ETAPOVÉ HRY

HUSITÉ

MARIE PROTIVOVÁ

PIONÝR

Husité

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.
Náš spolek chce svojí prací plně dostát významu tohoto pojmu.

- 2016 -

POZNÁNÍ

„Pionýr si osvojuje vědění, znalosti a dovednosti, poznává okolní svět i sám sebe.“

Jeden z Ideálů Pionýra

Etapové hry patří k osvědčeným formám 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.

Ať vám tato publikace pomůže poznávat nové věci a hledat nové nápady.

Výkonný výbor České rady Pionýra vyhlašuje každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 31. prosince. Autorské příspěvky zasílejte na adresu Pionýr, Senovážné nám. 977/24, 116 47 Praha 1. Vyhlášení vítězů probíhá na jaře následujícího roku. Odměna za nejlepší příspěvek dosahuje hodnoty až 10 000 Kč. Pokud se rozhodnete zpracovat etapovou hru, doporučujeme držet se vyhlášené osnovy.

1. ÚVOD

a) jméno a příjmení autora;
b) pionýrská skupina;
c) typ tábora nebo prostředí, pro které je hra vhodná (např. nutnost vodní plochy, skály apod.).

2. POPIS HRY

a) název etapové hry;
b) jména autorů (textové i ilustrační části);
c) vylíčení příběhu, dějové linky;
d) věková kategorie, pro kterou je určena;
e) výchovné cíle;
f) prvky vyjadřující příběh (oděvy, deníky,…);
g) doporučená doba realizace.

3. PŘÍPRAVA

a) prameny (literatura a ilustrace, ze kterých realizátor vycházel);
b) nároky na materiální a technické zajištění (pomůcky, tisk materiálů apod.);
c) organizace (oddíly / družiny / jednotlivci, věkové kategorie…);
d) rozčlenění na jednotlivé etapy (označení klíčových etap);
e) stanovení zásadních obyčejů, pravidel, norem, pojmenování…
f) systém vyhodnocování;
g) upozornění na specifická bezpečnostní rizika.

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) doporučení pro organizátora etapy;
d) odkazy na užité zdroje (informační, technické, materiální atd.);
e) zakončení hry;
f) celkové vyhodnocení.

5. HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE

a) v případě, že hra již byla realizována, je součástí její hodnocení, dokumentace (fotografie, diplomy, denní rozkazy, kroniky, táborové občasníky, webová prezentace a podobně);
b) předvídatelné nástrahy, nastalé potíže a jejich vyzkoušená řešení.

OBSAH

1. POPIS HRY 8
Bodování, hodnocení a táborové rekvizity 8
2. REALIZACE 10
Den první – Audience u krále 10
Den druhý – Václav IV. a Žofie 11
Den třetí – Jan Hus 12
Den čtvrtý – Středověká města 14
Den pátý – Založení Tábora 14
Den šestý – 1. pražská defenestrace 17
Den sedmý – Ktož sú boží bojovníci 18
Den osmý – Jan Žižka 19
Den devátý – Žižkův vojenský řád a bitva na Vítkově 21
Den desátý – Slepecký, bitva u Sudoměře 22
Den jedenáctý – Bitevní 23
Den dvanáctý – Bitva u Lipan, Blaničtí rytíři 25
Den třináctý – Poslední 26
3. HODNOCENÍ A PODĚKOVÁNÍ 27
4. PRAMENY 29
5. PŘÍLOHY 29

1. POPIS HRY

PS Švermováček

Celotáborová hra Husité byla realizována na 1. běhu dětského letního tábora v červenci 2015 na táborové základně Švermováček v Mrtníku u Komárova. Tábora se zúčastnilo 80 dětí ve věkovém rozmezí od 6 do 15 let. Rozdělené byly do 6 oddílů, které vedl vždy jeden vedoucí a jeden instruktor. Tábor trval 14 dní.

V předchozím roce jsme realizovali celotáborovou hru Staré pověsti české a putování historií zakončili v době panování Václav IV., na přelomu 15. století. Letošní tábor proto navazoval tam, kde jsme loni skončili. Zajímavým faktem byla i skutečnost, že právě v době konání tábora uplynulo přesně 500 let od upálení Jana Husa, čehož jsme také náležitě využili. Díky tomuto výročí jsme mohli vycházet i ze spousty článků a z několika zajímavých publikací, které se při této příležitosti objevily. Inspirací byly i filmy Otakara Vávry, divadelní hra Blaník z divadla Járy Cimrmana, televizní cyklus Dějiny udatného národa českého a nový animovaný film Husiti, který se na dějiny dívá poněkud z jiného úhlu než školní osnovy.

Jednotlivé etapy odpovídaly dějinným událostem. Začínali jsme v době panování krále Václava IV. a jeho manželky Žofie Bavorské. Děti se seznámily s fungováním tehdejší středověké společnosti, se sedmi svobodnými uměními na univerzitě, pomáhaly založit město Tábor, sledovaly příběh Jana Husa, vyzkoušely si 1. pražskou defenestraci. Asi v polovině tábora se začaly formovat husitské voje a pod vedením hejtmana Jana Žižky svedly nejslavnější bitvy s křižáky. Mezi naše další vojevůdce patřil i Prokop Holý a Jan Roháč z Dubé. Tábor nekončil smutně proslulou bitvou u Lipan, ale nadějí v podobě pověsti o Blanických rytířích.

1.1. BODOVÁNÍ, HODNOCENÍ A TÁBOROVÉ REKVIZITY

Na dvoutýdenním táboře jsme měli 12 hracích dní. V každém z nich se uskutečnilo několik bodovacích her. Po sečtení dílčích pořadí jsme pak za každý den získali celkové pořadí. Oddíly za umístění získávaly zalaminované obrázky husitů ve své oddílové barvě. Obrázky byly na druhé straně opatřené suchým zipem, jehož pomocí jsme je umisťovali na velkou nástěnku z koberce. Za první místo získal oddíl 6 barevných husitů, za druhé 5, za třetí 4, za čtvrté 3, za páté 2 a za šesté 1. Průběžné umístění oddílů bylo kromě toho zobrazováno i na herním plánu.

Kromě bodování oddílů jsme používali i zvláštní bílé obrázky husitů určené jednotlivcům, které fungovaly jako ocenění za vykonanou práci navíc, snahu, statečnost, pomoc ostatním, vytržený zoubek, vzorný úklid atd. Jejich počet se do průběžného pořadí nezapočítával, ale mohl výrazně ovlivnit celkové pořadí v samotném závěru hry.

Táborový oblek byl jednoduchým oblekem prostého husitského lidu, složeným z volné světlé haleny přepásané páskem. Podle barvy oddílů si děti přišily na oblek filcový kalich. V průběhu tábora děti také získaly černé táborové tričko s červeným kalichem, ve kterém jsme vyráželi na výlety a oblékali ho při některých důležitých příležitostech. Obrázek kalicha nás provázel také na našich cestách, protože právě malými obrázky kalicha jsme značili naše trasy nebo jsme je využívali při hrách coby životy.

Rodiče byli ještě před odjezdem požádáni, aby dětem dali s sebou jeden sáček balených sladkostí určených do společných kádí. Každý oddíl vlastnil nádobu, v níž vedoucí tyto „společné“ sladkosti uchovával a každý den z nich odměňoval děti podle oddílových zásluh.

Husitské zbraně jsme získali částečně zapůjčením z dějepisného kabinetu a částečně jsme si vyrobili vlastní repliky. Zajímavým materiálem pro výrobu se ukázaly izolační trubky Miralon, se kterými se za pomoci izolační pásky daly vyrobit „bezpečné“ zbraně. Každý oddíl měl také svoji korouhev, jednu větší měli i vedoucí a byla ve stejných barvách jako táborová trička – černá s červeným kalichem. Pro přijímání pod obojí jsme místo hostií využívali minipiškoty a krev páně nahradil brusinkový džus.

V letošním táborovém minizpěvníčku se objevily písně s husitskou tématikou – od tradičního chorálu Ktož sú boží bojovníci, přes Pohár a kalich od skupiny Klíč, Nohavicova Husitu, Žlutý tulipán od Suchého a Šlitra až po Landovy písně o Janu Husovi a vozové hradbě. Díky dataprojektoru a připojení na internet jsme některé písně mohli dětem promítnou i v originále.

Kromě menších diplomů, které získávali táborníci průběžně, vlastnil každý také list s přehledem nejdůležitějších událostí z období husitství, na jehož zadní straně bylo 14 políček s husitskými bojovníky, kam zaznamenávali oddíloví vedoucí každý den své hodnocení, krátké vzkazy nebo tam dávali motivační razítka.

Již tradičně se snažíme během prvních dnů vyfotit jednotlivé oddíly v táborových oblecích a z obrázků vyrábíme pohledy, které pak děti posílají domů rodičům. Díky připojení k internetu jsme také průběžně dávali fotografie a krátké komentáře a zprávy na webové stránky, což rodiče každoročně velmi oceňují. K nahlédnutí jsou na našich webových stránkách ***http://www.svermovacek.pionyr.cz/***.

2. REALIZACE

2.1. DEN PRVNÍ – AUDIENCE U KRÁLE

Po příjezdu a ubytování proběhlo první společné sezení, kde byly děti seznámeny s obecnými záležitostmi (táborový řád, režim dne, pravidla a další organizační náležitosti) a byly rozdělené do šesti oddílů. V rámci oddílů se pak seznámily s nejbližším okolím a hrály seznamovací hry. Většina dětí jezdí na tábory opakovaně, ale seznamovací hry jsou důležité hlavně pro nováčky. Oddíloví vedoucí také rozdělili mezi děti čísla (1–14), která usnadňují počítání a pomáhají nám při některých hrách, ve kterých záleží na pořadí hráčů.

Po večeři proběhl první slavnostní nástup v oblecích, kdy všichni měli možnost předstoupit před krále Václava IV. a poklonit se jemu i jeho choti Žofii Bavorské. Ti je přivítali na svém dvoře a z úst kronikáře se děti dozvěděly důležité informace o době, ve které se ocitly. Duchovní pak požehnali zdárnému průběhu tábora a oddíly se vypravily hledat kalichy.

Hledání kalichů

Ve vymezeném území v lese bylo ukrytých 6 schránek s kalichy v šesti různých barvách. Všichni členové oddílu se chytili za ruce, první a poslední šel vedoucí nebo instruktor (kvůli bezpečnosti). Všechny oddíly najednou se vydaly po lese hledat schránku s kalichy. Při nalezení schránky se mohly podívat dovnitř a rozhodnout se, zda si nalezenou barvu ponechají, nebo se vydají hledat jinou. Hra nebyla bodována, šlo jen o to, aby všechny oddíly našly svou barvu, která jim byla přidělena po celý zbytek tábora.

Po návratu do tábora následoval slavnostní táborák, při kterém byly představeny letošní táborové písně.

2.2. DEN DRUHÝ – VÁCLAV IV. A ŽOFIE

Sedmero svobodných umění

Na univerzitě založené Karlem IV. se vyučovalo sedmero svobodných umění. V našem podání bylo univerzitními mistry 7 vedoucích, z nichž každý „vyučoval" jedné z oblastí: Náboženství a otázky víry, Heraldika, Středověká architektura (hrady, města), Středověká řemesla, Astronomie, astrologie a hvězdoprava, Historie a Múzická umění. Základem výuky byl krátký výklad s obrázky a následovala praktická cvičení (manipulace s obrázky a pojmy, rychlotesty, křížovky, komiksy…). Oddíly jsme rozdělili na menší děti (1. stupeň) a větší děti (2. stupeň), aby mohly být zohledněny věkové zvláštnosti.

Lázně

Motivací byla inscenace scénky na blízké přehradě podle pověsti O králi Václavovi a lazebnici Zuzaně, která mu pomáhala při útěku. Protože bylo teplé nedělní odpoledne, hry probíhaly ve vodě nebo v její blízkosti. Ve vodě se lovily skleněné kuličky, střílelo se na cíl z vodních pistolek, přenášela se voda brčkem i na lžičkách, v malém bazénku si vyráběly děti foukáním do brček vířivku, na břehu byly sluneční lázně a největší atrakcí bylo převážení dětí lazebnicí Zuzanou z břehu na břeh.

Lov

Václav IV. byl znám svou vášní pro lov. V lesích kolem svého hradu Točníku (který leží jen pár kilometrů od našeho tábora) často lovil se svou družinou. Oddíly měly za úkol mu při lovu pomoci. Ve vymezeném území v lese děti sbíraly obrázky zvěře. Tuto činnost jim ztěžovali hlídači z řad instruktorů, kteří disponovali jedním hadrovým míčkem. Lovce vyřadili ze hry, pokud ho zasáhli míčkem nebo se ho dotkli. „Zraněný" lovec jim musel odevzdat život, všechnu ulovenou zvěř, kterou měl u sebe, a dojít si ke královně Žofii pro nový život. Když byla ulovena všechna zvěř, vybral král Václav losem nejcennější druh (např. jelen, tetřev, medvěd), jehož obrázky se počítaly za 10 bodů, ostatní obrázky byly za 1 bod. Hra se hrála na několik kol a v každém kole bylo nejcennějším druhem jiné zvíře. V rámci oddílů pak byli vyhlášeni nejlepší lovci, kteří další den poobědvali s králem a královnou u jednoho stolu. Navíc od krále získali jako řád jeho znak – ledňáčka v točenici.

Lev nebo orlice?

Do doby panování krále Václava IV. patří také postupná změna českého státního znaku. Tradiční Svatováclavskou orlici začíná nahrazovat Český lev. Oba znaky jsme vytiskli 6x v oddílových barvách, zalaminovali a každý znak rozstříhali na 24 stejných dílů. Kartičky jsme rozházeli v lese. Úkolem oddílů bylo najít všechny dílky obou znaků – a co nejrychleji složit znaky orlice i lva. Děti běhaly štafetovým způsobem (tzn. vždy jen jeden běžec z oddílu v předem daném pořadí, které zůstávalo neměnné). Počítalo se pořadí, ve kterém dokázaly oddíly složit první i druhý znak.

2.3. DEN TŘETÍ – JAN HUS

Jan Hus

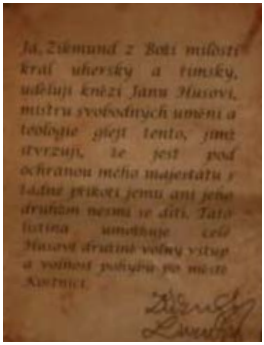
Dopoledne se všichni sešli na „univerzitě“, kde byl dětem krátce představen Jan Hus. Po příchodu královny Žofie naslouchali kázání Jana Husa o odpustcích a o nápravě církve. V rámci oddílů se pak učili šifrovat a připravovali se tak na odpolední hru.

Hvězdice

Jan Hus musel odejít z Prahy a své přívržence informoval o místě konání svých kázání různými způsoby. Naše hra spočívala v tom, že Jan Hus

seděl uprostřed louky a každý oddíl utvořil sedící řadu zády k němu tak, aby všech šest oddílů vytvořilo hvězdici. Jan Hus ukázal těm, kdo seděli nejblíže k němu, jedno písmeno, které tito první napsali prstem na záda druhým a ti posílali písmeno stejným způsobem dále až k poslednímu členovi oddílu, který napsal písmeno nebo číslici na papír. Když to udělal, zvedl se z konce řady a šel do středu růžice, kde nahradil prvního, a celá řada se o jedno místo posunula. Vzkazem bylo pozvání na církevní sněm do Kostnice, ale napsané pozpátku. Vyhrál oddíl, který vzkaz vyluštil jako první.

Cesta do Kostnice


Já, Zikmund z Boží milosti
král uherský a český,
uděluji knězi Janu Husovi,
mistru svobodných umění a
teologie glejt tento, jímž
stvrzuji, že jest pod
ochranou mého majestátu v
žádné příkoří jemu ani jeho
druhům nesmí se dáti. Tato
listina umožňuje celé
Husově družině volný vstup
a volnost pobytu po městě
Kostnici.

Cestou do Kostnice luštily oddíly zašifrované názvy děl mistra Jana Husa a na konci putování se dozvěděli, jak Jan Hus přispěl ke zjednodušení českého pravopisu, a měli se pokusit upravit středověký text o konci Husova života, ve kterém se psalo i o glejtu krále Zikmunda, který měl Husa ochránit. Kdo vyluštil šifry a upravil text, získal indicie k hledání glejtu. Celý oddíl pak dostal za úkol naučit se glejt odříkat zpaměti, neboť středověké cestování nebylo bezpečné a mohlo by se stát, že by o glejt přišli. Tato hra byla vyhodnocena až večer u táboráku.

Pokus o záchranu Jana Husa z plamenů

Vzhledem k bezpečnosti jsme zvolili improvizované ohniště uprostřed louky, kde skutečné plameny nahrazovaly proužky krepového papíru a Jana Husa zpodobňovala papírová postavička. Herní území tvořily čtyři postupně se zvětšující soustředné kruhy. Kolem „hranice“ bylo asi metrové kruhové území, kam nesměl nikdo vstoupit nohou, další kruh představoval území, kam mohli proniknout jen zachránci, další kruh představoval území papežských pacholků a poslední kruh byla vnější hranice herního území. Jeden oddíl vždy představoval papežské

pacholky, kteří se snažili dotekem zabránit Husovým zachráncům, aby pronikli k hranici. Pokud se zachráncům podařilo proběhnout kolem pacholků do menšího kruhu, vzali si z hranice jeden „plamínek“, s nímž se už bezpečně vrátili zpátky. Při další hře se vždy vyměnil oddíl pacholků. Při žádné hře se bohužel nepovedlo sebrat všechny plamínky a tak byl Jan Hus večer upálen.

Upálení Jana Husa

Díky pečlivé přípravě se nám povedlo zopakovat událost, která se odehrála na den přesně před 600 lety, neboť se psal 6. červenec 2015. Všichni táboroví pracovníci večer sehráli scénu o upálení Jana Husa, a to velmi věrně. Nechyběl smuteční průvod, Jan Hus jen v košili a kacířské čepici s ďábly, nechyběli duchovní i Husovi stoupenci, kteří ho žádali, aby odvolal. Ale Hus zůstal pevný své víře a neodvolal. Po jeho smrti se na jeho počest večerem rozezněly písně, které oslavovaly jeho život a statečnost. Větším dětem jsme pak pustili i ukázku z nové trilogie o Janu Husovi.

2.4. DEN ČTVRTÝ – STŘEDOVĚKÁ MĚSTA

Miniplzeň

Na výlet jsme tentokrát vyrazili do Miniplzně, což byl prázdninový projekt, který se uskutečnil díky programu Plzeň 2015 – Evropské hlavní město kultury. Jednalo se o projekt, který se realizuje už přes dvacet let v různých evropských městech. Děti se v něm stanou občany dětského města, se všemi právy, ale i povinnostmi. Dostanou průkaz a mají možnost se zapojit do chodu a budování města. Svou „prací“ si vydělávají peníze, které pak mohou utratit podle své vůle a ještě se přitom naučí spoustu zajímavých věcí. Více informací najdete na ***www.miniplzen.eu.***

Večer jsme si pustili v „letním kině“ (projektorem promítáme na stěnu budovy a děti sledují film z pohodlí spacáků pod širákem) film Husiti.

2.5. DEN PÁTÝ – ZALOŽENÍ TÁBORA

Založení Tábora(ů)

Po výletě, na kterém si děti samy vyzkoušely, jak funguje dnešní město, jsme se vrátili zpět do historie – do doby, kdy se zakládalo město Tábor. Husovi stoupenci zklamaní vývojem událostí si v lese za pomoci

přírodních materiálů postavili svá malá městečka, z nichž každé muselo mít důmyslný systém hradeb s opevněnými branami, místo pro shromažďování lidu a kádě pro odevzdávání společného majetku. Hodnotily se nejen stavby samotné, ale i „průvodcovský“ výklad, který vyzdvihl přednosti konkrétního města.

Stavby na čas a taky trochu na štěstí

U každého z instruktorů stavěly oddíly na čas nebo na výšku stavby z různých materiálů. Stavělo se z hracích karet, dřevěných kostek, sirek, kelímků, hracích kamenů ze hry Jenga, z lega, z kostek cukru a z bonbónů typu marshmallow.

Staré míry a váhy

Další z pověstí o Václavu IV. vypráví, že někdy vycházel v přestrojení mezi lid a sám na tržištích kontroloval, zda se děje vše podle práva a zda někteří obchodníci nešidí. Úvodem této hry byla krátká exkurze do světa starých českých měr a vah. Každý oddíl dostal seznam starých měr a vah a měl se pokusit odhadnout a převést na naše dnešní míry, kolik měřil loket, píď, sáh, hon, míle, kolik pojmul žejdlík, korec, máz, kolik vážil kámen, centýř nebo lot. Během společného sezení si pak své odhady upřesnily.

Odhady

Každý z oddílů měl během půlhodiny najít a přinést kámen o váze 500 g, klacek o délce 45 cm, 200 ml vody, odhadnout vzdálenost 15,5 m a odhadnout, kolik je v budově táborové základny dveří a jaký je dohromady věk všech přítomných instruktorů. Posledním měřením bylo odhadnutí času 48 sekund. Nikdo nesměl používat žádná kalibrovaná měřidla. Zvítězil oddíl s nejpřesnějšími odhady.

Obchodování

Naše tradiční táborová hra, na kterou se každý rok těší děti i vedoucí, tentokrát ovšem s husitskou tématikou. Každý z vedoucích se stal obchodníkem. Letos jsme obchodovali s vozy, zbraněmi, chlebem, masem, pivem a ovocem. Každý obchodník má u sebe asi 20 stejných obrázků věcí, se kterými obchoduje a stejnou částku peněz (např. 200). Jednu věc smí prodat za 10–50. Oddíly se pohybují po „městě" jen s instruktorem a začínají s částkou 20, za kterou se snaží u některého obchodníka koupit jednu věc a jinému ji prodat a vydělat přitom co nejvíce peněz. Oddíl smí mít u sebe na začátku hry vždy jen jednu věc.

Ve chvíli, kdy si obchodováním vydělají částku 50, mohou si u koňského handlíře koupit koně, který jim umožňuje vozit větší náklad – dvě věci. Tím se obchod zrychlí a dá se vydělat i více peněz.

Koňský handlíř může provozovat také „černý trh". Nabízí oddílům k pašování nějaké sladkosti (lipa, malé čokoládky), které prodává za 50, ale obchodníci a banka je jako pašované a nedostatkové zboží vykupují nejméně za 100. Na pořádek dohlíží hejtman. Pokud přistihne nějaký oddíl při pašování, zabaví jim zboží a vyměří pokutu.

Banka na začátku rozdá oddílům i obchodníkům peníze. Pokud v průběhu hry někomu dojdou, může půjčovat, ale na vysoký úrok. Během hry může vykupovat pašované zboží, případně odkoupit koně. Na konci hry sčítá vydělané peníze.

Oddíl se musí po celou dobu hry pohybovat společně. Po ukončení časového limitu se sečtou peníze a hodnota zboží, které má oddíl u sebe, a zároveň se přičtou peníze a hodnota zboží, které má u sebe jejich vedoucí.

2.6. DEN ŠESTÝ – 1. PRAŽSKÁ DEFENESTRACE

Výroba kopí a korouhví

Po smrti Jana Husa se lidé dále scházeli a poslouchali kázání dalších kazatelů. Někteří byli umírnění, ale stále více příznivců si získávali radikálnější kazatelé, kteří vyzývali lid, aby se začal chystat i na možné ozbrojené střety. Každý oddíl si proto vyrobil korouhev se znakem kalichu ve své oddílové barvě a také tři kopí, která byla „vstupenkou" na předem ohlášené kázání Jana Želivského v kostele Panny Marie Sněžné.

Jan Želivský a defenestrace

Stoupenci Husových myšlenek se scházeli v Praze na několika místech a na Husův odkaz navázalo několik kazatelů, z nichž nejvýznamnějším byl Jan Želivský. Jeho odvážná kázání si chodilo do kostela Panny Marie Sněžné (využili jsme kostel v těsné blízkosti tábora) vyslechnout stále více lidí. Na páteční dopoledne jich řada dorazila už ozbrojených (výše zmiňovaná kopí). Dnešní kázání bylo věnováno myšlenkám o návratu církve ke kořenům a o přijímání podobojí. Po kázání všichni přistupovali ke knězi Janu Želivskému a z jeho rukou se jim dostalo přijímání podobojí. Odtud se dav vydal na Staroměstskou radnici (táborová základna), kde se dožadoval propuštění svých stoupenců. Purkmistr Jan Podivínský a konšelé však odmítli. Proto rozlícený dav (ovšem postupně a organizovaně – vždy jen jeden člen každého oddílu) vtrhnul na radnici a vzpurné konšely vyházel z okna (v našem případě se vyhazovaly ringo kroužky, které dole chytal vždy další člen oddílu).

Konšelé

Podle některých zdrojů bylo defenestrovaných 6 konšelů (Čeněk Patriarcha, Rehla Drevník, Jan Humpolec, Václav Barbořina, Jan Ryba a Sasín) a purkmistr Jan Podivínský. Pro tuto hru bylo potřeba pro každý oddíl 7 nafukovacích balónků, do kterých se před nafouknutím ukrylo 7 částí zprávy o večerním programu. (Původně zamýšlené bodové hodnocení za každou hlavu nám přišlo poněkud morbidní.) Ze vzduchovky se pak střílelo na zavěšené balónky tak dlouho, dokud se nepodařilo všechny sestřelit a oddíl nezkompletoval celou zprávu. Pozor na bezpečnost!!!

Zbloudilý husita

Obdoba naší tradiční hry Tercia non datur, kdy oddíly při svém putování hledají správnou cestu. Pro hru je potřeba najít trasu, která je bohatá

na různé křižovatky a odbočky. Na každé křižovatce se oddíl rozhodne, kterou cestou se vydá dál. Pokud je cesta nesprávná, tak se po několika desítkách (i stovkách :–) metrů objeví informace, že tudy cesta nevede a oddíl se musí vrátit na poslední křižovatku a zkusit volbu znovu. Vedoucí si zaznamenávají počet chybných odboček, vítězí družstvo s jejich nejnižším počtem. Hra je náročná na značení, ideální je, značí–li alespoň 2 – 3 lidé.

2.7. DEN SEDMÝ – KTOŽ SÚ BOŽÍ BOJOVNÍCI

Výroba zbraní

Motivací byla krátká přednáška o husitských zbraních spojená s promítáním a ukázkami jednotlivých zbraní. Každý oddíl pak dostal za úkol vyrobit řemdih, sudlici, kropáč, halapartnu a šídlo. Menší děti vyzdobily oddílovou pavézu a všichni si mohli vymalovat omalovánky husitských zbraní.

Husitiáda

Jednalo se o obdobu „olympiády“, ale soutěžilo se v husitských disciplínách. Soutěžilo se ve čtyřech kategoriích – práčata (mladší – hoši/dívky) a husité (starší hoši/dívky).

Disciplíny: střelba z praku na cíl, lukostřelba, střelba z kuše, střelba z píšťaly (vzduchovky), hod polenem, běh kolem Tábora, trefa do křižáka, trefa do díry, hod na kopí a dělostřelba (hod tenisákem do vědra, které je schované za překážkou). Součástí Husitiády byla i naše tradiční soutěž o Brtníka z Mrtníku, kdy každoročně překonáváme rekord v tom, kdo se udrží nejdéle v objetí na kmenu stromu (chycení rukama i nohama kolem kmenu stromu).

Průjem – zácpa

Při hře se schová ve vymezeném území model kadibudky (máme již z předešlých let), do kterého se vloží natrhané útržky toaletního papíru. Úkolem hráčů je kadibudku najít a vzít si z ní jeden útržek, se kterým běží za „hajzlbábou“, která jim útržek potvrdí (např. razítkem nebo nějakou značkou), a potvrzený útržek odevzdat svému vedoucímu.

Po území se pohybují „průjmy“. Pokud jste chyceni průjmem, musíte mu odevzdat život nebo ukořistěný toaletní papírek. Naopak zácpa toaletní papírky rozdává. V průběhu hry si může zácpa měnit roli s průjmy. Vyhrává družstvo, které shromáždí co nejvíce potvrzených ústřižků toaletního papíru. Pro nejšikovnější jednotlivce může být odměnou rulička „luxusního“ toaletního papíru.

Zikmund nebo Václav?

Události spojené s 1. pražskou defenestrací rozčílily krále Václav IV. natolik, že se velmi zhoršily jeho zdravotní problémy. Navíc mu život ztrpčoval i jeho bratr Zikmund. Ke hře jsou zapotřebí figurky obou bratrů (my využili šachové figurky králů – bílá představovala Václava a černá Zikmunda) a minci s jejich obrázky. Hrají vždy dvě družstva o stejném počtu členů. Hráči sedí ve dvou řadách za sebou a všichni sledují figurky položené před posledními hráči, vlevo Zikmund, vpravo Václav. Jen první hráči v řadě sledují vedoucího, který hází mincí s podobiznami obou králů. Padne–li Zikmund, první hráč se dotkne levého ramene druhého hráče a ten předává signál dál až na konec řady k poslednímu hráči. Protože se dotkli jeho levého ramene, vezme levou figurku – Zikmunda. Pokud hra proběhla regulérně, poslední hráč se zvedne, stává se prvním hráčem a celé jeho družstvo se posune o jedno místo vpřed. Pokud se hra nezdařila a poslední hráč vezme jinou figurku, než určila mince, všichni se vracejí o jedno místo zpět.

Pohřeb Václava IV.

Václav IV. zemřel pravděpodobně na srdeční selhání a zpráva o jeho smrti zasáhla i do života našeho tábora. Ačkoli se jednalo o rozporuplného panovníka, byl mu vystrojen slavnostní pohřeb a jeho žena, královna Žofie, uložila jeho tělo ve Zbraslavském klášteře.

2.8. DEN OSMÝ – JAN ŽIŽKA

Obrana korouhve

Jan Žižka dokázal vymyslet zajímavou taktiku boje, což jsme se pokusili dětem nastínit právě ve hře s korouhvemi. V první fázi bránili husité svoji vozovou hradbu pomocí dělostřelectva, při přiblížení nepřátel pak využívali jízdy a ručních zbraní, případně lsti. Dostatečně velké a rovné herní území bylo rozděleno na 4 části.

V první bylo dělostřelectvo (střílelo dvěma volejbalovými míči a ostatní hadráky), ve druhé ležela korouhev, třetí bylo bitevní pole a ze čtvrté části vybíhali útočníci. Když útočníci vběhli do bitevního pole, mohli začít střílet hadráky. Když se dostali do pole s korouhví, mohli střílet dělostřelci a po stranách pole vybíhala jízda, která se snažila doběhnout do bitevního pole a tam vyřadit útočníky dotekem. Kdo z útočníků byl zasažen nebo se ho dotkla jízda, vypadnul ze hry. Útočníci měli dostat korouhev za čáru, která ohraničovala z vnějšku jejich území.

Obrázkové kámen – nůžky – papír

Každý před začátkem hry obdržel 3 životy (kalichy) a 3x kámen, 3x nůžky a 3x papír. Hráči se pohybovali v herním území a při setkání si každý zvolil, který symbol při hře použije. Na dohodnutý signál (Kámen – nůžky – papír – TEĎ) soupeři kartičku odkryli. Vítěz získal život soupeře (kalich), poražený dostal vítězovu kartu s obrázkem. Cílem hry bylo zbavit se co nejdříve všech obrázků a zachovat si své 3 životy. Každý život navíc byl za 3 body.

Kdo uteče, vyhraje

Jedná se o hru, při které hraje velkou roli náhoda a štěstí. Na louce byl vyznačen velký kruh, oddíly stály v zástupu podle pořadových čísel na šesti místech po jeho obvodu. Každý oddíl měl větší hrací kostku. Každý hráč pak právo tří hodů. Pokud někomu padla 6, vyběhl na kruh a po směru hodinových ručiček se snažil kruh co nejvícekrát oběhnout. Počítalo se každé celé kolo. Běžícího hráče však mohli vyřadit soupeři tím, že se ho někdo z ostatních obíhajících dotknul. V takovém případě se běžec musel vrátit „do domečku“, na konec řady svého družstva a družstvo pokračovalo v házení. Zvítězilo družstvo s nejvyšším počtem oběhnutých kol.

Pořadová cvičení

Jan Žižka byl velmi schopný vojevůdce a měl mezi svými stoupenci velkou autoritu. Ačkoli vojsko tvořili prostí lidé, dokázal je vycvičit a základem byla pořadová cvičení. Kromě běžných povelů učil husity formovat šiky. Instruktoři vymysleli zajímavé variace „bojových“ pokřiků, které při „výcviku“ Žižka předříkával a husité je po něm rytmicky opakovali (podobně jako to dělají vojáci v amerických filmech). Nejoblíbenější verzí se stal následující pokřik: „My jsme ňácí husiti/ jak jsme se tu ocitli/ zazpíváme písničku/ o bitevním políčku/ soupeř zdrhne raz a dva/ naše rota neprohrává/,“ který pak všichni po zbytek tábora halekali při hromadných přesunech kamkoli.

2.9. DEN DEVÁTÝ – ŽIŽKŮV VOJENSKÝ ŘÁD A BITVA NA VÍTKOVĚ

Verbování

Kromě výcviku museli husité prokázat i své fyzické a psychické schopnosti. K tomu nám posloužily následující zkoušky: paraziti (prohlídka hlav kvůli vším), zrak (čtení obrázků podobně jako u lékaře), sluch (hádání zvuků, počítání úderů, napodobení melodie), výška, psychotesty (co vidí v rozmazaných skvrnách), fyzická zdatnost (celomotorický test). Každý měl průkazku s názvy zkoušek a do ní mu vedoucí zapisovali, zda ve zkoušce uspěl(a). Kdo prošel všemi zkouškami, obdržel razítko schopen–odveden a stal se řádným členem husitského vojska.

Výroba štítů, talismanů a náramků

Na přání většiny chlapců a několika dívek jsme věnovali zbytek dopoledne a polední klid výrobě štítů a pavéz. Zbytek dětí si mohl vyrobit provázkové náramky nebo talismany, nejmenší vzali opět za vděk omalovánkami.

Žižkův vojenský řád

Jednalo se o zápis usnesení Žižkova bratrstva z roku 1423, který obsahoval několik článků o kázni, vojenské službě, o pořádku a mravním životě a ustanovení o zbězích a dělení vojenské kořisti. Pro naše potřeby jsme si řád lehce upravili, zestručnili a převedli do srozumitelnější podoby. Jednotlivé body jsme pak rozvěsili cestou na místo, kam chodíme sbírat borůvky. Oddíl měl za úkol se jednotlivé body řádu naučit zpaměti.

Plenění borůvkové paseky

Tradiční soutěž ve sběru borůvek na borůvkové knedlíky a na koláč, tentokráte zpestřená tím, že Žižka procházel mezi sbírajícími a kontroloval, jak si jednotlivci osvojili jednotlivé body jeho vojenského řádu.

Bitva na Vítkově

Jeden oddíl představoval husity opevněné na vrchu Vítkově, jehož členové měli na svou obranu štíty a pavézy. Na vrchu Vítkově byl i vrchní hejtman Žižka, který dohlížel spolu s ostatními hejtmany (vedoucími) na dodržování pravidel. Hejtmani byli nezranitelní a do hry směli zasahovat jen radami. Bojovalo se hadrovými míčky, každý účastník bitvy měl na začátku hry jeden míček. Kdo byl zasažen, odešel z bitvy a míček nechal na místě. Hrálo se v časovém limitu, po jehož skončení se spočítaly ztráty na všech stranách a vyměnil se oddíl, který bránil Vítkov.

HUS FAKTOR

Zábavná odpočinková soutěž vznikla na popud vedoucích, kteří se inspirovali televizním X–faktorem. Jednotlivci se mohli přihlásit s jakýmkoli kouskem, o němž si mysleli, že ohromí porotu. Do finále pak postoupilo pět nejlepších. O definitivním vítězi rozhodlo nejen hlasování poroty, ale i hlasování diváků.

Finalisté soutěže HUS FAKTOR

2.10. DEN DESÁTÝ – SLEPECKÝ, BITVA U SUDOMĚŘE

Bitva u Sudoměře

Bitevní pole představovalo kruhové území na louce, ve kterém byly na zemi rozložené závoje (nastříhané kusy starých záclon). Autentické bahno se nám bohužel v letošním tropickém létě nepodařilo zajistit. Jeden oddíl představoval

husity, ostatní křižáky. Husiti se pohybovali po území se závoji a snažili se dotekem vyřadit křižáky, kteří vbíhali do kruhu, aby ukořistili závoje. Každý křižák směl odnést z kruhu vždy jen jeden závoj. Koho se husité dotkli, byl vyřazen ze hry. V dalších kolech si roli husitů postupně vyzkoušely všechny další oddíly.

Slepecké hry

Putování lesem bylo zpestřeno stanovišti, na kterých se děti střídaly v úkolech, které vykonávaly bez použití zraku, se zavázanýma očima. Na každého připadl některý z následujících úkolů poslepu: navigovat kamaráda, aby prošel překážkovou dráhou s nejmenším počtem trestných bodů a v co nejkratším čase, složit sirky do krabičky hlavičkami k jedné straně, nakreslit kalich, navléknout velké dřevěné korálky na tkanici, nakrmit kamaráda přesnídávkou, poznávat koření po čichu, ochutnávka různých pochutin, třídění hrášku a fazolí, rozeznávání velkých a malých mincí.

Slepý čtverec

Všichni členové oddílu ztratili zrak a měli za úkol z dlouhého lana vytvořit na zemi co nejpřesnější čtverec.

Kavárna potmě

Inspirovali jsme se projektem Kavárna potmě, při které si návštěvníci mohou na chvíli vyzkoušet život nevidomých. Úplně jsme zatemnili sklep a připravili do něj stoly, židle, plastové nádobí a občerstvení v podobě vlažného čaje, šťávy a sušenek. Každý oddíl zde strávil zhruba čtvrthodinku, při které se děti samy potmě obsloužily. Pro všechny to byla velmi zajímavá zkušenost.

2.11. DEN JEDENÁCTÝ – BITEVNÍ

Bitva u Malešova

V této bitvě Žižka kázal husitům naplnit vozy kamením a ty pak poslal proti nepřátelům. V našem případě kameny zastoupily hadrové míčky. Hrálo se

v obdélníkovém poli, kde delší strany obsadilo jedno družstvo – střelci, z nichž každý měl jeden hadrák. Druhé družstvo představovalo běžce a mělo za úkol přeběhnout území z jedné krátké strany obdélníku na druhou. Kdo byl zasažen v herním poli míčkem, byl vyřazen. U hry je potřeba mít vyrovnaný počet střelců i běžců, případně alespoň stejný počet střel.

Bitva u Domažlic

V této bitvě ztratil prý při útěku kardinál Cesarini svůj kardinálský klobouk. Místo klobouku se však oddíly snažily získat šátek. Hru hrála vždy dvě družstva, která stála ve dvou řadách proti sobě ve vzdálenosti asi 3–4 metry. Na kratší straně pomyslného herního obdélníku stál vedoucí hry – kardinál Cesarini – který držel v ruce šátek a vyvolával pořadová čísla hráčů. Volaná dvojice vyběhla z řady a hráč měl za úkol buď sebrat kardinálův šátek a dopravit ho na své místo, nebo se dotknout protihráče, který držel šátek.

Bitva u Tachova

V této bitvě byli křižáci špatně organizovaní a bitva byla plná zmatků. Křižáky představovali nejstatečnější vedoucí, kteří si bránili své území – celtu. Útočily vždy dva oddíly najednou, cílem bylo dostat se na celtu bez doteku křižáka. Koho se křižák dotkl, byl vyřazen.

(Nejen) Slavní vojevůdci

Žižkův zdravotní stav se po mnoha slavných bitvách a překonaných nebezpečenstvích začal povážlivě rychle zhoršovat. Proto dostaly oddíly za úkol zpodobnit svého vojevůdce a další slavné postavy (posmrtně Václava IV., Žofii, Jana Husa, žijícího Jana Žižku, Prokopa Holého a Jana Roháče). Kreslilo se na velké balicí papíry a podle živých (případně oživlých :–) modelů.

Žižkův dub

Při tažení na Moravu při obléhání Přibyslavi Žižka zemřel. My jsme tuto smutnou scénu zasadili pod starý památný dub, který roste na okraji lesa s výhledem do údolí a na brdské lesy. Slavnostní procesí husitů přišlo k dubu, pod nímž ležel Žižka obklopen svými věrnými a nejbližšími bra-

try. Mezi přítomnými byl i chlapec, který se později stal českým králem – Jiřík z Poděbrad. Žižka ve své poslední promluvě vyzval své bratry a sestry, ať ctí pravdu a bojují statečně až do vítězného konce. Potom, co vydechl naposledy, se kněz pomodlil za jeho duši a všichni zazpívali husitský chorál Ktož sú boží bojovníci.

2.12. DEN DVANÁCTÝ – BITVA U LIPAN, BLANIČTÍ RYTÍŘI

Bitva u Lipan

Závěrečná bitva u Lipan už se nepočítala do celkového hodnocení. Šlo o velkou hadrákovou bitvu všichni proti všem, při které byly povolené štíty a pavézy, které si děti vyrobily v průběhu tábora. Kdo byl zasažen, odcházel mimo herní území. Hrálo se několik kol – dívky proti chlapcům, dívky proti vedoucím, chlapci proti vedoucím a děti proti vedoucím.

Světýlko naděje

Po bitvě u Lipan jsme se vydali na poslední pouť. Všichni se oblékli do svých obleků a celé procesí se vydalo na cestu malebným údolím podél potoka až pod zříceninu hradu Valdek. Asi v polovině cesty jsme se zastavili na poslední bodovanou hru. Každý oddíl dostal 2 metry provázku a měl za úkol vyrobit dřevěný vor zhruba o velikosti A4. Na něj dostal 2 svíčky a další dvoumetrový provázek, na kterém 2 členové oddílu táhli vor proti proudu, a třetí z vody dohlížel a usměrňoval „tahače“. Úkolem bylo překonat část toku v co nejkratším čase tak, aby světýlka nezhasla. Tato hra byla bodována dvojitým bodovým hodnocením.

Blaničtí rytíři

Druhou polovinu cesty už šly oddíly podle pořadí v předchozí hře. Světýlko naděje jim ukázalo cestu značenou útržky komiksově zpracované pověsti o blanických rytířích. Ty je dovedly až na zříceninu hradu Valdeka,

kde už spali „blaničtí rytíři“ (vedoucí a všechny další významné postavy uplynulých dní). Husité jim zazpívali chorál, aby se probudili. Jan Žižka k nim promluvil, vyhlásil celkové výsledky celotáborové hry a rozdal diplomy a upomínkové listiny. Podle pořadí v CTH si pak děti po návratu do tábora vybraly odměny na táborovém tržišti. Večer se v letním kině promítal záznam představení Divadla Járy Cimrmana Blaník.

2.12. DEN TŘINÁCTÝ – POSLEDNÍ

Anketa

Na přání vedoucích jsme letos poslední den uskutečnili anketu, ve které se děti mohly vyjádřit k průběhu tábora a zvolit si „nejlepší“ hru, rozcvičku, vedoucího, instruktora, jídlo, uspávače, utěšovače, vtipálka tábora a nejzajímavější zážitek. Měly také prostor napsat, co se jim nelíbilo a jaké téma pro etapovou hru by uvítaly příští rok. Výsledky byly vyhlášeny večer u závěrečného táboráku a vítězové jednotlivých kategorií byli odměněni.

Kasino

Tradiční táborová aktivita, při které si vedoucí a instruktoři zahráli na krupiéry. Každé z dětí dostalo na začátku hry 10 knoflíků. V různých hazardních hrách pak tuto částku mohly libovolně vsázet a své knoflíky rozmnožit (nebo taky ne). Pro případ, že někdo všechny své knoflíky prohrál, fungovala i banka, která však půjčovala na velmi vysoký úrok.

Dražba

Vyhrané knoflíky mohly děti utratit v dražbě husitských zbraní, fotografií a podpisů jednotlivých vedoucích a dalších táborových artefaktů.

Závěrečný táborák

U večerního ohně byly vyhlášeny výsledky ankety, bodování úklidu, odzpívaly se všechny táborové písně a rozloučili jsme se s uplynulými dvěma týdny.

3. HODNOCENÍ A PODĚKOVÁNÍ

Ukázalo se, že na základě historických událostí se dá vymyslet a realizovat spousta aktivit, které dětem událost přiblíží. Hru jsme pojali poměrně didakticky a snad se dětem některé události a postavy díky tomu vybaví i v budoucnu v hodinách vlastivědy a dějepisu.

Ocenila bych i pečlivou přípravu a nasazení, s jakým se děti na tábor připravily – většina obleků byla velmi podařená, za což patřil dík hlavně rodičům. Ti zase oceňovali průběžné informování o dění na táboře prostřednictvím webových stránek. Fotografie a krátké texty jsme každý večer vkládali na webové stránky naší skupiny http://www.svermovacek.pionyr.cz/ a každý den se na ně dívalo kolem stovky lidí. Rodiče byli také rádi za táborové pohledy. Mnozí z nich také ocenili to, že na náš tábor děti nevozí mobilní telefony, tablety a podobné technické vymoženosti a že se děti na dva týdny dostaly z jejich dosahu. Výjimkou je využití dataprojektoru, díky kterému jsme si mohli dopřát promítání v „letním" kině, ale také přiblížení některých událostí i netradiční cestou. Velkým pomocníkem byly několikaminutové díly z cyklu Dějiny udatného národa českého, které velmi jasně a výstižně charakterizovaly danou událost formou přiměřenou dětskému publiku.

Díky závěrečné anketě jsme získali zajímavou zpětnou vazbu o tom, co a kdo se táborníkům nejvíce líbilo. Na plnou čáru vyhrála MiniPlzeň, a to nejen mezi dětmi, ale i mezi vedoucími. Projekt byl velmi zajímavou inspirací a podle některých náznaků by se v budoucnu mohl opakovat.

Velký dík patří samozřejmě také vedoucím a instruktorům, protože bez jejich zaujetí a nasazení by to nešlo. Tím, že se sami do aktivit s nadšením zapojovali a vzali je za své, se na stejnou vlnu naladily i děti. Každoroční soutěž v bodování oddílů je totiž i soutěží pro vedoucí a instruktory, z nichž někteří prožívali bodování dokonce více než děti. Ztvárňování historických postav navíc vyžadovalo i určité znalosti o daném člověku, takže oceňuji i četné herecké pokusy. Poděkování patří i všem dalším táborovým pracovníkům, kteří se i přes své další aktivity zúčastňovali některých her a činností.

Díky počasí se mohla uskutečnit naprostá většina her a dalších aktivit venku, což bylo dobré hlavně z hlediska velkého počtu táborníků. Původně plánovaný počet 60 dětí jsme letos překročily skoro o třetinu, což se poznalo například při společném shromáždění v herně. Nicméně je těžké odmítat děti, které s námi jezdí na tábory opakovaně, což je vlastně pro nás všechny tou nejlepší vizitkou a odměnou. Ze závěrečné ankety vzešlo i téma na příští rok, které si v rámci utajení ale zatím necháme pro sebe.

4. PRAMENY

Literární:

Adla Z., Černý J., Kalousek J.: Obrázky z českých dějin a pověstí
Augusta P. Tajemství přesnosti
Čornej P. a kol.: 234 osobností českých dějin
Eislerová J.: Staré pověsti české
Pitro M.: Panovníci českých zemí
Pitro M.: Staré pověsti české
Smolíková K.: Husité
Žďárský B.: Obrázkové staré pověsti české

Filmové:

Dějiny udatného národa českého – díly 41–45 – cyklus ČT
Husiti (režie Koutský P., 2013)
Husitská trilogie – Jan Hus, Jan Žižka, Proti všem (režie Vávra O., 1954, 1955, 1956)
Jan Hus (režie Svoboda J., 2015)
Záznam divadelního představení Blaník – Divadlo Járy Cimrmana

Webové stránky:

http://husitstvi.cz/

5. PŘÍLOHY

SEZNAM PŘÍLOH:

Co je v plánu
Denní rozvrh
Co bude dnes dobrého
Závěrečná listina
Kalichy (životy)
Glejt císaře Zikmunda
Minizpěvníček

Co je v plánu

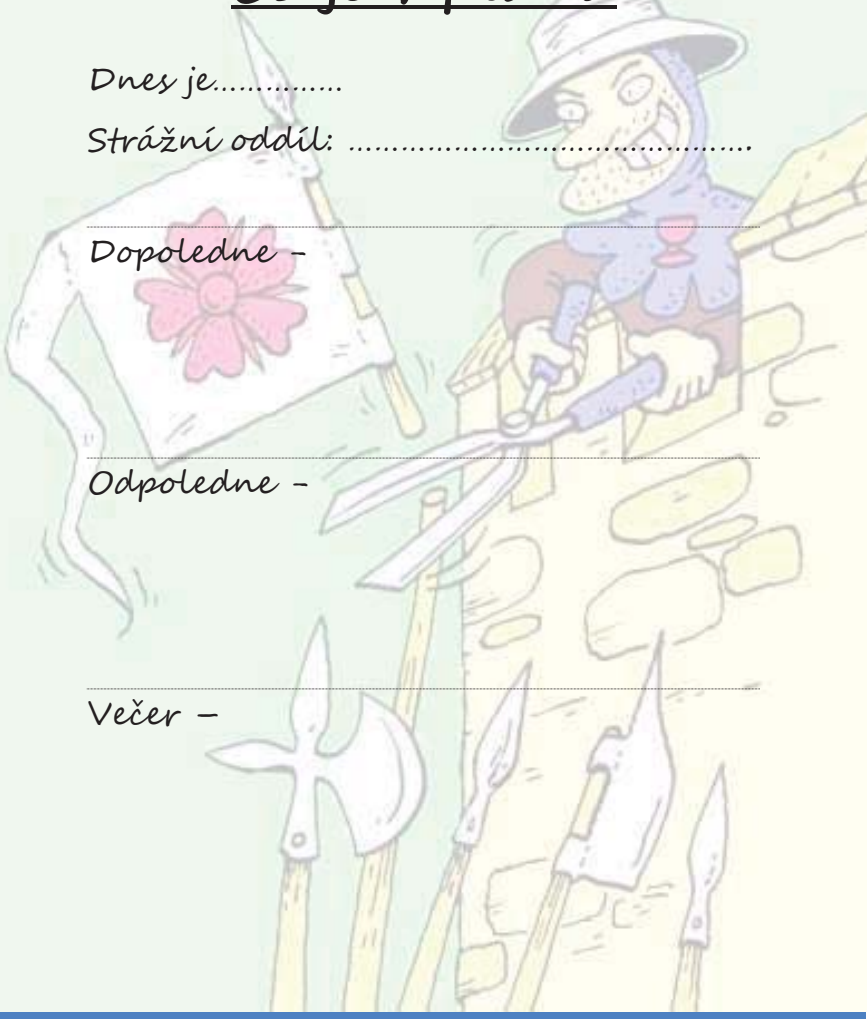
Dnes je.....

Strážní oddíl: .....

Dopoledne –

Odpoledne –

Večer –



Denní rozvrh

08:00	Budíček
08:00 – 08:15	Rozcvička
08:15 – 08:30	Umývání, čištění zubů
08:30 – 08:45	Snídaně
08:45 – 09:00	Úklid
09:00	Ranní nástup
09:30 – 12:30	Dopolední program + svačina
12:30 – 13:00	Oběd
13:00 – 14:00	Polední klid
14:00 – 18:00	Odpolední program + svačina
18:00 – 18:30	Večeře
19:00	Večerní nástup
19:15 – 21:15	Večerní program
21:15 – 21:30	Umývání, čištění zubů
21:30	Večerka

Co bude dnes dobrého

Snídaně –

Svačina –

Oběd –

Svačina –

Večeře –

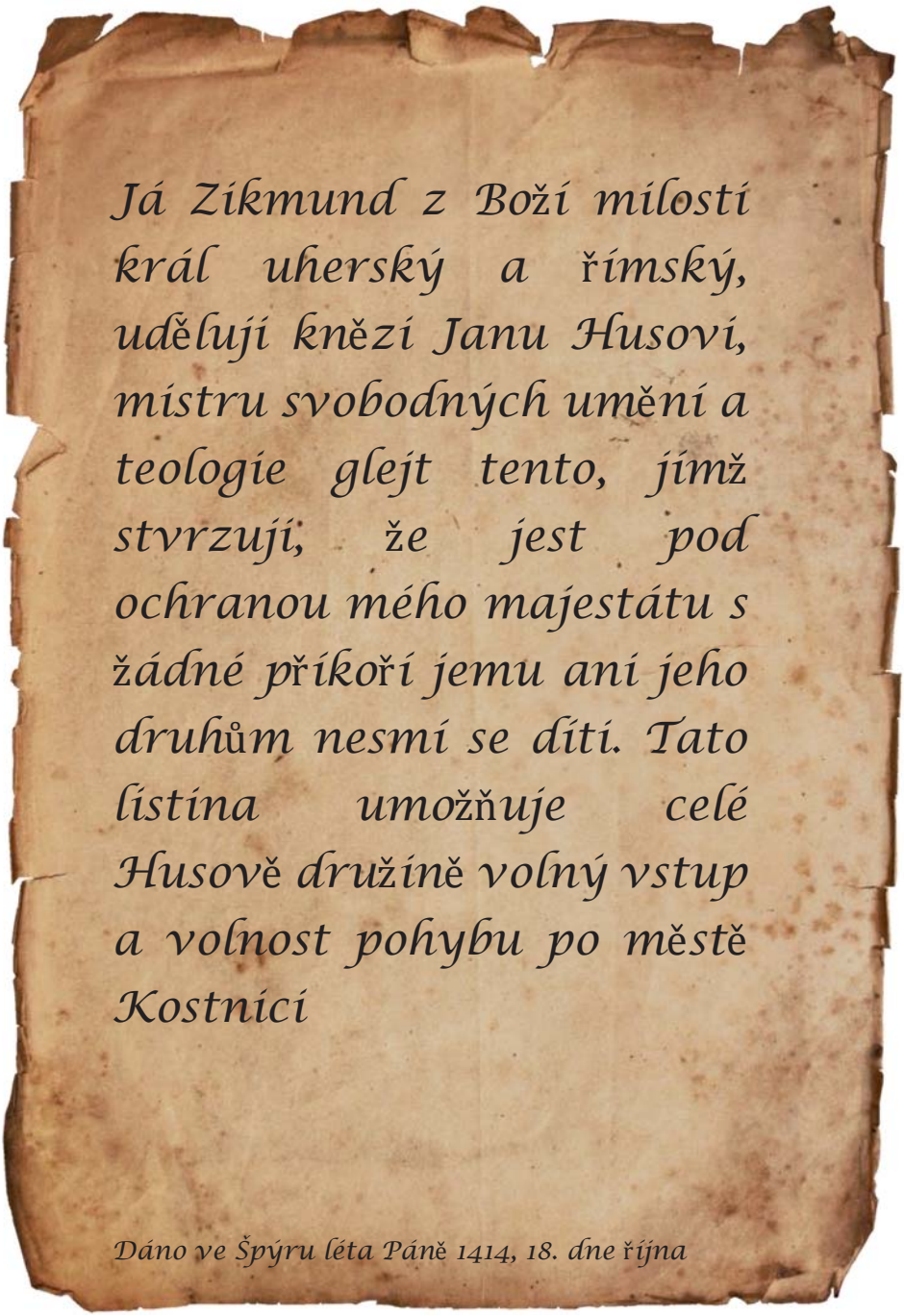
Vrchní hejtman
Jan Žižka z Trocnova

tobě

.....

listinou touto stvrzuje, že tábora našeho pod horou Chlum a při hradě Valdeku jsi se zúčastnil a statečně jsi všechny nástrahy jeho přečkal a překonal.

Mrtník 2015



Já Zikmund z Boží milosti král uherský a římský, uděluji knězi Janu Husovi, mistru svobodných umění a teologie glejt tento, jímž stvrzuji, že jest pod ochranou mého majestátu s žádné příkoří jemu ani jeho druhům nesmí se díti. Tato listina umožňuje celé Husově družině volný vstup a volnost pohybu po městě Kostnici

Dáno ve Špýru léta Páně 1414, 18. dne října

JAN HUS

1. Buďte krví zborcení, pak dojdete spasení,
Bůh vás v nebi ocení za křížové tažení.
Pod křížem se bijte dál, kacíř nám všem spánek vzal,
vždyť nám papež požehnal a sám král vás povolal.

R: Dýchá dým, z hranice dým, mistr Jan
umírá se svým poselstvím.

2. Budem bránit naši zem, proti kříži kalichem,
bok po boku svorně jdem, proti světu, proti všem.
Píseň na rtech v ruce zbraň, zemi svou si hrdě braň,
musíš splatit krví daň. „Lide český, rychle vstaň!“

3. Nezmohl je celý svět, sami se však zmohli hned, proti
Čechu šel zas Čech, zrada chytla druhý dech.

R: Dýchá dým, z hranice dým, mistr Jan
dokonal se svým poselstvím…

KTOŽ JSÚ BOŽÍ BOJOVNÍCI

Kdož jste boží bojovníci a zákona jeho
prostež od Boha pomoci a doufejtež v něho,
že konečně vždycky s ním zvítězíte.

Kristus vám za škody stojí, stokrát víc slibuje.
Pak–li kdo proň život složí, věčný míti bude.
Blaze každému, kdož na pravdě sejde.

Ten Pán velíť se nebáti, záhub svých tělesných.
Velíť i život složiti pro lásku svých bližních.

Protož střelci, kopiníci, řádu rytířského,
sudličníci a cepníci, lidu rozličného,
pomnětež všichni na Pána štědrého.

Dávno Čechové říkali a přísloví měli,
že podle dobrého Pána dobrá jízda bývá.

Nepřátel se nelekejte, na množství nehleďte,
Pána svého v srdci mějte, proň a s ním bojujte.
A před nepřáteli neutíkejte.

A s tím vesele křikněte, skus na ně, hrrrr na ně.
Zbraň svou rukama chutnejte, Bůh náš Pán křikněte.

Heslo všichni pamatujte, kteréž vám vydáno.
Svých hejtmanů pozorujte, retuj druh druhého.
Hledíž a drž se každý, šiku svého.

Vy pakosti a drabanti na duše pomněte,
pro lakomství a loupeže, životu netrapte.
A na kořistech se nezastavujte.

TULIPÁN

Přišel mi k svátku gratulovat Olda
a přinesl mi žlutej tulipán
a pěknou reprodukci od Marolda
je na ní vidět bitva u Lipan.

Pověsil jsem si bitvu do pokoje
a tulipán jsem pod ni postavil
jó, umění a kytky, to je moje
pak jsem to s Oldou pěkně oslavil.

Proč nechal jsem tulipán pod obrazem, proč?
Proč jsem ho radši nepostavil na zem, proč ?!
Když výstřel padne, voják se kácí
tulipán vadne, barva se ztrácí
i kytka pozná, že bitva hrozná životu nesvědčí.

A proto tvrdím, že když kvůli pánům
se lidi začnou mezi sebou prát
neprospívá to ale vůbec tulipánům
a nezlobte se, já mám kytky rád.

HUSITA

Pásával jsem koně u nás ve dvoře, ale už je nepasu,
Chudák ten je dole a pán nahoře, všeho jenom do času.

Máma ušila mi režnou kytlici, padla mi jak ulitá,
Táta vytáh ze stodoly sudlici: „Teď jseš, chlapče, husita."

R: Hejtman volá do zbraně: „Bijte pány, hrr na ně!"
A mně srdce buší, lásce dal jsem duši, jen ať s námi zůstane.

U města Tachova stojí křižáci, leskne se jim brnění.
Sudlice je těžká, já se potácím, dvakrát dobře mi není.

Už se na nás valí křižáci smělí, zlaté kříže na krku.
Jen co uslyšeli, jak jsme zapěli, zpět se ženou v úprku.

R: Hejtman volá …

V trávě leží klobouk, čípak mohl být? Prý kardinála z Anglie.
Až všechny bitvy skončí, tak nám bude líp, ať miluje, kdo žije!
Ať žije historie !!!

POHÁR A KALICH

Zvedněte poháry, pánové, už jen poslední přípitek zbývá.
Pohleďte – nad polem Špitálským vrcholek roubení skrývá.
Za chvíli zbyde tam popel a tráva,
nás čeká vítězství, bohatství, sláva.

Ryšavý panovník jen se smál – sruby prý dobře se boří.
Palcem k zemi ukázal – „Ať další hranice hoří !
Ta malá země už nemá co získat,
teď bude tancovat, jak budu pískat !"

Náhle se pozvedl vítr a mocně vál,
odněkud přinesl nápěv, sám si ho hrál…

Zvedněte poháry, pánové, večer z kalichu budeme pít.
Nad sruby korouhev zavlála, to však neznačí, že je tam sláva.
Všem věrným pokaždé nesmírnou sílu a jednotu dává.
Ve znaku kalich a v kalichu víra, jen pravda vítězí, v pravdě je síla.

Modli se, pracuj a poslouchej – kázali po celá léta.
Mistr Jan cestu ukázal proti všem úkladům světa.
Být rovný s rovnými, muž jako žena, dávat všem věcem ta pravá jména.

Do ticha zazněla přísaha: „Ani krok z tohoto místa !"
Se zbraní každý vyčkává, dobře ví, co se chystá.
Nad nimi stojí muž, přes oko páska,
slyšet je dunění a dřevo praská. Náhle se pozvedl vítr…

SOTVA SE NARODÍŠ

Sotva se narodíš, už ti koně kovou,
šavličku chystají ocelovou,
ocelovou bez parády –
co kmáni dostávaj u armády.

Sotva se narodíš, už si verbíř píše,
že nejsi ze zámku, ale z chýše.
Ale z chýše pod horama,
těžko se vyplácet šestákama.

Sotva se narodíš, už ti kulku lijou,
kdo střelí dřív, toho nezabijou.
Nezabijou a pak možná,
jakej maj mrzáci život, pozná.

Sotva se narodíš, už ti šijou kabát,
kterej si oblíkneš jednou, dvakrát.
Jednou, dvakrát, naposledy,
zelený sukno je zkrvavený.

Kdejakej generál, kdejakej kaprál,
s flintama lidi by do pole hnal.
Do pole hnal proti sobě,
komu jsou metály platný v hrobě.

Poznámka:
Tato publikace vznikla díky soutěži etapových her vyhlašované dříve spolkem Pionýr a nakladatelstvím Mravenec. Tuto soutěž nadále vyhlašuje Pionýr samostatně.

Výsledky soutěže v roce 2015:

1. místo: Husité, PS Švermováček

2. místo: Asterix a Obelix, PS Ivanovice na Hané

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

- Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
- Křemílek a Vochomůrka (Věra Farská)
- Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)
- Příběh Šedoklenotu (Ivana Průšová)
- Družina královny Elišky (Božena Klimecká a kolektiv II. turnusu LT Olbramkostel)
- Tajemství Atlantidy (Ladislav „Ráma" Šimek)
- Kouzelná Narnie (Ludmila Šedivá a Robert Maule)
- Afrikou …po stopách Livingstona (Veronika a Kristýna Markovy + kolektiv vedoucích)
- Tajemství Saturového města (Jiří Zaplatílek a kolektiv)
- Cesta kolem světa za 80 dní (kolektiv vedoucích 1. běhu LPT Mrtník 2007)
- Námořníci jejího veličenstva (Daniel Jankovský a kolektiv vedoucích 109. PS Vyšehrad)
- Elixír pro zemi Zlozemi (Zaplatílek Jiří a kolektiv)
- Rok na vsi (Štěpánka Ševčíková, David Svoboda)
- Tajemství kapitána Snakea (Marie Zpěváková)
- Harry Potter (Marie Protivová)
- Hollywood (Marie Protivová a kolektiv)
- Hraničářův učeň (Petra Brabcová a kolektiv)
- Za pokladem Nilu (Miroslav Klimecký)
- Putování Japonskem (Petra Brabcová, Lenka Žalmanová a kolektiv)
- Putování za duhou (Dagmar Čechová a kolektiv)

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na ***www.pionyr.cz.***

Husité
metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr, z. s. v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2016
Senovážné náměstí 977/24, Praha 1
www.pionyr.cz
Neprodejné,
účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autor: Marie Protivová

Vydání 1.

Celotáborová etapová hra Husité vychází z historického dění v českých zemích v 15. století. Příběh hry začíná ještě za vlády Václava IV. a jednotlivé etapy jsou inspirovány konkrétními dějinnými tématy a událostmi, jako byl vzestup mistra Jana Husa, 1. pražská defenestrace, počátky husitství i nejslavnější bitvy proti křižákům. Děti se v průběhu tábora seznámily také například s fungováním středověké společnosti, sedmi svobodnými uměními vyučovanými na pražské univerzitě a na závěr také s legendou o Blanických rytířích.