

**CELOTÁBOROVÁ HRA**

**SLOVANÉ-**  
**ANEB SOUBOJ**  
**RODA A CHORSE**  
**O KRYSTAL MOCI**



Připravila: Veronika Tupá „Bambuska“

1. Seznámení s principem celotáborové hry
  - a) pojem časová smyčka
  - b) role dětí a vedoucích v příběhu
2. Hra v jednotlivých dnech – vývoj příběhu
3. Shrnutí



Kouzelná mohyla - důležitá součást příběhu

## 1. a) Časová smyčka

- časová smyčka je nedílnou součástí všech našich celotáborových her. Tím jsou i odlišné od her na jiných táborech. Celý systém časové smyčky funguje tak, že se v ději objevují nadpřirozené postavy, které vytvářejí příběh hry. Postavy jsou samozřejmě ztvárněny vedoucími nebo jinými dospělými lidmi z tábora. Abychom však vysvětlili dětem, proč najednou jeden z nás chodí po louce v hábitu s mečem v ruce, vymyslela se právě časová smyčka.

Ta totiž pohltí kohokoliv z tábora a jeho tělo ovládá bytost z jiné dimenze a žije v příběhu. Malé děti skutečně věří, že se setkali s pohádkovou bytostí a ty větší se zase těší na různé bitvy s temnou stranou. Po skončení svého úkolu se vedoucí vrací do svého civilního oblečení a z toho co se v časové smyčce dělo si samozřejmě nic nepamatuje. Tudíž mu většinou děti musí vše převyprávět a tím si vše znovu připomenou, což je pro další vývoj hry také prospěšné.

## b) role dětí a vedoucích v příběhu

- **role vedoucích v příběhu** hry je provázet děti příběhem v roli nějaké postavy ( většinou historické nebo fantasy ).

**Postavy dělíme na hlavní** – jedna dobrá bytost v našem případě Rod, ten má pomocníka Zbrojíře  
jedna zlá – Chors, ten má pomocnici Moranu

tyto postavy potkáváme celý tábor – dostáváme od nich informace radíme se s nimi v případě Chorse - bojujeme s jeho poskoky a snažíme se nepadnout do nějaké léčky

**Postavy vedlejší** – neméně důležité než postavy hlavní

U záporných postav se jedná většinou o bojovníky mocného boha Chorse.  
Kladné postavy jsou vesničané nebo další bohové u kterých děti plní různé úkoly.

Pak se nám na scéně objevují tzv. neutrální postavy – to jsou takoví lidé, kteří nám nechtějí uškodit, spíše si u nás chtějí vydělat : například potulný kupec, který od nás chce za informaci dobře zaplatit.

- **role dětí v příběhu** – děti se snaží projít příběhem a splnit všechny úkoly, které pomohou Rodovi ke získání krystalu moci.

## **2. hra v jednotlivých dnech**

1.den – děti přijíždějí na tábor. Probíhá klasické hemžení. Rozřazení do oddílů ubytování ve stanech atd. Večer se všichni sejdou u táboráku. Zprvu vše probíhá jako vždy nic nenavědčuje tomu, co se v další chvíli stane. Ozve se rána a z druhé strany louky je vidět světlo. Celý tábor se pod vedením pár vedoucích ( neboť ostatní záhadně zmizeli ) vydává k zářícímu místu. Když tam dojdou na místě objeví velkou mohyly ( viz. předchozí strana ) zpoza níž vystoupí postava v hábitu ( jeden z vedoucích v časové smyčce ) je to slovanský bůh Svarog. A začíná úvodní divadlo, ve kterém děti nic nemusí plnit, pouze získávají informace o příběhu jež na tomto místě začíná.

Svarog jim vypráví svůj příběh : „Jsem Svarog, nejmocnější ze slovanských bohů!“ V několika minutách vyslechli příběh o tom, jak Svarog zemřel a jeho síla, kterou udržoval rovnováhu mezi dobrem a zlem, byla ukryta do dvou krystalů. Jeho nástupci se stali dva bohové, Rod a Chors ( ti na signál vystoupí zpoza mohyly a účastní se divadla). Lid však více oslavoval Roda, pána světla. Ale na Chorose, pána snů a tmy, se zapomínalo. Ve svém rozhořčení povolal Chors na svou stranu demony, kteří zabránili Rodovi, aby se dostal ke svému krystalu, jež zničili.

Náhle se ozval chrámový zpěv ( ten pouštěl určený člověk do důmyslně ukrytých repráků). Za dětmi se ve tmě objevily tři modré plamínky. Jak se přibližovaly, rozeznali jsme obrysy tří postav, mnichů. V rukou svírali skleněné fiály s modrou zářící vodou. Vše kolem znehybnělo, včetně postav u mohyly, my se rozestoupili, mniši prošli až k mohyle. Pokropili ji vodou – seslali na ni moc modrého světla, které nás bude ochraňovat. Sebrali bezvládně ležícímu Chorsovi z ruky krystal a odešli z kruhu světél ozařujících mohyly. Neznali totiž rozdíl mezi dobrem a zlem, jediné čemu sloužili, byla rovnováha. Chors se zvedl, rozlícen nad ztrátou krystalu, nechal zavolat velitele svých černých vojsk, kterým rozkázal získat krystal na zpět.

Ale ani Rod nelenil, i on vyslal svou armádu: Lid Hrnčíře, Rybáře, Lovce, Kováře, Zbrojíře a Truhláře. Vrátil se však pouze Zbrojír, nesl zástavy svých druhů padlých v boji. Přinesl také amulet, dar od boha Jarovíta. Rod, zdrcen porážkou, se odebral na své panství, kam stále dozařovalo ochranné světlo mohyly. Před tím však na ni pověsil amulet a nazval jej prvním klíčem. Mezitím Zbrojír opřel o mohyly všechny zástavy, na znamení, že jeho druhové nezemřeli zbytečně, a nic ještě nekončí, neboť Rod zvolal, že bude stále hledat bojovníky, kteří se přidají na stranu světla.

Poté co děti zhlédnou celé divadlo odeberou se do tábora, kde se všechno znovu probírá. Jelikož je dost pozdě konečné rozhodnutí se nechává na další den.

## 2. den

Na dětech je teď rozhodnutí co dělat dál – jestli pomůžou Rodovi získat krystal dřív než Chors nebo jít od toho.

Rozhodnutí je jasné – pomůžou. Bereme tedy amulet co zůstal na mohyle pověšený od večera a s jeho pomocí otvíráme schránku v mohyle na, které je stejný symbol jako na amuletu. Vyndáváme krabičku v níž jsou svitky.

Na prvním je napsáno : Ty, který slunci vládneš a paprsky jeho na slovanskou zemi sesíláš a duhou nebeskou klenbu zdobíš, ty Radhoštěm si nazýváš.“

Na druhém bylo nakresleno šest částí mapy se zobrazením šesti sluncí a nápisem na zadní straně: „Jen lektvar ze tří barev duhy, srdce Radhošťovo otevře.“ Pod textem byl obrázek tří sluncí, dvou malých a prostředního velkého – znamená poledne. Dole byly tři kotlíky slévající se v jeden v místě prostředního slunce.

Tábor se rozdělí do šesti skupin podle šesti zástav, které nám nechal Zbrojář. Každá skupina si vyrobí svůj šat a vyrazí na jedno z míst na mapě.

Na určených místech děti nalézají barevné krabičky s kořením a svitky s návodem jak koření vařit. Koření ze zelené krabičky se musí uvařit na stromě, z červené mezi čtyřmi dalšími ohni a z modré na vodě. Poté se všechny lektvary mají spojit na určeném místě. Tento úkol necháváme na další den.



## 3. den

Děti vaří lektvary – dvě skupinky na stromě, dvě na vodě a dvě mezi ohni.



Poté co uvaří lektvary, jdou za bohen Radhoštěm. Cestou se poprvé setkávají se zlou stranou ( bojovníci Chorse – někteří vedoucí oblečení v černých hábitech ). Nakonec přeci jen dojdou až k Radhošťovi ( vedoucí v hábitu ) u něj slijí tři lektvary ( spojí barvy duhy ) za odměnu dostanou další amulet se symbolem z mohyly a kouzelné obilí. Se slovy „Vložte jej do lůna Matky Země, neb ono včas své kouzlo zjeví“ nás bůh opouští. Na návrat do tábora je naplánován přepad: skupina Chorsových poskoků přepadá děti a jedné skupině musí ukrást zástavu. Starší se snaží bránit ty menší, kteří mezitím zdrhají do tábora do bezpečí. Vše dobře dopadne a všichni se sejdou ve zdraví. Na scéně se poprvé objevuje kupec : ten nám za úplatu prozrazuje kde sídlí černé vojsko. V noci je vyslána skupina nejodvážnějších dětí na průzkum cizího ležení.

#### 4.den

Ráno zasazujeme zrní od Radhoště.

Otevírá se další schránka v mohyle – ta která má stejný symbol jako amulet od Radhoště. Na svitku z mohyly je zmínka o Vlkodlakovi který má služebníky: Děda, víly, Bídu, Babu Jagu, trpaslíky a Hejkala. Tyto postavy mají pomoci dětem najít cestu k vlkodlakovi.

Dále nacházíme papír s šesti otvory. Ten když přiložíme na mapu, nám odhalí šest míst kam jít.

Skupinky se vydávají na ta místa. Zde plní úkoly u jednotlivých postav ( výše uvedených)

**Děd**- složit básničku – **odměna**: indicie

**Bída** – ušít z kusů látek vestu pro bídu – **odměna**: svícen

**Baba Jaga** – uhádnout tři hádanky – **odměna**: indicie

**Trpaslík** – vykopat kameny se šipkami a podle nich dojít k cíli – **odměna**: svíčky

**Hejkal** – uvařit lektvar z bylin (hejkal ztratil hlas) –**odměna**: indicie

**Víla** – složit dřevěnou skládačku – **odměna**: stříbrná mísa

Indicie nám poví, že máme jít k vlkodlakovi v podvečer, proti proudu rudého potoka. To uděláme u pramene potoka čeká vlkodlak v lidské podobě, my před ním zapalujeme svícen on nám dává amulet a varuje nás, abychom spěchali pryč protože už začíná vycházet měsíc. Všichni odchází, když najednou se ozve z lesa strašné vytí vlka. V panice všichni prchají do tábora.

## 5.den

Získání ukradené zástavy od temné strany.

Velké děti pod vedením vedoucího zajmou dva Chorsovi vojáky a od nich zjistí kde mají tábořiště a schovanou zástavu. Ještě se dovídají, že Chors se blíží s mocnou armádou které velí strašlivý bojovník Borgir (viz.obrázek) Odpoledne přepadli velké děti ležení zlých a lstí od nich získali svou zástavu zpět.



## 6.den

Otevíráme další schránku na mohyle. Byli tam čtyři svitky.

Jeden velký, na něm bylo napsáno o vodníkovi a tři malé na nich byla vyznačená místa, kde jsou Rusalky u nichž máme splnit další úkoly.

1.Rusalka – projít poslepu po provázku na konec a odvázat klíček – odměna: lýkový provaz

2. Rusalka – prolézt pavučinou z provázků aniž by se dotkli odměna: rada, že k vodníkovi mohou jít jen za úplňku

3.Rusalka – u té se skupinka setkala s Chorsovými bojovníky, kteří zároveň s nimi plnili úkol ( souboj o další indicii ) – hledají se perly poztrácené po lese – zlí vyhrávají a dostávají informaci, kde sídlí vodník.

Skupinka, která prohrála však nelení a zlé sleduje až k místu, kde by měl být vodník. Později se jim to bude hodit.

## 7. a 8. den

Probíhá běžná táborová činnost čeká se na úplněk.

## 9.den

Malé děti jdou požádat dvě z Rusalek, aby jim pomohly vylákat Vodníka z tůně. Ty souhlasí, večer se sejdou s dětmi na cestě k Vodníkovi.

Večer u Vodníka: než se setmí rozděláme velký oheň přichystáme lýkový provaz a Rusalky vylákají Vodníka z tůně. Vodníka spoutáme lýkovým provazem a sebereme mu amulet.

Náhle přichází Rodův přítel Zbrojír. Varuje nás, že přichází Chor i s armádou (viz.obrázek).

Zbrojír nás všechny schová za berlu neviditelnosti a my můžeme pozorovat co má temný pán zálibem.

Chors bere od svázaného Vodníka řetěz a s jeho pomocí vyvolá ze stínů další mocnou postavu. Moranu vládkyni smrti.

Od Zbrojíře se dovídáme, že to je velmi špatné a doporučuje nám zapálit svíci na mohyle, která je u symbolu boha Jarovíta, abychom se dozvěděli co dál.



## 10.den

Večer zapalujeme svíci na mohyle. Zjevuje se bůh Jarovit (viz.obrázek). Od něj se dozvídáme že Chors s Moranou a jejich poskoky prochází krajem a vše ničí a drancují. Dokonce zničili i Jarovítovu svatyni a ukradli z ní knihu se zaklínadlem, které dokáže zničit Moranu. Jediné co nám ještě řekne je to, že ke zničení Morany potřebujeme vytvořit její podobiznu a zapálenou hodit do řeky spolu s odříkáváním zaklínadla. Poté nám ještě sdělí kde mají černá vojska ležení a odchází.





## 11. den

Zjišťujeme k čemu je zasazené obilí od Radhoště. Odvar z něj každého uspí.

Ranní nástup – dohoda jak dostat od černého vojska Jarovítovu knihu.

Jednoduchá lest : tým dětí se převlékne do černého oblečení a půjde do jejich ležení s historkou, že jsou posily z Černých skal. Potom jim nalijí do nápojů odvar z obilí a až všichni usnou odnesou jim Jarovítovu knihu. Akce se podaří a děti se vrací do tábora.

Než skončí akce u černých vojáků v táboře zatím ostatní tvoří slaměnou Moranu.

Když se vrátí do tábora družila s Jarovítovou knihou, nacházíme uvnitř zařikadlo pro zničení Morany: Jarovíte, bože mocný, zažeň smrt, tmu a chlad! Jarovíte bože mocný, nedej, ať nás stihá hlad! Probuď zemi - matku naši, propůjči svou sílu přírodě, pomoz jí k jarní obrodě. V plamenech smrt, životu sláva, rod slovanský ožívá zas. Rozkvetlá jíva, zelená tráva, dej mužům sil a ženám krás. My odkaz předků naplníme, štítem svým ochraňuj nás!“

Po setmění se vydáváme k řece s plánem zničit Moranu. Než však dojdeme k řece, překvapí nás Chors s armádou. Nyní začíná divadlo: Chors přivolává k sobě Moranu. Ozve s výbuch a Morana vystupuje s loučí ze stínu. Začíná zaklínat a přivolávat bouři na děti. Než se jí to však podaří přichází na scénu Zbrojír (viz.obrázek) a děti schovává za berlu neviditelnosti. Děti se začnou přemisťovat k řece a při tom odříkávají zaklínadlo. Zapalují slaněné Morany a hází do řeky. Chorsova mocná zbraň je zničena a mizí v dýmu. Děti odchází do tábora.



12. den

Ráno – otevření další schránky na mohyle

Na svitcích se píše o bohu Perunovi a jeho třech bojovnících. A mapa podivného tvaru bez vyznačeného jakéhokoliv místa.

U třech bojovníků se plní úkoly.

1. střelba z luku – odměna: stříbrná sekera

2. přecházení po laně – odměna: zlatá sekera

3. trefa prakem – odměna: bronzová sekera

Pak se všichni vydávají za Perunem, ale u něj už jsou černí bojovníci a snaží se získat jeho přízeň neboť chtějí jeho kouzelný štít. Perun nás k sobě pouští protože máme pro něj dar, sekery jeho bojovníků. Dává nám ovšem ještě úkol. Postavit mu u potoka svatyni z kamení a na ní zapálit oheň. Kdo jí postaví dřív dostane štít. Nastává závod mezi dětmi a černými bojovníky.

Děti vyhrávají a dostávají Perunův štít a amulet. Podivná mapa se shoduje s tvarem štítu, který je pobitý hřeby. Bližší prozkoumání necháváme na další den.

13. den

Zjišťujeme, že Perunův štít zmizel. Nikdo netuší jak se to mohlo stát. Jdeme k mohyle a otvíráme za pomoci amuletu další schránku. Ze svitku se dozvídáme o bohu Velebovi. Nevíme však kam máme jít. Bez štítu jsme bezmocní.

14. den

Ráno přichází sám Perun a drží v ruce náš štít.

Přišel nám říct důležité informace: „Zde je štít, jenž jsem dal i vzal a vracím vám ho s kouzly ještě mocnějšími. Borgir se svou armádou se stahuje kolem vašeho území a chce vás zničit. Na jeho krku visí vodníkův druhý amulet, který má moc odvrátit modré světlo, může tedy vniknout do vašeho tábora.“

A zlí vojáci opravdu přichází. V táboře se však objeví i Zbrojír s berlou neviditelnosti a schovává děti za ní. Když Borgir s vojskem dorazí do tábora nikoho nevidí a začnou drancovat stany a vše ničí. Nejdováděnější z velkých kluků s Perunovým mocným štítem se přiblíží k Borgirovi a strhává mu z krku ochranný amulet. Na zlé teď působí mocná síla mohyly, která chrání tábor. Ti padají k zemi a děti je svazují a odvádějí pryč. Potom zničíme Borgirův amulet.



## 15. den

Přikládáme mapu na štít. Dostáváme tak místa kam jít dál. Šest míst, kde potkáváme vesničany a u nich plníme úkoly.

1. přesekáváme klády sekerou – odměna: rada kde sídlí bůh Veles
2. poznat poslepu co ochutnáváš – odměna. Kamenný hmoždíř
3. v neprůhledných nádobách plných něčeho ☺ musí najít kámen s nápisem, z pěti nápisů mají zjistit jedno slovo- odměna: rada, že máme sklidit kouzelné obilí a obětovat ho Velesovi
4. přenést hranici přes potok a zapálit (viz.obrázek) – odměna: zrní
5. najít v knize skryté heslo – odměna – rada, že se zrní má rozdrtit v hmoždíři a upéct z té mouky placka pro boha Velese
6. vypít 2 litry divné tekutiny – odměna: kámen do hmoždíře

## 16. den

Drtíme zrní. Pečeme placky. Sekáme kouzelné obilí. Po obědě jdeme za Velesem.

Ten nám děkuje za obětiny a věnuje nám svůj amulet. A řekne nám: „svatyně Modrého světla je nyní otevřena a můžete čerpat její sílu.“

Cestou do tábora nás napadá Chors se svými služebníky. Z lesa nám však jde na pomoc Rod. V ruce má meč a volá: „Pohleďte mám Perunův meč“ Na to začnou zlí ustupovat. Rod nás bezpečně vede do tábora.



## 17. den

Večer jdeme k mohyle, abychom otevřeli poslední schránku. Ozývá se rána. Jdeme na místo odkud se ozvala nacházíme Zbrojíře a ten nám řekne, že Chors má velice mocnou zbraň, ke které se nikdo nesmí přiblížit na 3 kroky, jinak zemře. Pak Zbrojář přistoupí k mohyle a sáhne na místo s modrým světlem vytvoří se modrý paprsek který prochází do jeho ruky. Poté odstoupí a říká, abychom také přijali sílu modrého světla. Jen ten kdo přijme sílu modrého světla smí vyzvednout krystal moci.

18. den

Otvíráme poslední schránku na mohyle. Na svitku je plánec, který musíme přiložit k mapě, abychom zjistili kam jít. Když se chceme vydat na cestu, přichází Zbrojář se správou, že je Rod zajat na svém panství a hlídají ho mocní démoni. Pomoci mu může jen krystal moci. Ten se však může vyzvednout jen za svitu hvězd. Je to daleko od tábora. Tudíž bereme stany a vydáváme se přenocovat na místě kde bude vyzvednut krystal. Vytvořili jsme tři ležení. Ke každé skupině se přidal jeden strážce s mečem. Když vyjdou hvězdy, přichází pro každou skupinku podivný mnich s loučí a odvádí jí ke skále na které září louče, všude zní chrámoví zpěv a na jejím vrcholku stojí další mnich. Dává nám hádanku: „Ten kdo ho má je nespokojen a ten kdo ho nemá je nemocen.

Dohodneme se, že správná odpověď je hlad a všichni to sborově zakřičíme. Náhle se z mnichy objeví modré blikající světlo. Jeden z našich strážců nám sděluje, že bude bezpečnější vyzvednout krystal až se slunečními paprsky, to je již Chorsova moc slabší. A s ostatními dvěma strážci se nabídl, že krystal budou do rána střežit.

19. den

Návrat z přespávání do tábora. Přepadají nás démoni. Chtějí nám ukrást krystal. Naši tři strážci s nimi bojují na meče. Podaří se nám projít. V táboře se domlouváme na tom jak vysvobodit Roda. Poté se vydáváme na Rodovo panství. Kousek od něj jsme potkáváme Zbrojáře a naše rytíře. Dovedou nás na místo, kde stojí bezmocný Rod svíraje Perunův meč, a snažíme se zahnat demony. Ti na něj střídavě útočí, Rod je však odráží silou meče. Vysíláme za ním tři zástavy a snažíme se odvrátit od něj kouzla démonů. Náhle však se zjeví Morana a dva černí rytíři. Naši rytíři se vyřítí na černé a začnou se bít. Když dobrý zabije černého rytíře, Morana přistoupí k jeho nehybnému tělu a vrátí mu život. Mezitím však děti pomohou Rodovi, který zasáhl Moranu Perunových mečem a usmrtil ji. Za horizontem se objeví černá zástava, kterou třímá v rukou Chors. Chce od dětí krystal. Ti ho však dávají Rodovi. Ten si ho umístí do berly a začne boj na život a na smrt mezi Rodem a Chorsem. Rod vítězí všichni se radujeme a on nám pak krystalem posvětil naše zástavy a i se Zbrojářem odchází v dál.

#### **4. Shrnutí**

Naše táborové hry se vyznačují tím, že se zde odehrává opravdový příběh, do kterého děti významně zasahují a zároveň jsou svědky neuvěřitelných divadel, které jim předvádí vedoucí v rolích jednotlivých postav. Většina dětí se k nám z tohoto důvodu již roky vrací. A doufám, že tomu tak ještě dlouho bude.