

TK Maják – Bobři

Plackovací práce
CTH – „Za zlatým rounem“

2012

Jana Nováková

Obsah

Úvod	3
1 „Za zlatým rounem“	4
2 Zkrácená verze staré řecké báje o zlatém rounu a Argonautech.....	4
3 Legenda CTH.....	5
4 Organizace.....	5
5 Cíl hry.....	6
5.1 Jednotlivé rody	6
5.2 Jednotlivci.....	7
6 Řecké názvosloví.....	8
7 Základní věci ke hře a vytvoření řecké nálady.....	9
Závěr	10
8 Obrázky.....	11
8.1 Diplom	11
8.2 Základ pro diplom - divadlo.....	11
8.3 Základ pro diplom - chrám	12
8.4 Herakleistum	12

Úvod

Toto téma jsem si vybrala z prostých důvodů. Popisovat celotáborovou hru mi přijde zajímavé, velmi inspirativní a pro mě osobně lákavé. Na náš tábor jezdím již od svých 8 let a tak jsem zažila již mnoho celotáborových her. I když točíme 7 her stále dokola, většinou akorát vyjde, aby si dítě zahrálo každou hru právě jednou. Já jsem hrála celotáborovou hru „Za zlatým rounem“ již tři krát, a tak si myslím, že dokážu popsat hru, jak z pohledu dítěte, tak z pohledu organizátora a poskytnu lidem, kteří se rozhodnou mou práci přechíst dobrý návod na provedení třeba ještě nezavedené celotáborové hry. Navíc se tato hra stala mou nejoblíbenější i z pohledu dítěte, i z pohledu vedoucí. Důležité pro pochopení mnou popsané hry je také naše uspořádání na táboře. Jezdí nám kolem 45-60 dětí. Oddíly jsou promíchané (kluci, holky, mladší, starší), tak aby byly síly vyrovnány.

Práce je určena především pro pracovníky tábora. Je v ní popsáno téma, průběh hry samotné, sesbírané zkušenosti s organizací této hry, které jsou poměrně čerstvé, protože jsme ji hráli v loňském roce. Dále se v práci nachází, slovníček řeckého názvosloví a potřebné věci právě pro tuto hru.

Sama bych si ráda přečetla jiné práce na téma celotáborových her a inspirovala se pro případnou obměnu či rozšíření našich zajetých celotáborových her.

1 „Za zlatým rounem“

Celotáborová hra se odehrává ve starověkém Řecku, kde tábor je řeckým městem (v našem případě řeckozručským, protože tábor se nachází ve Zručí nad Sázavou). Děti (řecký lid) jsou rozděleny do řeckých rodů, kterým velí vedoucí (archont) a praktikant (efor). Ve městě se nachází i posvátná hora Olymp (místo, kde se shromažďují vedoucí), kde sídlí bohové v čele s nejmocnějším bohem Diem (hlavním vedoucím). Všichni vedoucí mají svá řecká jména, a nejen že se jimi nazývají, ale zároveň se snaží chovat jako jimi vybraný bůh a předávat tak dětem znalosti především o řecké mytologii, kultuře a filosofii. Jména by si měla zachovat řeckou hierarchii, např. Zeus a Héra by měli být hlavní vedoucí a jeho zástupce (pokud je to možné), dále vedoucí oddílů, kuchyň, zdravotník a podobně a nakonec praktikanti. Příklady jmen bohů: Athéna, Áres, Hádes, Poseidon, Artemis, Pan, Morfeus, Déméter, Afrodité, Nemesis, Iris, Tyché, Seléné, Apollón, atd.

2 Zkrácená verze staré řecké báje o zlatém rounu a Argonautech

Zlaté rouno je kůže zlatého berana, kterého poslala bohyně oblak Nefelé svým dvěma dětem, aby je zachránila před smrtí, kterou jim uchystala jejich macecha. Při záchraně však jedno z dětí zemřelo. Zachráněný chlapec Frixos věnoval zlaté rouno králi Aiétésovi, který je krutým a lstivým králem. Rouno hlídá strašný ještěr, který nikdy nespí. Podle věštby rodinu krále Aiétese stihne neštěstí, pokud o rouno přijde. Již mnoho lidí se Zlaté rouno snažilo získat, nikdo však neuspěl. Po dlouhé době se v jiné řecké zemi narodili tamnímu králi dva synové, mladší z nich připravil o trůn staršího. Syn tohoto svrženého následníka se jmenoval Iáson, kterému jeho lstivý strýc řekl, že mu trůn uvolní, když mu donese Zlaté rouno. Iáson souhlasil a spolu s dalšími řeckými hrdiny (Hérakles, Théseus, Orfeus) nasedl na loď zvanou Argo (od toho si říkali "Argonauti") a vydal se pro zlaté rouno. Na dlouhé a strastiplné cestě ochránili krále Fínea před Harpyjemi, dokázali proplout mezi strašlivými skálami Symplégadami a když Iásonovi pomohla tajně dcera krále Aiéta (Medea), dokázal porazit ohromné býky, zasít dračí zuby a porazit vojsko. Po uspání ještěra se mu podařilo získat Zlaté rouno, vrátit se okolo svůdných Sirén domů a opět s pomocí Médey doma odstranit proradného strýce, krále Pelia. Médea, která si dělala naděje na svatbu s Iásonem, však zaplatila za svou zradu na otci a zmizela neznámo kam. Poslední věcí, kterou udělala, bylo zahubení Iásonovy nevěsty.

3 Legenda CTH

Z počátku této báje vychází i život v zemi řeckozručské. Bohové na Olympu se dostali do situace, kdy je ohrožena sama jejich existence a mohou upadnout v zapomnění a ztratit se tak ze světa. Jedinou jejich nadějí je získání zlatého rouna, ale jediné tak, že zlaté rouno bude získáno obyčejnými lidmi, smrtelníky, neboť na tom závisí síla bohů. Co by totiž byli bozi samotní bez těch, kterým by vládli, ale současně i bez těch, kteří je uctívají a jsou ochotni se za ně postavit. Bez těchto předpokladů by sama jejich existence pozbyla smyslu, protože by existovali sami pro sebe, bezcílně. Bozi se navíc častokrát sami chovají jako lidé, tj. s jejich slabostmi, rozmary, úskoky, hněvem, atd. Nejen tedy lidem pomáhají, ale mohou i škodit. Někdy to dělají jen tak z rozmaru, někdy lidi cíleně trestají (dávají různé úkoly).

Olympští bohové žádají od obyvatel, aby jim donesli zlaté rouno, které drží král Aiétés. Tento úkol prokazuje vzájemnou potřebnost bohů a lidí, současně je to zkouška lidského pokolení, zda je ochotno pro své božstvo splnit i takto náročný úkol. Nakonec jedni bez druhých nemohou existovat a vzájemně se potřebují pro svou existenci.

4 Organizace

Po příjezdu dětí na tábor, by se v den prvního večera mělo konat zahájení celotáborové hry. Ideální je setkání řeckého lidu s bohy na hoře Olymp. Setkání by se mělo konat někde na kopci v okolí, kam obyvatelé Řecka přijdou a kde již budou čekat bozi. Každý bůh vystoupí vpřed, řekne své jméno a nějak hezky a výstižně, třeba i rýmem řekne čeho je bůh. Jako poslední vystoupí Zeus se svou ženou Hérkou a seznámí obyvatelstvo země řeckozručské s historií zlatého rouna, ale jen z části! Vyprávění končí tím, že zlaté rouno hlídá strašný ještěr krále Aiéty, dále nepokračuje. Cesta Argonautů je vlastně jakousi pověstí, kterou bohové vyprávějí smrtelníkům, příběhem z dávných dob, který má lidem spíše dodat naději, že věc může vyjít, než aby byla přesným a jediným návodem na získání zlatého rouna. Na táboře se tedy nebudou vyskytovat ani Argonauti ani Iáson! Současná situace je taková, že vše se stalo, tak jak pověst vypráví, až do doby, než se na scéně objeví Iáson. Od té chvíle se jedná už jen o pověst starých dob, spíše popis toho, jak by to mohlo také být.

Řekové v zemi řeckozručské se ocitnou v situaci, kdy jim krutý a lstivý Aiétés sdělí úkoly, které mají splnit, a slibuje, že poté jim zlaté rouno předá. Zlaté rouno tedy na táboře reálně existuje, drží je však v moci Aiétés, ale další průběh hry se již odvíjí samostatně dle podmínek tábora a nedrží se přesně předlohy staré řecké báje. Sám Aiétés není fyzicky na táboře

přítomen, své úkoly a požadavky předává prostřednictvím olympských bohů řeckým rodům. Prakticky Héra věští každý den na shromáždění úkoly na další den.

Každý oddíl je samostatným řeckým rodem, který za splnění dílčích úkolů (jednotlivých soutěží) získává body, na základě kterých stoupá na mapě po cestě vedoucí k chrámu, ve kterém leží zlaté rouno. Za získání určitého počtu bodů odměňují bozi jednotlivé rody určitými artefakty (vztahujícími se k danému úkolu nebo spojitost s určitým bohem – Panova flétna, Diův blesk, Dionýsův hrozen, Poseidonův trojzubec, Hérino paví brko, Apollónovo slunce, Džbánek Niké, Afroditino srdce, luk a šíp Artemis, Athénino kopí, Héfaistova kovadlina a kladivo, meč Árese, Selénin měsíc, Irisina duha, obilný klas Déméter, Hestiin oheň a v neposlední řadě kouzelná květina, atd.).

Je důležité, aby se alespoň jeden rod dostal až k chrámu, kde ještě hlídá zlaté rouno. V tu chvíli je splněn základní předpoklad pro další průběh. Ve večerní scéně se danému rodu podaří pomocí naposledy získaného artefaktu (kouzelné květiny) ještě uspat. Ale Istitivý Aiétés jim přesto odmítne zlaté rouno vydat a nezbyvá, než aby se zručší Řekové spojili a zmocnili se zlatého rouna násilím v bitvě všech rodů proti zrádnému králi. Koulová bitva by měla proběhnout v lese, tak že Aiétův chrám bude na kopci, ideálně na jiném než byl první večer Olymp. Aiétés zajme bohy a začaruje je tak, že budou bojovat proti obyvatelům země řeckozručské a budou tak Aiétovým vojskem. Při velké převaze obyvatel se do vojska mohou přidat i hrdinové řeckého lidu (viz níže), popřípadě obyvatel země řeckozručské je vybit jednou koulí a odchází na mrtvolišť a člen armády dvěma až třemi. Bitva velmi pravděpodobně dopadne tak, že rody společně zvítězí a zmocní se zlatého rouna, které se nachází uvnitř chrámu a zároveň se tak zruší kouzlo, kterým jsou bohové očarováni. Toto zlaté rouno večer lid předloží olympským bohům společně se získanými artefakty a bohové se pak lidem odmění pokladem, který bude rozdělen podle získaných zásluh. Čím více artefaktů, tím větší šance na podíl pokladu.

5 Cíl hry

5.1 Jednotlivé rody

Rody se snaží dostat jako první k chrámu krále Aiéta, kde je uloženo zlaté rouno a získat za to, co největší poklad.

Za soutěže, hry apod. získávají rody, co nejvíce bodů a postupují po cestě na mapě, po cestě vedoucí přes moře a pevninu ke chrámu a zlatému rounu. Navíc získávají artefakty za první

místa v soutěžích, kterými v závěru prokáží bohům svůj podíl na získání zlatého rouna a podle toho také dostanou podíl na odměně (učí se tak hlídat své věci, pokud artefakt ztratí, dostanou menší podíl na pokladu).

5.2 Jednotlivci

Jednotlivci se snaží získat postavení hrdiny a tak i možnost dostat se mezi družinu olympských bohů a získat nesmrtelnost.

Děti mohou v průběhu celého tábora plnit jednotlivé úkoly. Při splnění určitého počtu (odvíjí se od počtu bohů, respektive zkoušek, např. 10 z 12) se může stát řeckým hrdinou. Každý bůh má svůj úkol, nejlépe spojený s jeho postavou. Za splnění úkolu dítětem nalepí bůh obrázek postavy boha do herakleista dítěte. Herakleistum je stylizovaný obrázek chrámu se zlatým rounem. Je tedy kladen důraz na snažení jednotlivců.

Hrdinové mají různé výhody v rámci odměňování (např. sladkost navíc, přednost ve frontě na jídlo, jí z talíře (ostatní z ešusu), spaní v teepee, nemusí si na shromáždění klekat před bohy, atd.).

Dále počet hrdinů v oddíle může mít podíl i na celkovém objemu pokladu za celotáborovou hru.

Příklady úkolů pro jednotlivce

- úklid
- body za rozcvičku
- plavání
- uzle
- za "sportovní výkony"
- poznávání kyttek
- topografie
- zvláštní zásluhy
- ohně
- noční bojovka
- výtvar rukodělný
- výtvar na papíře

- úkoly je třeba řecky pojmenovat, například podle jmen bohů, nebo jiným řeckým názvem

6 Řecké názvosloví

CTH	- Za zlatým rounem
Tábor	- země řeckozručská
Oddíl	- řecký rod
Oddílová vlajka	- rodový praporec
Táborová vlajka	- řeckozručský praporec
Hl. vedoucí	- Zeus
Zástupce hl. vedoucího	- Héra
Oddílový vedoucí	- archont
Praktikant	- efor
Hospodář	- hospodář
Zdravotnice	- lékařka
Stany	- obydlí
Soutěž	- úkoly
Vedení	- olympská družina
Klubovna	- Olymp
Marodka	- chrám zdraví
Jídelna	- hodovna
Umyvárna	- lázně
Záchody	- mísy úlevy
Nástup	- shromáždění rodů
Nástupiště	- náměstí - agora
Budíček	- Hélios přichází !
Dopoledne	- po slunci východu
Odpoledne	- čas doobědní
Večer	- čas poobědní
Večerka	- Hypnos přichází !
Rozcvička	- Hyppó
Ranní hygiena	- ranní hyggé
Polední klid	- rozjímání
Osobní volno	- kalokagátyja

7 Základní věci ke hře a vytvoření řecké nálady

- starořecký kroj, rekvizity
- nástěnka tábornických dovedností, kde se děti mohou učit na úkoly pro postup k dosažení hrdiny
- mapa cesty za zlatým rounem
- řecké diplomy, řecká nástěnka – denní řád, povinnosti služby, jídelníček
- vlajka celotáborové hry
- beraní kůže na zlaté rouno
- papíry na koulovou bitvu

Závěr

Závěrem bych chtěla dodat několik věcí. Tato celotáborová hra je pro děti velmi poučná. Pokud se dobře zorganizuje a všichni vedoucí si například před táborem přečtou Staré řecké báje a pověsti, nezaskočí je žádná otázka dětí a ty se alespoň něco naučí. Je také dobré vytvořit naučnou nástěnku s ukázkami a popisem starořecké architektury, umění, mytologie a popisem bohů, kde si děti mohou vše přečíst a dozvědět se něco nového.

Další možností, jak děti nenuceně naučit něco z řeckých bájí a pověstí je jednou za cca tři dny sehrát nějakou scénku vedoucími, ale po zkušenostech jsme zhodnotili tento nápad jako nerealizovatelný (z časových důvodů), pokud je tomu u vás v oddíle jinak (například je vás hodně dospělých) můžete to zkusit. My jsme proto nechali sehrát báje děti a bylo to velmi vyvedené. Oddíly si vylosovaly každý jednu báji a jako oddíl ji sehráli. To je tedy také jedna z možností jak si děti mohou odvést z tábora něco zajímavého.

Je také důležité tábor připravit po výtvarné stránce tak, aby na první pohled z něj sršela starořecká atmosféra. To znamená popsat každou budovu řeckým názvoslovím. Připravit nástěnky a všechny názvy se snažit opatřit podobou řeckého písma. Někde mohou být nakresleny řecké sloupy s různými řeckými řády – dórský, jónský, korintský. Oddíly by měly mít řecké názvy a měly by nazývat vedoucí božskými jmény (ze zkušeností vím, že jim to jde mnohem lépe než nám dospělým).

Také bohové by měli mít vše, co k jejich postavám náleží (Artemis luk a šíp, Athéna přilbu a kopí, Poseidon trojzubec, atd). Měli by vyvolávat atmosféru starověkého Řecka a chovat se jako jimi vybraný bůh.

Vytvoření atmosféry je na celotáborové hře velmi důležité a velmi často se stává, že v prostředí tábora upadává. Chce to stále opakovat, kde se nacházíme a pamatovat na to, že i maličkosti dělají velký celek. Mně osobně, z pohledu dítěte se tato celotáborová hra líbila ze všech nejvíce a nejvíce jsem se v ní naučila.

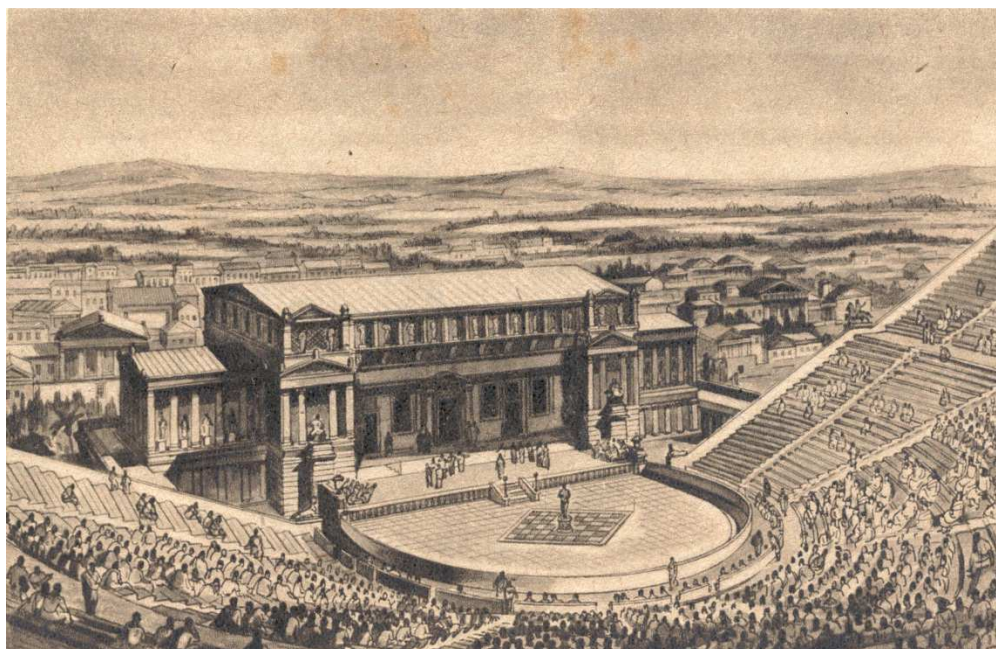
Doufám, že mnou popsaná celotáborová hra bude někomu inspirací. Vše, co jsem popsala, se může obměnit a přizpůsobit požadavkům a možnostem právě toho tábora, na kterém bude použita.

8 Obrázky

8.1 Diplom



8.2 Základ pro diplom - divadlo



8.3 Základ pro diplom - chrám



8.4 Herakleistum

