

Plackovací práce

Ku hradu, moji věrní!

aneb

Jednodenní dobrodružství s pánem Zdeňkem II. Kostkou z Postupic

Lucie „Lulu“ Roubíčková
TK Káňata
2018

Úvod

Tato práce popisuje hru na jednodenní výpravu, která se dá udělat samostatně a není součástí žádné celoroční hry. Tento text může sloužit buď jako návod nebo jen jako inspirace pro vedoucí, kterým došly nápady na výpravy. Příběh není odnikud převzatý, je vymyšlený mnou a lze si ho jakkoli upravit podle individuálních potřeb.

Příběh

Bylo krásné sobotní dopoledne, když se družina vydala na výlet. Všechno vypadalo tak, jak se na slunečné sobotní dopoledne patří. Když tu jeden bystrý klouček spatřil u cesty nezvykle oděnou postavu, která vypadala trochu zmateně a něco si pro sebe mluvila. Všichni zpozorněli. Kdo ví, kdo to může být, jestli jen to není nějaký nebezpečný pomatenec, řekli si. Když se se ve vsí opatrnosti přiblížili, všimli si, že to asi jen tak ledajaký blázen nebude. Byl to muž ve středních letech, s upraveným vousem a vlasy po ramena. Co na něm ale bylo nejdivnější, bylo jeho oblečení. Vypadalo jako z nějakého historického filmu, který pojednává o středověku. Muž měl na sobě vysoké kožené boty s přezkami, které by zjevně potřebovaly přeštit, vlněné zdobené kalhoty, dlouhý vlněný kabátec, též bohatě zdobený a vyšíváný, kolem pasu kožený pás pobitý nějakým drahým kovem a přes ramena měl přehozený kožešinový plášť. Když si ho prohlédli pozorněji, všimli si, že se mu u pasu houpe meč.

No jo, co ale s takovýmhle člověkem? Projít kolem něj bez povšimnutí nebo mu snad nabídnout pomoc? Nakonec se rozhodli, že se ho alespoň zeptají, kdo to je, odkud přišel a co se mu vlastně stalo, že tu tak zmateně přechází. „Co jste zač?“ neohroženě se zeptaly děti. Muž si jich po chvíli všimnul a odpověděl: „Tážete se mě, panoši? Cožpak nevíte, kdo jsem? Já jsem právoplatný majitel zdejšího hradu! Zdeněk II. Kostka z Postupic jméno mé. Ale vy se mi nějaký podivní zdáte. Cožpak za odění to na vás vidím? Jste snad šašci z králova dvora? Nebo potulní kejklíři? Mluvte rychle, nebo mučiti vás dám!“ Děti se nezalekly a hrdě vysvětlili, že jsou jen turisté (tomu výrazu se pan Zdeněk velice podivil) a že jdou na výlet. Pan Zdeněk tomu zjevně moc neporozuměl, tak se ho děti zeptaly, kam má tedy namířeno a co tu vlastně dělá. Tím pana Zdeňka značně zaskočili. „Co tu dělám?“ zeptal se spíš sám sebe. „Hledám svoji družinu. Včera jsem ulehal ke spánku ve svém stanu a dnes jsem se probudil na tomto mě povědomém místě, ale celé ležení i s mými věrnými je to tam.“ Chvíli se zamyslel a pak řekl: „Když tedy nemám svou družinu, budete tedy vy moje nová družina.“

Oděni jste vskutku prazvláštne, zbraně vaše taky za moc nestojí, ale lepší toto, než padnout do léčky banditů sám.“

Dětem se samozřejmě takové jednání nelíbilo, tak chtěly vědět, co z toho budou mít, jaké služby od nich bude vyžadovat a proč by s ním vlastně měly chodit, když už mají vlastní plány na tento den. „Žádám vás,“ pronesl Zdeněk II. Kostka z Postupic, „abyste mě doprovodily na hrad Zlenice, který mi právem náleží. Žena mého zesnulého bratra, zvaná Běta z Konojed a Zlenic, je mi dlužna celých 1600 kop pražských grošů. Peníze nemá, tak mi místo nich přenechala Zlenický hrad a přilehlé pozemky. A vy, jako moje nová družina, mě doprovodíte na Zlenický hrad!“

Jakoby náhodou tam má skupinka výletníků také namířeno, tak si řeknou: „Proč ne, že jo, bude legrace a třeba od něj něco kápne,“ a vydají se na cestu.

Pochod není moc jednoduchý, protože pan Zdeněk je poněkud náročný. Buď se jde moc rychle, nebo moc pomalu, nedodržují pochodový útvar, zvědové neplní pořádně svoji funkci a kdesi cosi. Po chvíli cesty, kdy už pan Zdeněk začínal všem poněkud lézt na nervy, zvědové hlásili, že uviděli nějakou dívku u stromu, asi chycenou do pasti. Pan Zdeněk neváhal a zavelel, aby se jí šlo na pomoc. Když přišli blíž, zjistili, že to asi ledajaká dívka nebude. Byla drobné postavy, měla poněkud bledou kůži a byla oděna do spousty závoju a listů kapradí. Pan Zdeněk si ji pečlivě a nedůvěřivě prohlížel, kdežto dětem, jakožto jistě zkušeným dobrodruhům, už bylo jasné, že to bude nějaká lesní víla.

Víla, velmi nešťastná, že byla lapena a nemůže dál ladně hopsat po lese, prosila pana Zdeňka a jeho družinu, ať jí pomůžou ze zajetí. Děti souhlasily, ale pan Zdeněk prohlásil, že zadarmo ani kuře nehraje a chtěl, ať mu pak alespoň zatancuje. Víla odmítla, tančí se přece jen při měsíčku a ono nebylo ani poledne. Nabídla mu ovšem místo toho vzácnou bylinu. Děti i pan Zdeněk byli zvědaví, tak se jali vysvobozovat vílu. Lehké to vskutku nebylo, past byla komplikovaná a možná i trochu magická. Děti však nebyly hloupé a spojenými silami a hlavami pouta přetrhly. Pan Zdeněk byl velmi nadšený schopnostmi své nové družiny, tak dětem slíbil velké pohoštění, až se dostanou na hrad. Od víly dostal rostlinu, kterou jaktěživ neviděl. Dověděl se, že když si bude hodně přát a bude mít srdce a úmysly čisté, rostlina splní jedno přání. Pan Zdeněk se užuž rozmýšlel, co by si tak mohl přát, ale děti ho zastavily, že by se to prý mohlo možná ještě hodit, kdo ví, co je po cestě ještě potká. Pan Zdeněk uznal, že by mohly mít pravdu, a rostlinu pečlivě uschoval. Skupinka se vydala dál, protože k hradu to bylo ještě kus cesty.

Nešli dlouho a na cestě potkali otrhaného žebráka, který měl přes oči šátek, asi byl slepý. Žebrák, jakmile uslyšel kroky a hlasy, jal se velmi hlasitě doprošovat peněz a jídla. Děti se shlukly zvědavě kolem něho, a když pochopily, co vlastně chce, samozřejmě odmítly, sami měli peněz tak akorát na vlak zpátky a o svačinu se taky nikdo dělit nechtěl. Jakmile žebrák pochopil, že nic nekápne, strhl si z očí šátek, zpod svého ošuntělého pláště tasil tesák a vyrazil se sebe pokřik, že tuhla krev v žilách. Bylo to asi nějaké znamení, protože se zpoza stromů vyřítilo několik banditů. Pan Zdeněk pohotově zavelel a společně se svou věrnou družinou bandity přemohl. V měšcích banditů našli peníze a nějaké šperky. Ty si vzal pan Zdeněk k sobě do úschovy.

Cesta pokračovala dál, už byli skoro u hradu a chtěli přejít přes most. Když k němu došli, zjistili, že jen tak nepřejdou. V cestě jim bránila postava, zahalená v dlouhém plášti. Do obličeje jí vidět nebylo, přes hlavu měla přetaženou kapuci. „Lidská stvoření,“ promluvila postava v kápi temným hlasem, „Chcete-li přejít přes tento most, uhodnouti tři hádanky musíte. Pokud budete hádat a neuhodnete, proměníte se ve stromy a nehnutě zde budete žít až do konce svých dní. Máte chvíli čas na rozmyšlenou, pak budete muset hádat, anebo odejít.“ Hrad už byl opravdu kousek, tak se děti rozhodly, že budou hádat a přes most se dostanou. „Vidím, že jste se rozhodli hádat. Dobrá tedy. Hádanka první: Mám pět prstů, ale živa nejsem. Co jsem?“ Chvíli bylo ticho, pak se ale děti začaly radit. „Je to rukavice!“ řekly po chvíli. „Ano, to je správná odpověď. Tedy hádanka druhá: Jsem, když je světlo, ale když na mě přímo svítí, nejsem. Co jsem?“ Tahle hádanka už byla těžší. Ale i tak na to děti přišly. „Je to určitě stín!“ „Ano, tak jest. Zbývá poslední hádanka. Ale pokud neuhodnete, stanete se navždy mými tichými společníky. Zde je třetí hádanka: Nakrmíš mě a dáš mi život. Pokud mi napít dáš, zabiješ mě. Co jsem?“ Ani tahle nebyla lehká. Děti si lámaly hlavu už hodnou chvíli, tak se do toho vložil i pan Zdeněk a společnými silami na to nakonec přišli: „Je to oheň!“ vykřikli všichni vítězoslavně, jisti si svou odpovědí. Postava beze slova ustoupila a pokynula rukou, že mohou projít.

Celá skupinka konečně přišla k hradu. Tedy k hradu ne, ke zřícenině. Pan Zdeněk na to vyjeveně koukal, slova nenalézaje. Po chvíli zdrceně řekl: „Kam se poděl můj Zlenický hrad? Tohle je jen nějaká ruina. Ano, okolí poznávám, změnilo se sice trochu, to ano. Ale proč je můj hrad zbořený?“ Děti se mu pokusily vysvětlit, že se nenachází v polovině patnáctého století, ale naopak na začátku století jednadvacátého. Pan Zdeněk byl touto informací šokován, ale pak mu to začalo docházet – to divné oblečení jeho nové družiny, podivná řeč a

mravy. Byl z toho velmi nešťastný. Rozhodl se, že se půjdou na zříceninu alespoň podívat, něco sní a pak se rozmyslí, co bude dál.

Jak tak jedli, přišla k nim jakási stará žena, asi babka kořenářka. Ptala se jich, jestli od ní nechtějí koupit nějaké léčivé směsi. Poté, co děti odmítly, všimla si pana Zdeňka a promluvila k němu: „Dobrého dne přeji, pane. Vidím v tvé tváři velký smutek a zklamání. Asi tě postihla nějaká veliká rána. Třeba bych ti mohla pomoci.“ Tak jí pan Zdeněk pověděl, co se mu přihodilo. Babka na to, že mu přímo pomoci nemůže, ale že ví o jednom místě vysoko nad řekou, kde pobývá mocný druid, který by mu snad mohl pomoci z té jeho šlamastyky. Ukázala jim směr, děti, jakožto zkušený táborníci, si to místo našly na mapě a hned jak dojedli, vydali se všichni na cestu.

Šli chvíli podél řeky, pak přešli most a začali stoupat do prudkého kopce. Chvíli jim trvalo, než zdolali vrchol, ale odměnou jim alespoň byl pěkný výhled. „No jo, druid, to se tý babce řekne,“ ozývalo se ze statečné družiny, „Ale kde takovýho druida najít?“ Jen co to bylo vyřčeno, všimli si postavy v bílém, jak vychází z lesa a u toho něco neustále trhá ze stromů. To by mohl být druid. Šli tedy k němu, uctivě ho pozdravili, protože k takovým lidem se musíte chovat se vši úctou, a vypověděli mu svůj problém. Druid se dlouze zamyslel, dokonce u toho i zavřel oči, tak se děti lekly, že třeba usnul. Druid však po chvíli oči zas otevřel a řekl: „Pane Zdeňku II. Kostko z Postupic, zřejmě ses nedopatřením dostal do jiné doby, než do které náležíš. Vím o způsobu, jak tě vrátit tam, kde jsi doma. Jen si teď nemůžu vzpomenout, která ze tří rostlin ti k tomu pomůže. Vidím, že máš jistě schopnou družinu, ta by ty květiny zajisté mohla rychle najít.“ Druid popsal rostliny, které potřebují, a děti se je vydaly hledat. Za chvíli se s nimi vrátili, druid provedl potřebné zaříkání, ale ouha! Nestalo se vůbec nic. „To jsem blázen,“ řekl si spíše pro sebe druid, „Tohle by přece fungovat mělo. Napadá mě ještě jedno kouzlo, ale k tomu potřebuji rostlinu, která roste jen v teplých krajích. To jsme v koncích.“ Děti si naštěstí vzpomněly, že jim víla nějakou květinu dala, tak ji ukázaly druidovi. „No ano, to je ona! Kdepak jste ji vzali?“ tázal se druid. Děti popravdě odpověděly a pan Zdeněk, velmi potěšen, že ta květina je ta správná, naléhal na druida, ať kouzlo provede co nejrychleji. Ještě před tím však pan Zdeněk poděkoval dětem za skvělé služby, které mu prokázali, a rozloučil se s nimi. Jakmile druid provedl kouzlo, ozvala se rána, všude bylo plno kouře. Nezmizel jen pan Zdeněk, ale i druid sám. Jako by se po nich slehla zem. Děti věděly, že po nich už nemá smysl pátrat, že se jistě všichni vrátili tam, kam patří, a s dobrým pocitem se vydaly na vlak.

Lokalita

Tento příběh se uskutečňuje na trase Senohraby – Zlenice – Lštění – Čtyřkoly (viz *Odkazy*). Z hlavního nádraží je to vlakem do Senohrab 44 minut a délka trasy je 7,5 km, tudíž ideální na jednodenní výpravu s několika zastaveními a hrami. V části Senohraby – Zlenice se prochází lesem a loukami, takže je tam spousta hezkých míst na provedení her a setkání. Trasa není nijak náročná, pomíneme-li stoupání na kopec nad Lštěním, kde děti mají najít druida, a cestu na nádraží ve Čtyřkolech. Snad jedinou nevýhodou je, že se prochází obcí Čtyřkoly, kde se jde chvíli po hlavní silnici, tudíž je potřeba dbát zvýšené opatrnosti.

Setkání

Jelikož se jedná o hru s několika postavami, jsou potřeba dohromady minimálně čtyři „herci“. Vždy přítomnou postavou pan Zdeněk II. Kostka z Postupic, protože ten děti doprovází od té doby, co ho potkají. Dále bandité – ideální počet jsou tři až čtyři, záleží na počtu dětí a vedoucích, kteří budou ochotni jet. Ti vedoucí/praktikanti, kteří budou dělat bandity, mohou zastávat i další postavy.

Při přesunu jednotlivých „herců“ z místa na místo je potřeba nějak dát najevo, že jsou neviditelní a děti by si jich neměly všimnout. Lze to vyřešit jednoduchým pravidlem: když má vedoucí položenou ruku na hlavě, tak tam prostě není a děti ho nevidí. Tímto způsobem se dá řešit i náhlé zmizení nebo neviditelnost postav v příběhu.

1. Pan Zdeněk II. Kostka z Postupic

Pan Zdeněk je nižší šlechtic a podle toho by měl mít také vhodné oblečení a vystupování. Co se oblečení týče, opět záleží na vašich možnostech. Jistě existují půjčovny kostýmů, ale to je myslím zbytečně drahé, a hlavně s tím budete v přírodě, takže je reálné riziko, že se oblečení ušpiní či poškodí. Lepší varianta je něco vlastnit nebo si vypůjčit od kamarádů. Postačí nějaká jednoduchá tunika, kožený pásek, přes ramena plášť nebo kožešinu, na hlavu např. nějakou koženou čelenku a k pasu meč. Na krk si lze pověsit nějaký vhodný přívěsek jako talisman a na ruce vhodné kožené rukavice. Prsteny nedoporučuji. Jednoduchou tuniku si lze bez problémů spíchnout doma z pevnějšího prostěradla nebo nějaké jiné látky (viz *Odkazy*).

Jako správný šlechtic by měl mít zbraň, nejlépe meč. Pokud jste zvyklí při celoročních a táborových hrách používat měkčené meče, tím lépe, použijte právě ty. Pokud si zvolíte jiný způsob boje (viz kapitola s bandity – *Forma boje*), postačí symbolicky třeba jen dřevěný mečík.

Vystupování a chování pana Zdeňka je velmi důležité. Jeho mluva by měla být trochu archaická – stačí pro inspiraci nahlédnout do pár děl např. z 19. století. Osvědčilo se mi dávat sloveso na konec věty (viz *Příběh*), ale pozor, ať pak nemluvíte spíš jako mistr Yoda než středověký šlechtic. Záleží na vás, jestli pan Zdeněk bude dobrák od kosti nebo trochu protivný a nafoukaný.

Nutno ještě podotknout, že Zdeněk II. Kostka z Postupic je reálná historická postava a Zlenice od roku 1444 nějakou dobu opravdu vlastnil (viz *Odkazy*).

2. Lesní víla

Jistě si všichni umíme představit lesní vílu – křehká dívka oděná v lehkých šatech z ranní mlhy se spoustou závojų, na hlavě věneček z květin a bosé nohy. Na ztvárnění víly se hodí nějaká sukně či šaty, pár šátků nebo závojų a několik listů či větviček jehličí zastrkaných do mírně rozčuchaných vlasů. Pokud se ve vašem oddíle mezi vedoucími žádná dívka nevyskytuje, lze to pojmout dvěma způsoby: buď se někdo odváží za vílu převlékne a bude ji velmi přesvědčivě hrát (to děti velmi ocení a dotyčný bude mít jistě skvělou fotku na památku), nebo ji lze nahradit jinou lesní pohádkovou postavou, jako je třeba hejkal nebo skřítek, fantazii se meze nekladou.

Vysvobozování víly může mít několik částí, záleží na časových možnostech. Zaprvé by bylo dobré zužitkovat to, co se děti naučily na schůzkách, například šifry nebo uzle. Šifry je potřeba si dopředu připravit, opět podle schopností a dovedností dětí. Pokud tam máte různé věkové skupiny, je dobré mít šifer více (jednu lehčí a jednu složitější) a rozdělit je mezi dvě skupinky.

Mít jen jeden úkol je moc jednoduché, tak pokud to čas dovolí, lze udělat druhou část. Variant je několik: vázání uzlů na čas, nebo hra – v tomto případě hledání lístečků po lese/louce a sestavení zaklínadla. Zaklínadlo může mít dvě části: první děti dostanou z šifer, druhou sestaví z posbíraných lístečků. (*Vtipný tip pro vedoucí: aby bylo zaklínadlo mocnější a lépe fungovalo, napište ho v angličtině, ovšem foneticky – např. Ajem brouking dis čejn.*)

Menší děti to nebudou moc chápat, ty starší si budou ťukat na čelo a dospělí se budou řezat smíchy – vyzkoušeno.)

Květina, kterou víla předá zachráncům, může být jen lísteček s nakreslenou kytkou, živá právě utržená rostlina (nedoporučuji, tuto variantu volte jen v krajní nouzi), nebo nějaká květina z plastu nebo látky. Záleží na tom, co máte zrovna po ruce. Měla by vypadat nezvykle.

3. Bandité

Děti potkávají u cesty otrhaného slepého žebráka. Stačí přes sebe přehodit kus jutového pytle, do ruky si vzít velký klacek jako hůl a přes oči si zavázat hadr. Jakožto člověk, který žebrá, je vhodné mít třeba malou hliněnou nebo dřevěnou misku či ošuntělý klobouk, do kterého se jakoby vybírají peníze. Obličej a ruce si lze trochu zamazat hlínou nebo tělovými barvami. Pod oblečením by měl mít falešný žebrák ukrytou zbraň, kterou tasí poté, co přivolá své kumpány.

Jak obléknete ostatní bandity, záleží jen na vás. Osvědčila se jednoduchá tunika, kožený pásek a k tomu například kápě. Bandité by měli být otrhaní a chovat se značně neurvale, jak se na každého správného banditu sluší. Můžete zapojit posměch či vyhrožování, vyvarujte se však sprostých slov či jiných velmi urážlivých nadávek.

Bandité by měli mít u sebe něco, co jim děti pak mohou sebrat, až (a jestli vůbec) je zabijí nebo alespoň omráčí. Máme vyzkoušeno, že dovolit dětem, aby vás samy šacovaly, není úplně nejlepší nápad. Je lepší určit si nějakou větu (např. „Obírám tě.“) a po jejím vyslovení mrtvola sama dá přemožiteli to, co mu náleží. Předměty, které mohou děti získat, mohou být například sladkosti, něco, co se jim může hodit do celoroční hry, nebo nějaké byliny či kouzelné věci (formou obrázku na kartičce), které pak můžou prodat anebo za něco vyměnit s bábou kořenářkou či druidem, se kterými se potkají později.

Forma boje

Pokud jste z celoročních nebo táborových her zvyklí bojovat měkčenými zbraněmi a v oddíle je máte, doporučuji použít je. Pouze dřevěné zbraně jsou na kontaktní boj poněkud nebezpečné, zvláště pokud se jedná o menší děti (vlastní zkušenost). Pokud zbraní nemáte dostatek, jistě se hodí tzv. hadráky neboli hadrové koule (postup je jednoduchý: vezmou se staré hadry, např. nepotřebné utěrky či trička, smotají se do koule a na pár místech zašijí, aby se nerozmotávaly). Hadráky lze použít i samostatně bez chladných zbraní. Pro dodání atmosféry dětem vysvětlíte, že je to nějaká střelná zbraň, například prak nebo kuše. Pro tento typ boje je vhodné použít životový systém, tzn. 1 zásah = ztráta 1 života.

Pro odlišný způsob boje lze použít pruhy z krepového papíru (ty má v klubovně snad každý oddíl) a ty přivázat na ruce a nohy. Jejich stržením si dotyčný hráč odečte jeden život. Pokud na sobě člověk žádný fáborek nemá, je „mrtvý“ a už se do dění nezapojuje.

4. Strážce mostu

Strážce mostu je postava opředená tajemstvím. Měla by být v tmavých barvách, nejlépe v černém plášti s kapucí, který by ji zakrýval část tváře. Pro kontrast se stínem z kápě a černým pláštěm si lze obličej nabarvit na bílo a pod očima udělat tmavé kruhy.

Postava by měla být tajemná, měl by z ní jít trochu strach a podle toho by také měla mluvit (tedy temným hlasem, opět trochu archaicky – viz příběh).

Hádky, které jsem vybrala, jsou poněkud těžké. Pokud děti budou tápat a nebudou si vědět rady, pan Zdeněk by jim měl trochu pomoci (takže se ujistěte, že člověk, který bude hrát pana Zdeňka, bude vědět správné odpovědi). Samozřejmě hádky mohou být jiné, jednodušší.

Hádky:

Mám pět prstů, ale živa nejsem. Co jsem? – *rukavice*

Jsem, když je světlo, ale když na mě přímo svítí, nejsem. Co jsem? – *stín*

Nakrmíš mě a dáš mi život. Pokud mi napít dáš, zabiješ mě. Co jsem? – *ohěň*

(další hádky viz *Odkazy*)

5. Babka kořenářka

S babkou kořenářkou se děti setkají na hradě, kde právě obědvají či svačí. Babce kořenářce mohou prodat věci, které získali od banditů, či je vyměnit za vyléčení ztracených životů. Babka si též vyslechne trápení pana Zdeňka a odkáže ho na druidovu pomoc (viz příběh). Pokud se děti budou pokoušet babce prodat květinu, co získaly od víly, rozhodně ji odmítne se slovy, že tato květina je vzácná, a mohla by se jim hodit.

Babka kořenářka by měla mít na sobě dlouhou sukni, přes hlavu uvázaný šátek na „babkovský“ způsob, přes ramena hozený nějaký větší šátek nebo šál a v ruce proutěný košík s hromadou léčivých rostlin (nezáleží, co za květiny tam natrháte, důležité je, aby v košíku něco bylo).

Pokud v oddíle nemáte žádnou ženu-vedoucí nebo někoho, kdo by byl ochotný se za babku převléknout, můžete místo babky kořenářky použít nějakého obchodníka, který kupuje a prodává tak nějak všechno, co se dá, a ví, co se ve zdejším okolí děje.

6. Druid

Druida děti najdou na kopci nad Lštěním, kde původně stávalo hradiště. Může například vycházet z lesa a cestou hledat a sbírat nějaké větvičky nebo rostliny. Druid je postarší muž zahalený v bílém. Co se kostýmu týče, postačí bílé prostěradlo, do kterého uprostřed prostříhnete otvor na hlavu a v pase převážete silnějším lanem. U sebe můžete mít nějaký kožený váček. Pokud budete mít s sebou tělové barvy, můžete druidovi udělat trochu vrásek a decentní kruhy pod očima. Druid se samotář a trošku podivín, takže je jasné, že si mluví hlavně pro sebe a komentuje veškeré dění okolo (přemýšlí nahlas, aniž by si to uvědomoval).

Sběr rostlin lze udělat několika variantami. Buď prostým hledáním lístečků po lese (na kterých budou nakresleny různé druhy rostlin), anebo hrou. Hra může být formou slepého strážce (nějakého lesního ducha), který bude sedět na louce a mít ve své blízkosti rozházené lístečky představující květiny. Aby děti rostliny získaly, musí si pro ně velmi potichu dojít. Pokud na někoho slepý strážce ukáže, je „vybitý“ a začíná z původní pozice (místo, které se předem určí).

Varianty

Lokalita

Trasu si můžete zvolit jakoukoli jinou, na které se vyskytuje zřícenina hradu. Za hlavní postavu nemusíte mít Zdeňka II. Kostku z Postupic, ale jinou historickou postavu, která se váže k danému místu. Co se týče strážce mostu, ten může strážit jen cestu. Druida můžete umístit kamkoli ke konci putování, buď na louku či do lesa.

Vícedenní výprava

Pokud si zvolíte jinou lokalitu a vícedenní výpravu, doporučuji na hrad dorazit večer a přespat na něm nebo v jeho okolí, má to své kouzlo. V noci (třeba jen do 2 ráno) můžou děti držet hlídky a dávat pozor na celou družinu (to by měl navrhnout pan Zdeněk). Bandité, které děti nezabily (domluva, že se bandité dají na ústup), se v noci vrátí a budou se chtít pomstít. To se jim ovšem kvůli bystré hlídce nepovede.

Odkazy

- [Trasa, na které se odehrává příběh](https://mapy.cz/zakladni?planovani-trasy&x=14.7186757&y=49.8800625&z=14&rc=9huCvxWt0Cg1wbpjfY8bIS3hPgmL&rs=pubt&rs=base&rs=base&rs=pubt&ri=15212799&ri=1703243&ri=2055657&ri=1521200&mrp=%7B%22c%22%3A132%7D&mrp=%7B%22c%22%3A132%7D&mrp=%7B%22c%22%3A132%7D&mrp=%7B%22c%22%3A132%7D&rt=&rt=&rt=&rt=)
<https://mapy.cz/zakladni?planovani-trasy&x=14.7186757&y=49.8800625&z=14&rc=9huCvxWt0Cg1wbpjfY8bIS3hPgmL&rs=pubt&rs=base&rs=base&rs=pubt&ri=15212799&ri=1703243&ri=2055657&ri=1521200&mrp=%7B%22c%22%3A132%7D&mrp=%7B%22c%22%3A132%7D&mrp=%7B%22c%22%3A132%7D&mrp=%7B%22c%22%3A132%7D&rt=&rt=&rt=&rt=>
- [Střihy na kostýmy – Curia Vítkov](https://www.curiavitkov.cz/clanek24.html)
<https://www.curiavitkov.cz/clanek24.html>
- [Historie hradu Zlenice](http://www.zlenice.cz/historie-hradu-zlenice)
<http://www.zlenice.cz/historie-hradu-zlenice>
- [Hádanky \(stránka v angličtině\)](https://brightside.me/wonder-quizzes/17-challenging-brainteasers-for-kids-that-will-stretch-your-brain-193205/)
<https://brightside.me/wonder-quizzes/17-challenging-brainteasers-for-kids-that-will-stretch-your-brain-193205/>