2 válečníci, oboum se zaváže šátek přes oči, následně oba dostanou do jedné ruky lano a do druhé další šátek. Cílem je pomocí šátku zasáhnout druhého bojovníka. Pomocí lana se bojovníci k sobě mohou přiblížit.

Delfy

Proti osudu

Několik stanovišť na každém byla hra čistě o náhodě. Pokud jedinec hru vyhrál posouval se na další stanoviště, jinak se vracel o jedno stanoviště zpět. Stanoviště postupně měli hru, kde bylo těžší a těžší vyhrát. Stanoviště šli následovně:

Hod mincí: $\frac{1}{2}$

Kámen nůžky papír: $\frac{1}{2}$ (remíza se nepočítala)

Výběr karty: $\frac{1}{3}$

Výběr zápalky: $\frac{1}{4}$

Hod kostkou: $\frac{1}{6}$

Šance, že by se někomu podařilo vyhrát hned napoprvé je $\frac{1}{288}$, což je dostatečně na to aby to chvíli trvalo, ale není to zas tak zdlouhavé.

Věštění

Každá skupina dostala lano a až na 1 člena se jim zavázali šátky přes oči. Ten co viděl, obdržel nakreslený symbol, který musela skupina z lana nakreslit.

Athény

Testovalo zručnost a mentální dovednosti.

Zapamatování si co nejvíce věcí na čas

Přebírání korálků hůlkami na čas

Hledání čísel na papíře na čas

Po svatyních

Program na poznání jednotlivých bohů z Olympu. Každý bůh měl vlastní stanoviště s jednoduchým úkolem/soutěží.

Poseidon - Sestřelování pingpongových míčků z lahve pomocí stříkačky.

Zeus - Konstrukce vlaštovek z papíru a následný hod do dálky.

Dionýsos - Co nejrychleji vypít hrnek vody.

Apollón a Artemis - Střelba z luku.

Áres - hod diskem na cíl (figuríny).

Hefaistos - Zasekávání sekery co nejpřesněji k vyznačené přímce.

Afrodita - Kreslení nejhezčí květiny.

Héra a Démétér - Co nejrychleji sníst špagetu bez pomoci rukou.

Hermes - Zapamatování zprávy na čas a přesnost.

Závěrečná hra

Skrýš titána Krona má kolem sebe 11 obranných linií tvořených překážkami a nestvůrami, které se mu podařilo získat z různých bájí. Aby se hrdinové dostali ke Kronovi je třeba, aby v určeném pořadí překonali všechny překážky.

V centru tábora vytvořili kronikáři stěnu, na které byly zobrazeny jednotlivé překážky, jejich umístění a které skupiny již danou překážku překonali. Jeden kronikář je vždy u této stěny a čeká než přiběhne skupina z jedné překážky a odškrtně její zvládnutí. Zároveň hlídá kdy je kdo potřeba na jakém stanovišti, jelikož je hra celkem náročná na vedoucí.

Vítězí skupina, která jako první překoná všechny Kronovi nástrahy. Skupiny vyráží dle výšky sloupku.

Překážky:

Nenasytný kyklop

Héra

První nestvůrou, kterou Kronos unesl z bájí je nenasytný kyklop. Aby skupina mohla jít dále je třeba ho uplatit teplým jídlem. Skupiny obdrží chleba, máslo, česnek a zápalky. Ohniště a dřevo si musí sami zajistit. Pokud skupina má přízeň bohyně Héry, obdrží navíc polínka a třísky. Kyklop kontroluje, že je topinka udělaná hezky dozlatova, nespálená s česnekem, případně vrátí k předělání.

Poznámka: Spíš by se hodila bohyně Démétér, ale Héra je známější a jinak by pro ni bylo těžké vymyslet úkol.

Ohnivá zeď

Poseidon

Dále musí uhasit ohnivou zeď (své ohniště, na kterých opékali topinku). Pro vodu však musí do potoka a vodu mohou přenášet pouze hrníčkem. Za přízeň bůh Poseidon vyčaruje kyblík vody podstatně blíže. Součástí uhašení je i zahlazení ohniště.

Kamenná smršť

Hefaistos

Na území, kterým musí skupina projít padá velké množství kamenů. Naštěstí bůh Hefaistos jim pomůže vyrobit štít který jim pomůže před padajícími kameny. Za přízeň Hefaistos dokonce skupině půjčí již vyrobený štít.

S vyrobeným nebo půjčeným štítem musí projít postupně přes vyznačené území, kde vedoucí hází gumové projektily na procházející. Pokud je někdo z dvojice zasažen, musí se vrátit na začátek území.

Neporazitelní vojáci

Afrodita

Vojáci střeží klíč od brány. Je však jasné, že vojaáky nebude možné porazit silou. Afrodita skupině poradí, ať odlákají jejich pozornost tím, že se převlečou za dívky a zatancují a jeden se proplíží kolem a sebere střežený klíč. Každý si musel vytvořit vlasy z trávy. Za přízeň Afrodity si skupina nemusela vytvářet vlasy z trávy.

Erythmanský kanec

Artemis

Erythmanský kanec je velmi divoký a je třeba ho ulovit. Každý ze skupiny se musí trefit šipkou do pohyblivého terče. Za přízeň bohyně Artemis zklidní kance, aby se nehýbal.

Neviditelný labyrint

Hermes

Cesta pokračuje přes neviditelný labyrint. Před labyrintem jsou umístěny instrukce jak vypadá cesta (azimut, relativní umístění). Instrukce si musí zapamatovat. Pokud kdokoliv sejde z cesty je okamžitě zmrazen v čase - zastaven vedoucím. Ostatní ho můžou přitáhnout zpět. Pokud v průběhu cesty někdo zapomněl instrukce a chce jít zpět, musí využít stejnou cestu jakou přišel.

Sfinga

Athéna

Sfinga pustí dál pouze toho, kdo správně odpoví na její záludnou hádanku. Pokud tým neví odpověď může jít za Athénou a ta jim půjčí hlubinu myšlení - mystička obsahující všemožné náhodné odpovědi a i správnou odpověď. Hlubina myšlení by neměla být poblíž Sfingy, aby děti neběhaly jenom s papírky, ale museli se trochu i zamyslet jestli odpověď má smysl. Za přízeň dává Athéna postupně nápovědy.

Zavalený průchod

Áres

Průchod dál je zavalen množstvím klád. Ty je třeba přemístit na jiné místo. Za přízeň vyše Áres jednoho ze svých mužů, aby pomohl hrdinům.

Obr opilec

Dionýsos

Postup dále střeží obr, sedí a popíjí ze svého obřího kalichu. Skupina nejdříve musí od obra získat kalich se zbytkem nápoje. Následně jim dionýsos pomůže s namícháním stejného nápoje. Za přízeň bohů dionýsos řekne jaký je poměr surovin v nápoji (nikoliv však ingredience). Následně se do nápoje přidá "uspávací" a donese se obrovi. Pokud nápoj není stejný jako původní obr to pozná a nehodlá nápoj dále pít.

Kerberos

Apollón

Stejně jako v báji o Orfeovi je třeba uspat Kerbera a to pomocí "lyry". U Apollóna si skupina vyrobí lyru z dřívka, provázku a různě dlouhých hřebíků. Následně zahraje Kerberovi melodii, aby ho uspali. Za přízeň Apollón půjčí vlastní "lyru".

Poslední cesta

Zeus

Poslední kus poutě je zhotoven z menších překážek a obratnostních úkolů ve stylu opičí dráha. Za přízeň Zeus přenesse skupinu přes některé překážky a nemusí jí tak splnit celou.

Skupina, která zvládla všech 11 úkolů nejdříve obdržela na závěrečnou bitvu očarovanou hlavicí na sloup. Očarování spočívalo v přidělení led pásků na hlavicí.



Hodnotící sloupy jednotlivých skupin a sloupek s očarovanou hlavicí vítězné skupiny.

Závěrečná bitva

Nejdříve kronikář připomenul Hrdinům, že Kronos je titán, otec bohů a je nesmrtelný. Normální zbraně na něj neplatí. Naštěstí hrdinové disponují magickými sloupky nyní i s očarovanou hlavicí. Aby byl Kronos znovu uvězněn, je třeba ho dostat mezi všechny sloupky, kde ztratí své nadlidské schopnosti. Kronos není sám, spolu s ním je i několik jeho kompliců, které je třeba zneškodnit před uvězněním Krona. Navíc má Kronos nasazenou rukavici smrti, které když se kdokoliv dotkne tak zemře.

Souboj nejdříve probíhal s gumovými projektily, komplicové Krona měli několik životů, děti pouze jeden, ale mohli se oživit dotykem sloupku své skupiny. Jakmile byli komplicové zabití, bylo třeba přesunout Krona mezi rozmístěné sloupky, přičemž se vyvarovat dotyku rukavice. Šlo si pomoci např. obalení rukavice mikinou.

V kronice se objeví nová báje “Zapomenutí bohové”, která pojednává a celotáborové hře.

Zakončení

Bohové za pomoc pozvou hrdiny na Olymp, kde je božská hostina. Nakonec je odmění za lapení krona.