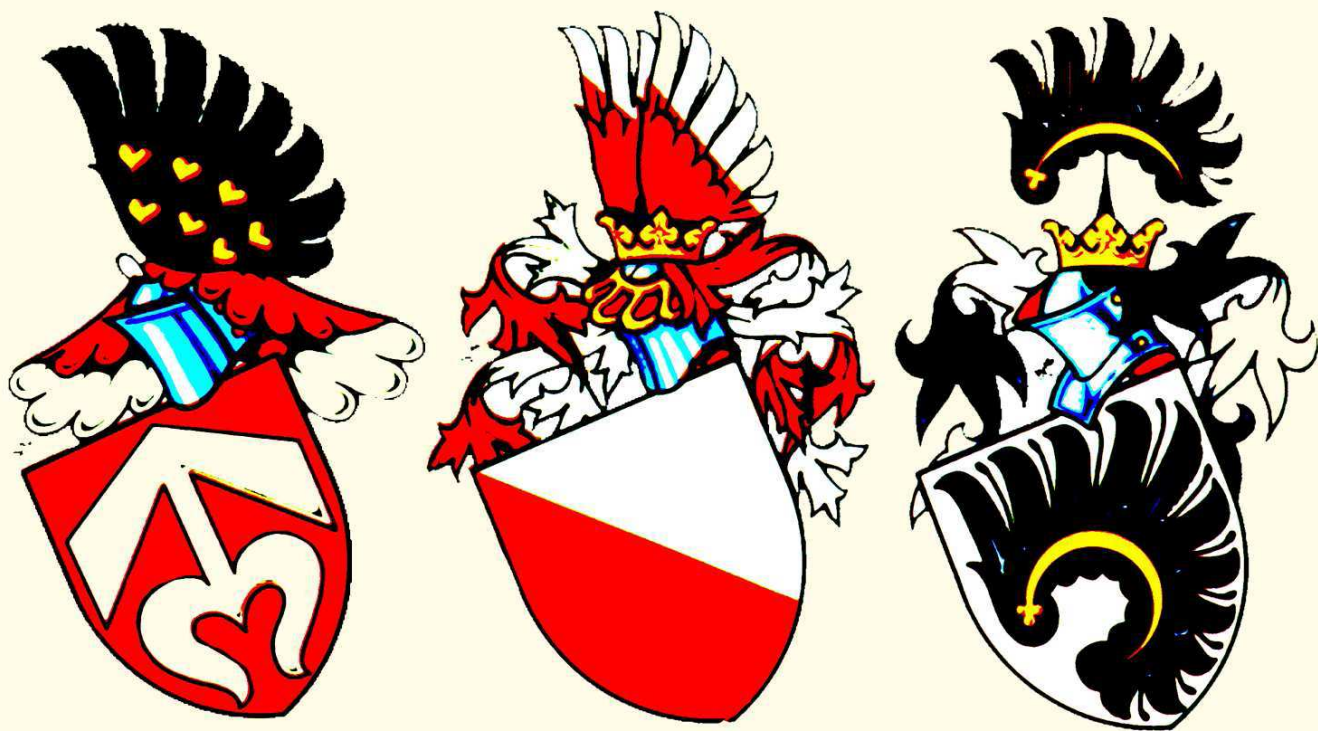


ETAPOVÉ HRY



Božena KLIMECKÁ
a kolektiv II. turnusu LT Olbramkostel

Družina královny Elišky

Družina královny ELIŠKY

Etapová hra – metodický materiál

*Pionýr,
Je objevitel nových cest, směrů a hlasatel pokrokových myšlenek;
značí ideu hledání, touhy po poznání;
zkráceně vystihuje zásadu být moderní, průkopnický.*

Naše sdružení chce svojí prací plně dostát významu tohoto pojmu.

Pionýr

www.pionyr.cz

ISBN 80-87031-08-3

Poznání
„Pionýr je pracovitý, učí se.“
jeden z Ideálů Pionýra

Etapové hry patří k jedné z osvědčených forem činnosti na letních táborech i během roku. Zejména tábory získávají díky nim potřebný spád a mnoho příležitostí, jak zajímavě skloubit i odlišné činnosti.

Samostatně se soutěž etapových her v Pionýru vyhlašuje od roku 2003. Hry do ní může přihlásit každá pionýrská skupina. Protože nechceme do rukopisů zasahovat více než je nezbytné, je základní podmínkou přihlášky zpracování hry do obecně srozumitelné podoby.

Publikaci je možno užít jen jako námět. Realizace hry musí vycházet z konkrétních podmínek. Je třeba zohlednit podobu tábořiště, skladbu účastníků, oddílové a táborové tradice... Konečnou podobu hry musí vytvořit tým vedoucích a instruktorů a přizpůsobit ji vlastním podmínkám. Mimo jiné i proto, aby ji mohli považovat za výsledek vlastního úsilí.

At' vám tato publikace pomůže poznávat nové věci a hledat nové nápady.

sekce projektů České rady Pionýra

Česká rada Pionýra vyhlašuje každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 30. října. Autorské příspěvky zasílejte na adresu Pionýr, Senovážné nám. 977/24, 116 47 Praha 1. Vyhlášení vítězů probíhá ještě téhož roku. Odměna za nejlepší příspěvek dosahuje hodnoty 10000 Kč. Pokud se rozhodnete zpracovat etapovou hru, doporučujeme držet se vyhlášené osnovy.

1) ÚVOD

- a) jméno a příjmení autora;
- b) pionýrská skupina;
- c) místo a typ tábora, kde se hra hrála.

2) POPIS HRY

- a) název etapové hry;
- b) jména autorů (textové i ilustrační části, popř. i jejich vazba na činnost dětí a mládeže);
- c) vylíčení ústředního motivu (příběhu, dějové linky);
- d) věková kategorie, pro kterou je určena;
- e) výchovné cíle;
- f) prvky vyjadřující motivaci (oděvy, deníky,...)
- g) doporučená doba realizace.

3) PŘÍPRAVA

- a) prameny (literatura a ilustrace, ze kterých realizátor vycházel);
- b) vysvětlení pojmů a vyjasnění důležitých vztahů mezi nimi;
- c) nároky na materiální a technické zajištění (pomůcky, tisk materiálů apod.);
- d) organizace (jaké herní jednotky se hry účastní);
- e) stanovení postupových cílů - rozčlenění na jednotlivé etapy (označení klíčových etap);
- f) stanovení zásadních obyčejů, pravidel, norem,...
- g) terminologie;
- h) systém vyhodnocování;
- i) základní metodika pro vedoucí;
- j) zajištění bezpečnosti při činnostech.

4) REALIZACE

- a) úvodní motivace;
- b) zahájení hry;
- c) popis jednotlivých etap
 - i) motivace etapy (odkazy na literaturu a doporučené pomůcky);
 - ii) popis jednotlivých her, aktivit a úkolů;
 - iii) metodická doporučení pro organizátora etapy;
- d) alternativní zpracování pro případy nepříznivých podmínek (nepřízeň počasí, jiné přírodní podmínky apod.);
- e) odkazy na užité zdroje (informační, technické, materiální atd.);
- f) zapojení tradičních vrcholů – dominant (karneval, sportovní přebory,...);
- g) zakončení hry;
- h) celkové vyhodnocení.

5) HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE

- a) úspěšnost hry (dojmy realizátorů, dětí, případně rodičů);
- b) nástrahy, zauzlení a jejich vyzkoušená řešení;
- c) dokumentace (fotografie, diplomy, denní rozkazy, kroniky, táborové občasníky, webová prezentace a podobně).

Družina královny ELIŠKY

Etapová hra – metodický materiál



Autoři: Božena KLIMECKÁ a kolektiv II. turnusu LT Olbramkostel,
pionýrská skupina Obránců míru Kopřivnice

Pionýr
Etapová hra Družina královny Elišky

Popis hry:

Jméno pro oddíl v celotáborové hře: **ROD**

Jméno pro vedoucího v celotáborové hře: **RYTÍŘ ... /jméno/ z: ... /místo/**

Jméno pro instruktora v celotáborové hře: **PANOŠ**

Jméno pro děti v celotáborové hře: **PÁŽATA**

RODEM rozumíme příslušníky PŘEMYSLOVSKÉHO RODU, jedinou domácí dynastií na českém trůně, vládoucí takřka nepřetržitě přes čtyři sta let.

RYTÍŘEM, nositelem rytířských výsad, se mohl muž stát dvojím způsobem: pasování do stavu rytířského mohlo být odměnou za udatnost na bitevním poli. Mohlo se odehrát vzápětí po statečném činu, mnohdy rovnou na válečném poli. To platilo zejména v počátcích rytířství. Urozený původ ani majetek nebyly podmínkou, rozhodovalo hrdinství. Druhý způsob, jak získat rytířský titul, trval dlouhých 14 let. Magickým číslem byla „sedmička“: v sedmi letech se chlapci na sedm let stávali pážaty, ve čtrnácti na dalších sedm let panoši a v jedenadvaceti skládali zkoušku rytířské dospělosti.



PANOŠEM se stával čtrnáctiletý mladík po předchozí sedmileté pážecí přípravě. Obdržel meč, následoval výcvik ve zbrani, v jízdě na koni, v rytířském klání atd. Panoši se často věnovali zpěvu, hudbě a básnictví. Obratnost ve skládání písní a milostných veršů byla dokonce předností. Panoši provázeli rytíře na válečných i mírových výpravách, při turnajích a slavnostech. Starali se o jeho zbroj, při dvorských rituálech nosili štíty pánů s erbovním znamením.

PÁŽETEM se stával chlapec v sedmi letech. Za pážecí službou musel odejít z domova na knížecí dvůr nebo k některému věhlasnému rytíři. V prvním kole sedmileté přípravy si páže osvojovalo tzv. manýru – dvorné způsoby jednání, pravidla společenského vystupování, projevy úcty a obdivu k dámě. Učilo se však také věrné službě pánovi. Už v pážecím věku prodělával chlapec přiměřený trénink fyzické zdatnosti, přípravu na boj, lov i rytířská klání.

Průběh hry – plnění jednotlivých úkolů:

MAPA ČESKÉHO KRÁLOVSTVÍ. RODY (oddíly) na mapě získávají darem od královny Elišky nová území vybarvováním příslušného množství políček. Za každých získaných 5 políček se do majetku rodu dostává ještě JEDEN hrad. Jeho malý kreslený obrázek je do mapy umisťován spolu s erbem rodu, do jehož majetku se dostal.

Hodnocení:

Je uvedeno v každém dílčím úkolu.

DOPIS PÁŽATŮM

Prostředí:

Okolí tábora

Pomůcky:

Rozstříhaný dopis: pro každý rod (oddíl) jeden stejný text (pro všechny rody je dopis stejně rozstříhán na PĚT dílů), dále fáborčky pro vyznačení trasy (pro každý rod jiná barva), čtvrtka a lepidlo pro každý rod.



Popis:

Trasa je vyznačena fáborčky v barvách rodů – každý rod sleduje pouze svou barvu. Pokaždé, když na trase najde terč ve své barvě, musí najít v okruhu cca 15 metrů od něj jednu část rozstříhaného dopisu. Když část dopisu najde, pokračuje v cestě dál po své barvě, opět k dalšímu terči své barvy. Atd... V cíli rod sestaví části dopisu do celku, dopis nalepí na čtvrtku a odevzdá k hodnocení.

Hodnocení:

Za nalezení každé části dopisu získává rod JEDEN bod.

Za správné sestavení částí dopisu do jednoho celku získává rod PĚT bodů.

DOPIS královny Elišky Přemyslovny

I. část

Mojí věrní,
volám Vás – potomky slavného Přemyslovského rodu. Směle zvedám svůj hlas a pravím: staňte se členy mé královské družiny. Zachovejme Čechům všechno cenné, co jim v minulosti přinesla moudrá vláda Přemyslovců! Novými činy slávu a bohatství českého království společně dále upevňujme a rozmnožujme. Však dosti je v zemi české stříbrných žil a pracovitých rukou.

II. část

Veďte své kroky na přemyslovské hrady. Tam, v kamenech hradních bran v nápisech pamětních hledejte jména jejich zakladatelů. Jejich rodové erby vtiskněte do své paměti a ne nepodobné stvořte i sami sobě. Vězte, že to byli udatní rytíři však si vyzkoušíte v rytířských turnajích, jak bystří, pohotoví a odvážní jste vy sami.

III. část

Vše, co činiti budete, čiňte s radostí a písní na rtech. Vážně však ze strážních věží svůj kraj, své „městečko z dřeva a plátna“ a svá obydlí hlídejte. Až Vám doručeno moje pozvání bude, účastněte se honů v lesích královských, na lovnou zvěř tak bohatých. Úlovek váš poté společně oslavíme hudbou a tancem, svátečně oděni. Však jeden šat takový nechám si já sama od Vás připravit. Těším se, že lovce ze všech nejodvážnějšího a nejúspěšnějšího – s úlovkem zvláště cenným osobně královsky odměním.

IV. část

Při každé vhodné příležitosti vědomosti o českém království rozšiřujte, řemesla svá pěstujte. Pamatujte, že jen učený a pracovitý příslušníci rodu – mé družiny – mohou svojí královně a české zemi nejlépe posloužiti.



V. část

Až všemi zkouškami nutnými pro členy královské družiny projdete, jmenovací listina s mou královskou pečetí všem Vám předána slavnostně bude. Stane se tak ovšem, pokud se Vám zdaří společnými silami tajnou pečetní schránku objeviti, v níž královské pečetidlo uloženo jest. Až bude třeba, zavčasu – snad sedmý den zkoušky Vaší – Vás sama o její nalezení požádám.

Nyní však na počátku všeho jsme. Tož směle do díla, družiníci moji milí! Královští lokátoři pro Vás nová území připravena mají, jež Vám za odměnu do držení Vašeho královským rozhodnutím vložena budou. Mířníci kamenických hutí pak rovněž můj královský pokyn mají, aby hrady kamenné na nových územích pro Vás vystavěli. Ať prázdná místa na mapě království českého brzy zaplněna jsou!

DOPIS královny Elišky Přemyslovny v podstatě obsahuje vše, čemu se budou členové rodů (oddílů) v průběhu celotáborové hry věnovat. Po návratu z terénu, vyhodnocení úkolu (přidělení prvních bodů), provedení záznamů do mapy a vylepení prvních hradů, je vhodné ještě krátce účastníky hry v duchu dopisu podrobněji seznámit s tím, co je čeká.

Je to současně čas pro stručné seznámení s přemyslovským rodem a postavou Elišky Přemyslovny alespoň v základních historických datech.

PŘEMYSLOVCI

Jediný český knížecí a královský rod. Vládl v českém státě od 9. století do roku 1306. Podle starých pověstí českých byl zakladatelem rodu Přemysl Oráč, který byl k vládě povolán kněžnou Libuší. To je ovšem jenom pověst. Nejstarším historicky doloženým Přemyslovcem, byl kníže Bořivoj (konec 9. století). Za vlády Bořivojova vnuka knížete Václava se začala rozšiřovat moc Přemyslovců, kteří do té doby vládli pouze ve středních Čechách. Za Václavových nástupců Boleslava I. a Boleslava II. byly k Čechám připojeny Morava, Krakovsko, Slezsko a Červenské Hrady. Počátkem 11. století byla mimočeská území dočasně ztracena. Za vlády knížete Oldřicha byla zpět získána Morava (20. léta 11. století), která je od té doby součástí českého státu.



Z Přemyslovců, vládnoucích v průběhu 11. století, dosáhli největších úspěchů Břetislav I. (1034 – 1055) a Vratislav I, který byl v roce 1085 korunován prvním českým králem. Druhým z Přemyslovců, kteří získali královskou hodnost, byl Vladislav II. (králem se stal v roce 1158). Oba panovníci však získali královskou hodnost pouze pro svou osobu, nešlo ještě o dědičné právo.

Koncem 12. století došlo k úpadku knížecí moci. Na českém trůně se Přemyslovci rychle střídali, často za podpory německých panovníků, což vedlo i k zásahům do českých poměrů. Ve 13. století začala vláda skutečně silných panovníků: byli to Přemysl I. Otakar, Václav I., Přemysl II. Otakar a Václav II.

Již za vlády Přemysla I. Otakara se český stát vymanil z vlivu německých panovníků. Vztah k říši upravovala listina nazvaná ZLATÁ BULA SICILSKÁ (1212), která mimo jiné zaručovala českým vladařům dědičné právo na královskou hodnost. Třinácté století přineslo ekonomický, politický i kulturní rozvoj českých zemí. Přemysl II. Otakar připojil v období let 1261 – 1276 k českému státu rakouské země. Václav II. získal v roce 1300 polskou korunu a pro svého syna Václava III. V roce 1301 také korunu uherskou.

Na vrcholu své moci rod vymřel, když byl jeho poslední mužský představitel Václav III. v roce 1306 úkladně zavražděn. Po Přemyslovcích nastoupila vláda Lucemburků prostřednictvím sňatku Elišky Přemyslovny (sestry Václava III.), s Janem Lucemburským. Eliščin prvorozený syn Václav (Karel IV.) se pokládal za dědice a pokračovatele přemyslovských tradic.

ELIŠKA PŘEMYSLOVNA (20. 1. 1292 – 28. 9. 1330)

Eliška byla dcerou českého krále Václava II. a Jitky (Guty) Habsburské. V pěti letech jí zemřela matka. Otec se znovu v roce 1300 oženil a vzal si za manželku Polku Alžbětu Rejčku. Tehdy jedenáctiletá Eliška svou macechu od počátku nenáviděla. Jejich vzájemný vztah přerostl v otevřenou nenávist.

Po otcově smrti byla Eliška vychovávána ve svatojiřském klášteře, kde byla abatyší její teta Kunhuta. Z rozkazu krále Rudolfa Habsburského byla později vystěhována z pražského hradu a ani za vlády Jindřicha Korutanského se jí nevedlo

lépe. V květnu 1310 uprchla z Prahy. Koncem června byla přivezena zpět, protože v té době sněm jednal o jejích dědických právech na českou korunu, kterou měla sňatkem přenést na Jana Lucemburského.

V srpnu 1310 odjela do říše a prvního září se ve Špýru provdala. Při svatebním obřadu měla nádherné šaty zdobené zlatem, drahým kamením a perlami, které šila a vyšívala sama. Rozdíl mezi tehdy osmnáctiletou Eliškou, vyspělou osobním strádáním, a teprve čtrnáctiletým, téměř dětským Janem Lucemburským, byl opravdu velký. Zdálo se, že všechno srovná čas. Sedmého února 1311 byli oba v Praze korunováni. Bylo na čase, aby dosud ponižovanou a ustrkovanou královskou dceru konečně potkalo štěstí. Ale nebylo jí to dopřáno, alespoň v pozdějších letech. Eliščíno manželství nebylo šťastné. Příčinou byla nejen odlišnost povah manželů, ale hlavně nespokojenost Elišky se situací v českém státě. Právě způsob vlády v zemi a Janův vlažný vztah k Čechám byl nejcitlivějším místem jejich konfliktů. Eliška snila o obnovení velikosti královské vlády v podobě, v jaké ji poznala na dvoře svého otce. Jan většinou neprojevoval o české záležitosti velký zájem a když chtěl přece jen něco řešit, narážel na odpor české šlechty. Eliška se pokoušela zasahovat do dění, ale také neúspěšně. Při její hrdé, vášnivě a panovačné povaze jí přece jen chyběla zkušenost, především ale trpělivost, které bylo k posilování královské moci zapotřebí.

Zpočátku, když Jan pobýval často v cizině, byl vztah manželů klidný a bez konfliktů. Spolu s tím, jak se přiostrával zápas mezi panovníkem a jednotlivými panskými skupinami, přibližoval se i osudný konflikt mezi královským párem. V roce 1317 Eliška udělala velkou chybu. Tehdy sama spravovala království, a tak najala žoldnéře, aby zasáhli proti Jindřichovi z Lipé, kterého přímo bytostně nenáviděla, stejně jako jeho životní družku, svou nevlastní matku Elišku Rejčku. Jenomže Jindřich z Lipé se s králem dokázal sblížit zvláště poté, kdy mu namluvil, že ho Eliška chce připravit o vládu ve prospěch jejich prvorozeného syna Václava (pozdějšího Karla IV.). Jan převezl Elišku na hrad Loket a odebral jí děti. Královna se poté musela odstěhovat na Mělník, kde se od té doby zdržovala nejčastěji.

V létě roku 1322 uprchla do Bavor, kde pobývala u svého zetě. Poté, co jí král odebral všechny důchody, žila zčásti z podpory příbuzných a zčásti na dluh. Počátkem roku 1325 se vrátila do Čech. Pak už jen výjimečně vystupovala po králově boku jako jeho žena, česká královna. Zbývalo jí sedm let života. Na Vyšehradě, kde žila nešťastná a všemi opuštěná u svého nevlastního bratra, probošta Jana (zvaného Volka), zemřela v devětařiceti letech na tuberkulózu.

Pochována byla na Zbraslavi prvního října roku 1330. V té době žilo ze sedmi dětí, které se jí v manželství s Janem narodily, pět: synové Václav (Karel IV.), který matku léta neviděl, Jan Jindřich a dcery Markéta, Jitka a Anna.



PAMĚTNÍ NÁPISY

Motivace:

Rody na svých toulkách krajem objevují přemyslovské hrady. Tak, jak si přála Eliška ve svém dopise pázatům, pátrají po pamětních nápisech a erbech vytesaných do kamene hradních bran.



Příprava:

Vyrobíme 5 papírových cedulí. Na jedné straně je cedule opatřena jménem zakladatele – majitele hradu (volíme středověká jména), na druhé straně jeho rodový erb. Erb by měl být jednoduchý, aby se dal snadno překreslit. Cedule rozmístíme v jasně ohraničeném území a odstupňujeme náročnost pro jejich objevení rozdílným umístěním v terénu.

Průběh:

Do terénu odcházejí rody postupně. Pro úkol najít hrady, zaznamenat přesně jména jejich zakladatelů a překreslit rodové erby, mají stanoven jednotný časový limit.

Hodnocení:

Za objevení všech pěti hradů, přesné opsání jmen zakladatelů a bezchybné zakreslení rodových erbů je rodu (oddílu) přiděleno PĚT bodů.

STŘÍBRNÁ HOREČKA

Nerostné bohatství bylo ve středověku majetkem panovníka. Stříbro se už od 30. let 13. století těžilo v Jihlavě. Zdejší ložiska se však poměrně rychle vyčerpala.

Stříbro se dolovalo v Havlíčkově Brodě, Přibyslavi a Chotěboři.

Bohaté stříbrné žíly byly objeveny kolem roku 1290 v Kutné Hoře. Poté vypukla honička ne nepodobná zlatokopecským horečkám 19. století.

Letopisci ve svých kronikách tvrdili, že při sběhu ke Kutné Hoře vznikl Babylón, ve kterém uprostřed provizorních obydlí a změti jazyků bláznivě žilo 100 000 přistěhovalců. To je však vyloučeno, protože město v té době nemohlo mít více jak 10 000 obyvatel. I tak se stalo druhým největším a nejbohatším v českém království.

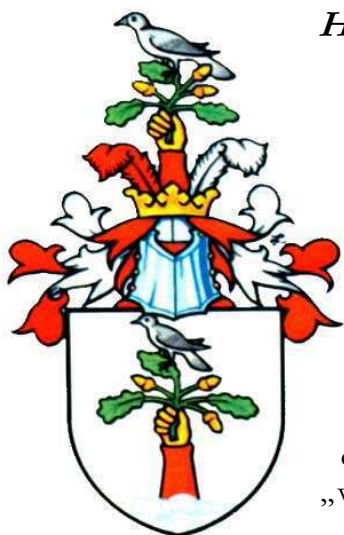
Motivace:

V českém království byla objevena nová ložiska stříbrné rudy. Jsou obzvláště bohatá a tak se k nim vydává mnoho lidí, kteří by chtěli pracovat v nově otevřených dolech jako havíři. Práce je to těžká, ale slušně placená.

Příprava:

Připravíme „kousky skály“ se stříbrnými žilami. Poslouží nám k tomu hladké kameny, na které stříbrenkou namalujeme stříbrné stopy. Kameny rozmístíme v terénu, který bude představovat nové stříbrné doly. Celé území musí být jasně označeno a ohraničeno – třeba provázky, které tvoří hranici. Kamenů bychom měli připravit dostatečný počet – podle počtu dětí v oddílech.

Na vybraném místě vybudujeme stanoviště pro královské nákupčí. Ti jsou vybaveni stříbrnými groši (mohou to být stříbrná papírová kolečka vystřižená z kartonu potaženého alobalovou folií).



Hra:

Rod (oddíl) nastupuje do hry jednotlivě – jeden po druhém. Na hru je stanoven časový limit. Je na volbě rodu, zda se „těžbě“ bude věnovat v menších skupinách, ve dvojicích nebo jako jednotlivci. Ať už je rozhodnutí jakékoli, celý rod získává body jako celek.

Úkolem rodu je „vytěžit“ – tedy najít v terénu v daném časovém limitu co nejvíce kamenů se stříbrnou žilou, ty odevzdat královským nákupčím, kteří jim poté vyplatí odměnu za práci ve stříbrných groších. Úkol je ztížen tím, že s každým nalezeným kamenem musí skupina, dvojice či jednotlivec navštívit nákupčí zvlášť – tedy „vyfárat“ a znovu „sfárat“.

Nákupčí mohou v průběhu hry měnit ceny – avšak tyto změny pak musí být stejné pro všechny rody.

Hodnocení:

Po skončení hry je každému rodu spočítáno, kolik grošů – jako plat za práci ve stříbrném dole – celkově získal. Celkový zisk pak vydělíme počtem členů rodu a to je počet políček, která budou pro rod zabrána na mapě českého království jako nová území se stříbrnými doly.

Poznámka:

Výsledný počet bodů zaokrouhlujeme směrem dolů. Aby bylo hodnocení spravedlivé, musí se do práce v dolech zapojit stejný počet členů každého rodu.

STŘEDOVĚKÉ HRADY

Strážní věž

Strážní věž byla jednou z nejdůležitějších staveb každého hradu. Odsud sledovala hradní posádka okolní kraj v nepřetržité službě. Také ve středověkém městě plnila strážní věž důležitou úlohu v obraně před případným nepřítelem. Zde byla součástí městských hradeb – důmyslného opevnění, které kromě obranných a strážních věží tvořily příkopy, padací mosty a mříže ve vstupních branách do města.

Motivace:

Královna Eliška dbá na bezpečnost obchodních cest, a proto kromě hradů nechává v důležitých místech budovat strážní stanoviště. V nepřetržitých hlídkách zde službu konají zbrojnoši, patřící k hradní posádce nejbližšího královského hradu.

Okolní kraj sledují z vysokých strážních věží, zbudovaných ze dřeva.

Prostředí:

Vhodné místo v okolí tábora

Úkol:

Úkolem rodů je postavit co nejvyšší věž z přírodních materiálů tak, aby po dobu DESETI VTEŘIN udržela na svém vrcholu nejlehčího člena rodu.

Hodnocení:

Výška strážní věže je změřena – nejvyšší dostává nejvíce bodů. Počet bodů stanovíme podle počtu zúčastněných rodů tak, aby spravedlivě a přiměřeně odstupňoval dosažené výkony.

Za splnění limitu DESETI VTEŘIN se rodu dále přiděluje DESET bodů. Je-li dosažen alespoň poloviční čas, přiděluje se PĚT bodů, pod tento limit se již body neudělují.



ŠATY PRO KRÁLOVNU

Odivání ve středověku bylo ovlivněno gotickým stavebním slohem. Také zde se uplatňovaly štíhlé linie. V době, v níž Eliška žila, však v žádném případě nelze mluvit o nějaké módě. V oblékání většiny totiž panovala přísná uniformita.

Šatník – tedy více šatů na střídání – mělo jenom bohaté panstvo a příslušníci královského dvora včetně panovníka a jeho rodiny. Naprostá většina lidí se musela spokojit s jediným oděvem, který byl navíc ještě děděn. U královského dvora se přece jen projevovale určitá snaha o vylepšování oděvu. Pronikal sem vliv ostatních evropských dvorů – zejména pak francouzského. Lze předpokládat, že také královna Eliška dbala o to, aby dobře reprezentovala český královský trůn.

Motivace:

Královna Eliška slíbila ve svém dopise, že uspořádá vpravdě královský bál na počest úspěšných lovců. Ta chvíle se blíží – již za pět dnů se tak stane. Eliška by si moc přála uvítat hosty v nových šatech. Úkolem obstarat nejvzácnější a kvalitní látku pověřila svoje rytíře. Ti se spolu se svými panoši vydávají za hranice království, aby zde zakoupili potřebný materiál. Šikovní barvíři dají látkám jasné barvy a zruční krejčíci z nich poté ušijí šaty dle královnina přání.

Prostředí:

Dobře vybrané místo mimo tábor.

Pomůcky:

Nastříhaná stará prostěradla (30 x 30 cm), jehly, nitě, staré hrnce, přírodní barvivo.

Úkol:

Ve vybraném místě rozmístíme nastříhané kusy látky. Úkolem pážat je tyto kousky látky najít (nakoupit) a donést do krejčovské dílny, kde budou jednotlivé kousky sešity do co nejdelšího pruhu látky. Když je „štůček“ hotov, barvíři (vybraná pážata s pomocí panošů) látku obarví přírodní barvou ve starém hrnci.

Na hledání (nákup) látek dáme časový limit. Do místa zpracování látky (sešívání, barvení) může rod prostřednictvím určených pážat, pověřených nákupem (hledáním), nosit látku kus po kuse tak dlouho, dokud je co nakupovat.

Každý rod si rozdělí úkoly podle svého uvážení. Pážata se mohou rozdělit na nákupčí látky, barvíře a krejčíky, nebo nákupčími mohou být všichni a až poté se rozdělit na barvíře a krejčíky – záleží na taktice.



Hodnocení:

Poprvé se v hodnocení uplatní čistá soutěživost, protože každému rodu se nejspíš podaří najít různý počet kusů rozstříhané látky a tudíž sestavit různě objemné (dlouhé) štůčky látky. Kusy látky totiž při rozmístování v terénu nijak nerozdělujeme podle rodů – „nákup“ provádějí všechny rody z jedné společné „nabídky“. Počet přidělovaných bodů každému rodu stanovíme podle dosažených výsledků – celkové „metráže“, kvality sešití a obarvení.

KRÁLOVSKÝ LOV

Motivace:

Královna Eliška nám zaslala pozvánku na královský lov. To je velká událost. Lovčí připravili v královských lesích lovecká území, spočetli zásoby zvěře a zvěstovali, že úlovek může být opravdu bohatý. Kromě běžné zvěře se prý v lesích objevili i medvědi – úlovek obzvláště cenný. Pojďme tedy zkusit svoje lovecké umění – při troše štěstí a důvtipu můžeme Elišce předložit i tu nejcennější trofej: kůži medvěda.



Prostředí:

Les

Pomůcky:

Sada různobarevných lístečků se jmény lesní zvěře (dvojice lístků v jedné barvě: páry: samec – samička), stužky pro označení medvědů, pět papírových míčků pro každého lovce.

Příprava:

Připravíme si sadu lístečků se jmény lesní zvěře. Dvojice lístků /pár/ má stejnou barvu. Lístky barevně rozlišíme i podle velikosti a náročnosti lovu zvěře (jinou barvu může mít například liška, odlišnou koroptev atd.). V konečném hodnocení může mít ještě barva lístků zvláštní bodové ohodnocení podle náročnosti hledání v terénu: například lístky, které více splývají s okolím, budou mít vyšší bodovou hodnotu než ty, které jsou dobře viditelné.

Lístky umístíme v loveckém území s jasně vymezenými hranicemi (vyznačenými třeba barevným provázkem).

Do terénu vyrazí instruktoři, kteří představují medvědy. Medvědů by mělo být tolik, kolik je rodů, aby každý měl šanci ulovit svého medvěda. Instruktoři, kteří představují medvědy, jsou na rukávu označeni barevnou stužkou.

Průběh:

Úkolem každého rodu je v čase, určeném pro lov, ulovit co nejvíc lesní zvěře – tedy nasbírat co nejvíce lístků s obrázky lesní zvěře.

Zvláště cenným úlovkem je medvěd. Medvěda může ulovit jenom dvojice lovců. Je to nutné proto, neboť ulovit medvěda je opravdu nebezpečný a těžký úkol, který vyžaduje spolupráci. Každý člen lovecké dvojice má PĚT papírových míčků. Objeví-li dvojice lovců stopu medvěda, vydává se za ním a po celou dobu, kdy ho pronásleduje, se musí držet za ruce. Podaří-li se dvojici medvěda dostihnout a dostane-li se do odpovídající vzdálenosti od něho, střílí papírovými míčky. Pokud je medvěd zasažen alespoň jednou střelou, odevzdá lovcům svou stužku. Byl uloven, hra pro něho končí. Dvojice lovců se už držet za ruce nemusí. Co nejrychleji dopraví svůj úlovek – medvěda (stužku) lovčímu.

Hodnocení:

Po uplynutí času, stanoveného pro lov, odevzdá každý rod královskému lovčímu svůj úlovek. Úlovek každého rodu je vytříděn následujícím způsobem: nejprve jsou vytvořeny páry samec – samička, které mají zvláštní bodování. Dále jsou přidělovány body za obtížnost lovu: to znamená větší bodovou hodnotu stanovíme barvám, které jsou v terénu obtížněji hledatelné a naopak.

V případě, že se rodu podařilo ulovit medvěda, potom k celkovému počtu bodů přidělených za úlovek lesní zvěře, ještě připočteme body, které jsme stanovili za úlovek medvěda.



STAVBA STŘEDOVĚKÉHO MĚSTEČKA

Motivace:

Královna Eliška vyzývá příslušníky svého rodu, aby pomohli založit nová královská města na územích, která od ní získali odměnou za plnění úkolů, kterými prověřuje svoje budoucí družiníky. Je třeba zabezpečit stavební materiál, pracovní síly, stavební mistry. Přísun materiálu je však třeba ohlídat: nelze vyloučit, že by lapkové chtěli snadno přijít ke kořisti, kterou by pak prodali jiným stavebníkům.

Příprava:

V herním území umístíme tři velké sklenice s nápisy LES, LOM, ŘEKA. Do sklenic vložíme dostatek lístečků s popiskami DŘEVO (všechny vložíme do sklenice s nápisem LES), dále KÁMEN (všechny vložíme do sklenice s nápisem LOM) a JÍL (všechny lístky s touto popiskou vložíme do sklenice s nápisem ŘEKA).

Pomocí dostatečně dlouhého provazu vymežíme území budoucího městečka (kruh o průměru nejméně deset metrů).

Instruktoři představují lapky vyzbrojené papírovými míčky (každý lapka má asi deset střel).

Průběh:

Každý rod se snaží do místa budoucího městečka dopravit co nejvíc stavebního materiálu. Na jeho dopravu stanovíme všem rodům stejný časový limit. Jediný dělník (člen rodu) může vždy přepravovat jeden stavební materiál (dřevo, kámen, jíl) – tedy jeden lístek z příslušné sklenice. Při přesunu musí dávat pozor na lapky. Ti dělníky dopravující materiál přepadají a snaží se je okrást o materiál, který potom prodají jiným stavebníkům v jiném místě. Lapkové po dělnících střílejí papírovými střelami. Kdo je zasažen, musí odevzdat svůj lístek, o tento materiál je rod připraven. Lapkové se volně pohybují v terénu kolem území budoucího městečka, k jeho hranicím se však nesmějí přiblížit blíže než na vzdálenost cca 50 metrů.



Když rod nashromáždí co nejvíce stavebního materiálu, započne se stavbou městečka.

Ke stavbě každého domu potřebuje:

dva lístky s nápisem KÁMEN, dva lístky s nápisem DŘEVO a jeden lístek s nápisem JÍL.

Ke stavbě radničního domu potřebuje:

Tři lístky s nápisem KÁMEN, tři lístky s nápisem DŘEVO a dva lístky s nápisem JÍL.

Ke stavbě kostela potřebuje:

Pět lístků s nápisem KÁMEN, čtyři lístky s nápisem DŘEVO a tři lístky s nápisem JÍL.

Ke stavbě městského opevnění potřebuje:

Dvacet lístků s nápisem KÁMEN, patnáct lístků s nápisem DŘEVO a deset lístků s nápisem JÍL.

Hodnocení:

Stanovíme, kolik bodů bude přidělováno za každý „postavený“ dům. Zvláštní bodové ohodnocení má stavba radničního domu, stejně tak kostela. Nejvyšší počet bodů má stavba městského opevnění.

Nejvyšší počet bodů získá rod, kterému se podařilo postavit největší počet domů, radniční dům, kostel a opevnění.

TAJNÁ SCHRÁNKA

Motivace:

Přišel čas najít tajnou schránku s královským pečetidlem. Bez královské pečete by listina stvrzující členství v družině královny Elišky neměla žádnou vážnost.

Prostředí:

Terén v okolí tábora

Příprava:

Pro každý rod připravíme jednu schránku (krabici) s královským pečetidlem: může to být například razítko z dětské tiskárničky.



Průběh:

Každý rod vybere ze svého středu jednoho zástupce. Měl by to být velice vnímavý, pozorný a bystrý jedinec, který má dobré orientační schopnosti a paměť. Tento zástupce odchází v určený čas do terénu s jedním panošem (instruktorem), který před ním, v předem vybraném místě, tajnou schránku s pečetidlem uschová. Poté se vybraný zástupce rodu co nejrychleji vrací zpět na základnu, svolá svůj rod a snaží se mu co nejlépe vysvětlit, kde je tajná schránka uložena. Členové rodu mohou pokládat různé otázky, aby si co nejlépe „zmapovali“ trasu a místo, kde je schránka uložena. Když se rod domnívá, že má dostatek informací, vydává se po stopách tajné schránky. Člen rodu, který před tím s panošem schránku ukládal, však zůstává na základně – rod musí spoléhat na vlastní síly a na to, že jim jejich zástupce cestu ke schránce co nejdříve popsal.

Je vhodné, aby čas pro hledání schránky měl stanovený časový limit. Pokud v tomto daném čase rod schránku nenajde, musí se vrátit na základnu s prázdnými rukama – úkol nesplnil. Úkol je naopak splněn, pokud rod dopraví tajnou schránku s pečetidlem na základnu v daném časovém limitu.

Hodnocení:

Za splnění úkolu získává rod 20 bodů – při nesplnění žádný bod.

NA STŘÍBRNÉ STEZCE

Motivace:

Ne všechno stříbro, které se v dole vytěží, zůstává v místě. Část je prodána, část je převážena do královské mincovny. Ti, kdo stříbro přepravují, musí počítat s možností, že budou na stříbrné stezce přepadeni lapky.

Prostředí:

Terén v okolí tábora – v něm vyznačena „Stříbrná stezka“ – tedy trasa, po které se pohybují přepravci stříbra.



Průběh:

Úkolem přepravců je přepravit co největší množství stříbrných prutů (klacíků nabarvených stříbřenkou) z dolu do mincovny. V dole pruty vydává určený mistr (vedoucí), v mincovně je přejímá mincmistr (vedoucí).

Instruktoři představují lapky. Každý lapka má na zádech lístek s trojmístným číslem. Lapkové jsou volně rozmístěni podél stříbrné stezky a snaží se přepravce stříbrných prutů překvapit náhlým útokem a obrát je o cenný náklad. Každý přepravce se však může bránit. K obraně postačí, pokud dokáže správně přečíst a nahlas zvolat trojmístné číslo, které má útočící lapka na zádech. V tom případě je lapka zneškodněn a nesmí se již daného přepravce všimnout. Zmizí v terénu a chystá se k novému útoku. V případě, že však lapka není identifikován (není správně přečteno a vysloveno jeho číslo), musí mu přepravce svůj stříbrný prut odevzdat jako kořist.

Z dolu do mincovny může každý přepravce přenášet pouze jediný stříbrný prut.

Pro přepravu stanovíme všem rodům stejný časový limit.

Hodnocení:

Po uplynutí časového limitu je každému rodu spočítán počet úspěšně přepravených stříbrných prutů. Za každý stříbrný prut je přidělen jeden bod. Ale pozor! Od tohoto součtu je pak odečítán za každý ztracený stříbrný prut (kořist lapky) rovněž jeden bod.

RYTÍŘSKÝ TURNAJ I.

Nejoblíbenější a v Evropě nejrozšířenější druh středověkého „sportu“ byl rytířský turnaj. Staročesky se mu říkalo klánie, sedanie, také kolba. Byla to honosná podívaná, divadlo s mimořádně nákladnou výpravou. Účinkující i diváci se navzájem ohromovali drahocenností brnění, zbroje, kostýmů. Muži předváděli ženám svou bezmeznou statečnost a ženy mužům svou nekonečnou krásu. Pořadatelé hleděli vyniknout skvělou organizací, bohatostí doprovodných programů, originalitou hostin a vzrušujícími lovy. Každý turnaj byl především velkou, několikadenní společenskou událostí.

Rytířských her byla celá řada. Nejčastěji vyjížděli těžkooděnci proti sobě na koních a snažili se dlouhými bidly zvanými dřevce vyhodit protivníka ze sedla.

Motivace:

Královna Eliška má v oblibě pořádání rytířských turnajů, neboť si velice cení odvahy, síly, statečnosti a dvorních mravů. Zve i nás, abychom si v oddechovém čase – kdy se již blíží konec zkoušek nutných pro zařazení do královské družiny – zkusili TŘI rytířské souboje jako veselou kratochvíli.

Příprava:

Připravíme dvě smotané a provazem svázané deky. Na zemi vyznačíme kolbiště o rozměrech cca 10 x 10 m.

Průběh:

Rytířům zavážeme oči. Postaví se do protilehlých stran kolbiště. Do kolbiště umístíme dvě svázané deky. Na dané znamení se rytíři pohybují po kolbišti a snaží se najít deky. Komu se to podaří, deku uchopí a snaží se jí třikrát jemně udeřit protihráče.

Hodnotíme úspěšnost každého rytíře, ale nepřidělujeme body – jde o kratochvíli.



RYTÍŘSKÝ TURNAJ II.

Příprava:

Staré noviny smotáme do „kornoutu“, slepíme nebo svážeme, aby držely tvar. Špičku v kornoutu můžeme vyztužit nebo jinak zpevnit třeba polepením alobalovou folií. Z novin také můžeme rytířům vyrobit přílby a z tvrdšího kartonu štíty.

Na zemi vymežíme kolbiště o rozměru cca 5 x 5 m.

Průběh:

Do tohoto rytířského souboje nastupují stejně vybavené dvojice (papírovým dřevcem, přilbou, štítem). Úkolem každého rytíře je dotknout se soupeře špičkou papírového dřevce kdekoliv na jeho těle. Protihráč se ovšem může bránit nastavením papírového štítu.

Počítáme úspěšné zásahy papírovým dřevcem, ale nepřidělujeme body – jde o kratochvíli.

RYTÍŘSKÝ TURNAJ III.



Příprava:

Využijeme stejnou zbroj jako ve druhém turnaji. Navíc ještě vyrobíme pět papírových kroužků z tvrdého kartonu o průměru asi 10 cm (uvnitř „děravých“ – průměr cca 3 – 5 cm). Připravíme si ještě pradelní šňůru a pět kolíčků na prádlo. Každý rytíř však tentokrát bude mít ještě svého „koně“. Koně představuje instruktor nebo vedoucí.

Průběh:

Šňůru na prádlo pověsíme na nějaké vyvýšené místo. Na šňůru pomocí kolíčků na prádlo připevníme pět papírových kroužků. Rytíř si sedne na koně – usadí se na ramena vedoucího nebo instruktora. Stojí ve vzdálenosti asi deseti metrů od šňůry. Rytíř je vyzbrojen papírovou přilbou, štítem a dřevcem. Poté, co zazní povel, začne kůň utíkat poklusem ke šňůře. Úkolem rytíře je v pěti opakovaných pokusech získat co nejvíc kroužků zavěšených na šňůře tak, že je „nabodne“ v jejich děravém středu a vyvlékne ze šňůry pomocí papírového dřevce.

Spočítáme získané trofeje, ale body nepřidělujeme – jde jen o kratochvíli.

STŘEDOVĚK

Závěrečná hra procvičující obratnost a rychlost

Závěrečná hra završuje celotáborovou hru. Stejně jako rytířské turnaje již není bodována, je oddechovým časem, který využijeme pro přípravu konečného hodnocení a pečetních listin, které stvrdí členství v družině královny Elišky.

Jde o hru dynamickou, fyzicky poměrně náročnou a proto je vhodné její pořádání rozdělit do celého dne. První část bude přípravou herního území, tréninkem s vysvětlením pravidel a procvičením úloh. Ve druhé části si už můžeme na středověk zahrát naostro.

Příprava:

Na louce rozestavíme ploché kameny v počtu hráčů do tvaru písmene U. Jednu stranu obsadí šlechta, protilehlou sedláci a vnitřní měšťané. Mimo jejich stanoviště je umístěn královský trůn – ten představuje jeden kámen.

Nejnižší pořadová čísla označují sedláky – je jich asi polovina z celkového počtu hráčů. Třetina vyšších čísel jsou měšťané. Zbytek šlechtici a jeden král.

Sedláci, měšťané a šlechta si tedy ještě přiřadí čísla „kamenů“ od jedničky do x.

Průběh:

Na začátku hry se všichni postaví ve vzdálenosti asi 30 metrů od herního území. Na daný povel hráči běží do prostoru vyznačeného kameny. Každý se snaží obsadit co nejvýhodnější pozici – postavit se tudíž na místo označené kamenem. Největší zájem je o královský trůn a také o šlechtické postavení. Těchto postů se zřejmě zmocní nejrychlejší běžci. Kdo položí nohu na volný kámen dřív, ten se stává jeho držitelem. Toto pravidlo platí po celou dobu hry.

Když jsou všechny kameny obsazeny, hra pokračuje. Hráči si začnou přihrávat míč (vhodný je míč na odbíjenou). Kdo má míč v držení, může přihrát komukoli ze stavu o stupeň vyššího nebo komukoli ze všech stavů nižších. To znamená, že sedlák může hodit míč někomu z měšťanů, měšťan šlechtici nebo sedlákovi, šlechtic si může vybrat kohokoliv – králem počínaje a sedlákem konče. Stejně neomezené právo má i král.

Vedoucí hry hodnotí, zda je přihrávka správná, platná nebo nechytatelná – tudíž neplatná. Jako neplatnou posuzuje tu, kdy míč letí dál než jeden metr vpravo nebo vlevo od hráče, kterému byla přihrávka určena. Dále to může být přihrávka letící nad hlavou a pod kolena.

Než je míč přihrán, musí být hlasitě zvoláno jméno toho, komu je přihrávka určena. Pokud se to včas nepodaří, a míč už je ve vzduchu, adresát nemusí míč chytat.

Pokud hráč, kterému byla přihrávka určena, míč upustí, nebo když je přihrávka vedoucím hry hodnocena jako neplatná a adresát po míči nejde, začne v „království“ šrumec. Ten, kdo se chyby dopustil, musí pro ztracený míč doběhnout. V okamžiku, kdy opustí svoje stanoviště, může jeho kámen obsadit kdokoli jiný. K tomu dojde vždy, pokud pro míč neběží zrovna poslední sedlák. Každý se chce na středověkém společenském žebříčku posunout co nejvýš. Měšťané touží po šlechtickém titulu, šlechtici usilují o vládu na královském trůně. A poslední sedlák je také rád, když postoupí o pár kamenů ve své třídě.

Pokud pro míč utíká sedlák, pak přesun – je-li to výhodné – nastává jen v postavení sedláků. Když svoje místo opustí měšťan, snaží se jeho místo získat níže postavení měšťané i sedláci. O uvolněný šlechtický post bývá ještě větší zájem: může o něj bojovat několik měšťanů i sedláků najednou. Bitevní vřava nastane, pokud



Pionýr
Etapová hra Družina královny Elišky

pro míč musí vyběhnout sám král. Než se s míčem vrátí, bude jeho trůn obsazen a království má nového panovníka. Opět jen tak dlouho, pokud nový král neudělá chybu, kdy míč přihrál nepřesně, neplatně a nebo pokud nechytil jemu určenou přihrávku.

Hra má rychlý průběh, situace se neustále mění.

Vedoucí hry může po určité době boj o místa zpestřit tím, že nečekaně zvolá heslo **NOVOVĚK!** V takovém případě všichni hráči opustí svoje stanoviště, utíkají k předem určené metě, tu oběhnou a vrací se zpět – ovšem už ne na svoje původní místo, nýbrž na libovolně zvolené, samozřejmě to nejvýhodnější.

Pionýr
Etapová hra Družina královny Elišky

Přílohy k textu:

- Vzory tiskovin (diplomy, účastnické listy...)
- Program celotáborové hry - II. turnusu LT Olbramkostel

statečnému
odvážlivci
za přežití
noční hry



Olbramkostel 2005

Království České

královská rada

uděluje

Účastnický list

Královně Elišce



Olbramkostel 2005

Královská rada
uděluje
diplom



.....
za
.....
.....
.....

Olbramkostel 2005



Královská rada
uděluje
diplom

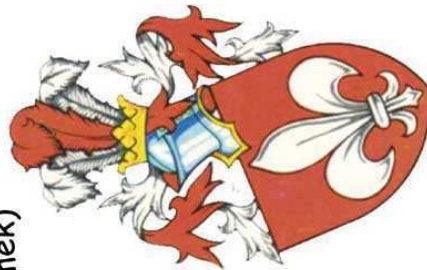
.....
za
.....
.....

Olbramkostel 2005

Darovací listina

Tato listina stvrzuje právo
rodu

užívati hrad (zámek)



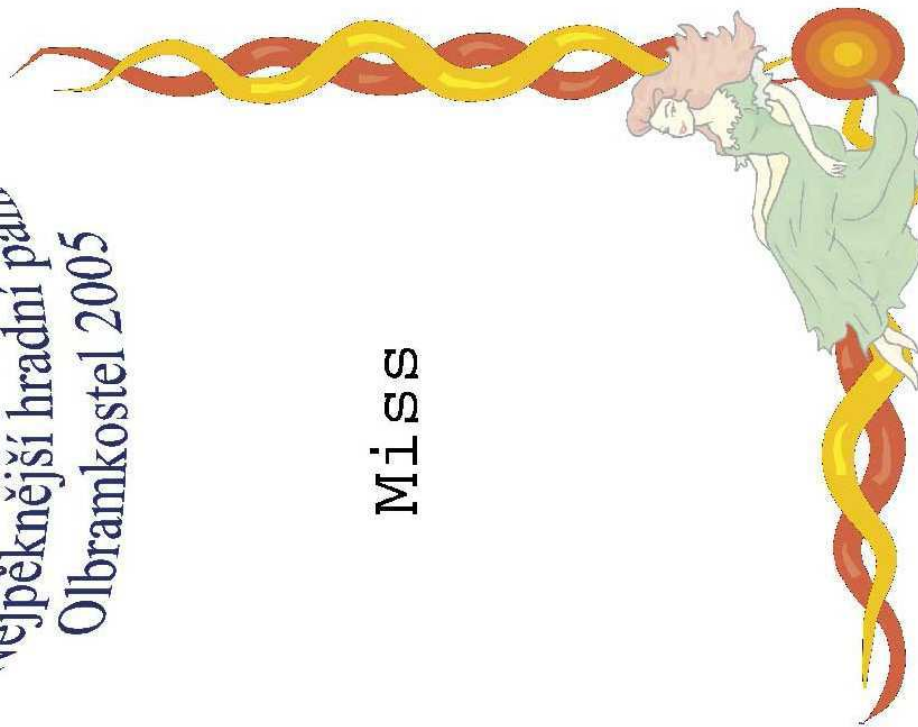
Eliška Přemyslovna

právo je uděleno na dobu neomezenou, ale lze jej odebrat,
pro závažné porušení rytířské etiky.

CERTIFIKÁT

Nejpěknější hradní paní
Olbramkostel 2005

MISS



PROGRAM CELOTÁBOROVÉ HRY

Družina královny Elišky

den	dopoledne	odpoledne	sněm	večer
16.7. sobota		<i>Ubytování, úprava stanů</i>	Dopis pážatům /cth/	Vítejte ve středověku... /královský sněm/ /cth/
17.7. neděle	Pamětní nápisy /cth/	Výroba rodových erbů, středověkých hudebních nástrojů, zkouška koncertu středověké hudby /cth/		Slavnostní oheň s koncertem středověké hudby /cth/
18.7. pondělí	Stříbrná horečka /cth/	Středověké hrady: strážní věž /cth/		Znalosti českého království z doby Elišky Přemyslovny /cth: kvízová hra/
19.7. úterý	<i>Ze století do století (výlet)</i>			Královský bál /cth/
20.7. středa	Šaty pro královnu /cth/	Na královském lovu /cth/		Nejkrásnější poddaná /cth/
21.7. čtvrtek	<i>Ze století do století (výlet)</i>			Středověká řemesla – výrobky /cth/
22.7. pátek	Středověké městečko /cth/	Tajná schránka s královským pečetidlem /cth/		Trubadúři – pěvecká soutěž /cth/

den	dopoledne	odpoledne	sněm	večer
23.7. sobota	Na stříbrné stezce <i>/cth/</i>	<i>Přenocování</i>		
24.7. neděle	<i>Návrat z přenocování</i>	Rytířský turnaj I. <i>/cth/</i>		Královský bál <i>/cth/</i>
25.7. pondělí	Rytířský turnaj II. <i>/cth/</i>	Rytířský turnaj III. <i>/cth/</i>		Znalosti českého království z doby Elišky Přemyslovny <i>/cth – BINGO/</i>
26.7. úterý	<i>Ze století do století (výlet)</i>			Královský bál <i>/cth/</i>
27.7. středa	STŘEDOVĚK <i>/cth/</i>	STŘEDOVĚK <i>/cth/</i>		<i>/Osobní volno/</i>
28.7. čtvrtek	<i>Ze století do století (výlet)</i> Moravské Budějovice			Královský bál <i>/cth/</i>
29.7. pátek	Středověký jarmark (řemeslnické výrobky) <i>/cth/</i>	Královský sněm Hodnocení celotáborové hry		
30.7. sobota	<i>Úklid tábořiště</i>	<i>Návrat do 21. stol.</i>		

Pionýr
Etapová hra Družina královny Elišky

Popis hry	7
DOPIS PÁŽATŮM.....	8
PAMĚTNÍ NÁPISY.....	12
STŘÍBRNÁ HOREČKA	12
STŘEDOVĚKÉ HRADY.....	14
ŠATY PRO KRÁLOVNU	15
KRÁLOVSKÝ LOV.....	16
STAVBA STŘEDOVĚKÉHO MĚSTEČKA	17
TAJNÁ SCHRÁNKA	19
NA STŘÍBRNÉ STEZCE	20
RYTÍŘSKÝ TURNAJ I.....	21
RYTÍŘSKÝ TURNAJ II.....	21
RYTÍŘSKÝ TURNAJ III.....	22
STŘEDOVĚK	22

Poznámka:

Tato publikace vznikla díky soutěži etapových her vyhlášené dříve sdružením Pionýr a nakladatelstvím Mravenec. Tuto soutěž nadále vyhláší sdružení Pionýr samostatně.

Výsledky soutěže v roce 2005:

1. místo: Příběh Šedoklenotu (Ivana Průšová)
2. místo: Družina královny Elišky (Božena Klimecká a kolektiv II. turnusu LT Olbramkostel)
3. místo: Dobrodružství s Vikingy (Miroslav Dvořák)
4. místo: Na jiné planetě (Věra Farská)

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

1. Křemílek a Vochomůrka (Věra Farská)
2. Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
3. Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na vnitřních stránkách sdružení Pionýr
<http://servis.pionyr.cz>.

Družina královny Elišky

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2006

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

www.pionyr.cz

Neprodejné,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autor: Božena KLIMECKÁ a kolektiv II. turnusu LT Olbramkostel,
pionýrská skupina Obránců míru Kopřivnice

Vydání 1.

Náklad 1 000 ks

Publikace byla vydána díky podpoře Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy
www.msmt.cz

ISBN 80-87031-08-3

Družina královny Elišky je celotáborová etapová hra, zasazená do historického období 14. století a inspirovaná především postavou Elišky Přemyslovny – manželky Jana Lucemburského a matky Karla IV. Oddíly představující šlechtické rody zápolí o královninu přízeň, potažmo o přidělená území a hrady. Celá hra svou historickou motivací přibližuje účastníkům toto období našich dějin a není tak jen zábavou, ale obsahuje i prvek vzdělávací.

Družina královny Elišky – etapová hra
Vydal © Pionýr jako účelovou vzdělávací a metodickou publikaci
pouze pro vnitřní potřebu

Praha 2006
1. vydání

ISBN 80-87031-08-3