

Štěpánka Jislová
“Rarášek“
T.O. Spartakovci

CTH - Vikingové

2011

Úvod

Základní informace

Anotace

Pozadí tábora

Základní bohové a jiné postavy

Pomůcky a speciální výbava

Nauková část

Motivace

Bodová hierarchie

Plnění ctností

Členění tábora

Zrození světa

Bodové hry prvního období

Vytvoření světa z boha Ymira

Rožnást skřítky do 4 světových stran

Vytvořit Slunce

Vytvořit lidi

Období legend

Bodové hry druhého období

„Vytváření boha“

Zabití Baldra

Spoutání Fenrira (+ příklad hry)

Spoutání Lokiho

Ragnarok

Bodové hry třetího období

Osvobození Lokiho

Závěrečná bitva

Ostatní

Upomínkový předmět

Závěrem

Úvod

Moje práce popisuje, jak by mohla vypadat CTH inspirovaná Vikingy, bohy a pověstmi severské mytologie. Záměr byl sepsat takovou táborovou hru, kde by se daly skloubit prvky dřeváren s naukovými bloky.

Všechno níže popsané je pouze ve formě teorie, hru jsme zatím na táboře nehráli, proto v praxi netuším, jaké problémy by mohly nastat a naopak na které dějové prvky se zaměřit.

Pokud si vyberete tuto CTH ke zpracování, nesmíte zapomenout na to, že (jako v originále všechny) je to mytologie, ne balíček pohádek. Některé děti nemusí skousnout to, že musí zemřít, aby se stali bojovníky ve Valhale, popř. že jejich družinový vedoucí nechal přivázat druhého ke kusu kamene střevy jeho bratra.

Viz níže.

Doporučená literatura

Mýty a Legendy: Vikingové (Gimini, 1994)

Odkazy

Bakalářská práce - http://is.muni.cz/th/104193/pdf_b/BAKALARKA.pdf

Shrnutí vikingské mytologie - <http://tkmyth.sweb.cz/texty/bukolin.htm>

Projekt na Curia – Vítkov - <http://valhalla.curiavitkov.cz/viking.html>

Základní informace

Základní shrnutí mytologie je dobré vyvěsit na táborovou nástěnku – obecně není moc známá a stručná anotace pomůže dětem se v příběhu orientovat. Některé legendy bude nutné zjednodušit – přehršle cizích názvů by děti nemusely pobrat.

Každý oddíl má svého vypravěče, takže jej určete hned na začátku – bude to on, kdo bude legendy předčítat a celkově je mít na starosti.

Anotace

První, kdo osídlili liduprázdnou zemi, byli obrové - neohrabaní giganti zrozeni z přírody samotné. Zakrátko se ovšem objevili bohové, jejich potomci, kteří je pomocí svých zvláštních schopností zahnali do neobydlených pustit a sami založili Valhalu – domov bohů.

Na trůn jako nejmoudřejší a nesilnější z nich usedl Ódin a obklopil se svými věrnými – silným Thorem, krásnou Freyou i zlomyslným Lokim. Stvořili lidi a každý člověk, který zemřel se zbraní v ruce, místo do podsvětí odcházel do Valhaly. Tam se připravoval na konec světa, strašlivou válku obrů a bohů, Ragnarok.

Po uvedení do prostředí je děti třeba seznámit s jejich vlastní rolí.

Pozadí tábora

Děti nejdříve plní menší úkoly (viz. 1. fáze níže) aby si zvykly na prostředí a vytvořily atmosféru, následně v 2. fázi se stávají bojovníky ve Valhale.

Do přechod 1. a 2. fáze by bylo vhodné vložit něco na způsob zasvěcovacího obřadu, bojovky, sauny apod., aby hráči měli sváteční pocit z “povýšení“ na obyvatele Valhaly.

Následně se podle počtu družin rozdělí pod své vedoucí, kteří nebudou členění podle své rasy (bohové/obři), nýbrž právě podle vybraného boha. Vzhledem k tomu, že tábor směřuje k bitvě mezi nimi, doporučuji nejvýraznější z nich, **Ódina, Lokiho, Thóra a Freyu** a taky vzhledem k legendě volit sudý počet družinek.

Základní bohové a jiné postavy

Ódin: Nejvyšší bůh, patron magie a run. Artefakt: kopí Gungrir

Thór: Bůh hromu, deště a úrody. Artefakt: kladivo Mjölni

Freya: Bohyně krásy a plodnosti

Loki: Věčný záškodník a šprýmař

Fenrir: Bájný vlk ohromné síly

Pomůcky a speciální výbava

- Jako kostým bohatě postačí jednoduše střižený přepásaný varkoč (v barvě příslušné družinky – zvlášť v bitvách se to bude hodit) + případné doplňky. Kostýmy velkou měrou přispívají k atmosféře, proto není od věci dát dopředu vědět, že budou bodově ohodnoceny.
- Měkčený meč, dle dohody další zbraně (štíty etc.)

- Vysvětlení pravidel boje (viz. stránky ASF a jiné)

Nauková část

Ve hře se budou často objevovat nové postavy, prostředí a artefakty, proto je dobré udělat prostor na to, aby si je děti mohly vždy zopakovat a zorientovat se v ději.

Každý hrací den by měl začínat hledáním legendy, ke které se bude vázat hlavní dějová hra dne. Děti dostanou vodítko (např. <dvakrát do stejné vody nevstoupíš> a legenda bude na místě, kde byla předevírem) a podle toho se ji budou snažit nalézt.

Další způsob, jak dětem postupně osvětlovat mytologii, je náhodně nechávat po táboře a okolí ústřížky s vysvětlivkami (např. příběh o tom, jak získal Ódin své kouzelné kopí, popř. i více naukové texty, zmínky o vikingských lodích apod.). Na konci tábora je možné odpovědi na tyto otázky zařadit do azimutáku.

Motivace

Stejně jako byli bojovníci hrdí na to, že mohou bojovat po boku Ódina, je třeba děti přimět k tomu, aby byly na svou družinku patřičně pyšné.

Odpověď na věčnou otázku, jak dělit body, by tedy měla tuto myšlenku podporovat.

Body se dělí na osobní a družinové, ve chvíli, kdy osobní body dosáhnou určitého stupně, dostává bonus celá družinka.

Bodová hierarchie

	Pěšák (bojovník)
50 bodů	Varjag (bojovník, který prokázal svou odvahu jak na souši, tak v lodních bitvách)
75 bodů	Vlčí kožich (člen speciální jednotky vikingského vojska, která bojovala oblečená do vlčí kůži)
100 bodů	Berserk (nejvyšší stupeň, kterého mohl bojovník dosáhnout – berserkové byli nejstatečnější a nejsilnější bojovníci ve vojsku)
150 bodů	Jarl (šlechtic s oprávněním budovat vlastní družinu, vlastnit pozemky a lodě)
200 bodů	Člen Thingu (Thing byla rada starších, která vynášela důležitá rozhodnutí týkající se běžného života)
300 bodů	Náčelník (Člen Thingu s oprávněním volit krále)

Bodové rozpětí je samozřejmě nutné přizpůsobit táborovým zvyklostem. Aby byly šance rovnocenné, doporučuji snížit hranice jednotlivých titulů pro mladší děti.

Plnění ctností

Každý z bohů má své typické ctnosti, atributy, kvůli kterým je uctíván. Pro podtržení atmosféry je dobré tyto vlastnosti podporovat plněním různých zkoušek – až už to jsou bobříci, barvy duhy nebo cokoli jiného.

Každá zkouška je bodově ohodnocena – pokud dítě splní přednostně zkoušky, které se vztahují k vlastnostem svého boha, měl by mu připadnout další bonus. Např. by splnění potřeboval k povýšení na jarla.

Zde jsou příklady zkoušek u jednotlivých bohů:

Ódin

Zná a umí použít/vyloučit 3 šifry, našel 3 naukové texty (a ví, o čem jsou)

Zkoušky: Odvaha, Bdění, Žízeň (u zkoušek tohoto typu by si děti mohly vybrat 2/3)

Freya

Zná 3 jedovaté byliny, najde 3 léčivé, 3 dny za sebou má plný počet v bodování úklidu

Zkoušky: Odvaha, Hlad, Žízeň

Loki

Min. jednou psal táborovou kroniku, má ve stanu dost dřeva na 3 dny

Zkoušky: Odvaha, Mlčení, Žízeň

Thór:

Umí rozdělat oheň na 3 sirky, uklidit po sobě tábořiště, ohniště v jeho stanu vypadá jako ohniště a ne jako skládka rozmočených kapesníků

Zkoušky: Odvaha, Osamocení, Žízeň

Členění tábora

Doba tábora bude rozčleněna do tří období:

Zrození světa (nejkratší – nejméně zajímavá část, hlavně pro navození atmosféry)

Hrdinské činy (aka Období legend – zabírá většinu času)

Ragnarok (vyvrcholení celého tábora)

V každém období by na táborové nástěnce měl viset jeho přesnější popis.

1) Zrození světa

Mezi zemí ohně Múspellheim a zemí zimy Niflheim je propast Ginnungagap. Z bezedné studny Hwergelmir vytéká dvanáct řek jejichž voda stále zamrzá a z roztávajícího ledu povstal mrazivý obr Ymir. Z něj ostatní obři vytvořili svět.

Do světových stran postavili skřítky nazývané Ausbui, Westri, Sudri a Nordi. Nakonec vyzvedli na nebe jeho lebku a do ní uschovali ohnivou jiskru čímž stvořili Slunce.

Lidé vznikli tak, že když se Ódin se svými bratry procházel po mořském pobřeží, narazil na vyplavené stromy. Vdechl jim život. První muž se jmenoval Ask (“jasan“) a první žena Embla (“jíva“).

Pak se bohové odebrali do Ásgardu, který spojili s Midgardem, světem lidí, duhovým mostem zvaným Bifröst.

Bodové hry prvního období

- 1) Vytvoření světa z boha Ymira (stavba lesního příbytku, hra ve vodě když prostředí dovolí, dřevák a jiné kreativní hry)
- 2) Roznést skřítky do 4 světových stran (“lovení vedoucích“)
- 3) Vytvořit Slunce (noční hra se sfoukáváním svíček)
- 4) Vytvořit lidi (naukovka o dřevinách)

2) Období legend

Noví válečníci (děti) přicházejí do Valhaly, rozdělují se do skupinek pod své družinové vedoucí – bohy. Hry tohoto týdne sestávají z neznámějších legend, které se přímo netýkají konce světa.

Tady je prostor pro šermířská klání, lukostřelecké turnaje, trhy, bitvy a jiné události “všedního“ života.

Bodové hry druhého období

- 1) “Vytváření boha“

Každý bůh má své atributy a vzhled, který je pro něj typický. První hrou, kde by se děti seznámili blíže s bohem přiřazeným k jejich družince, by pak mělo být „vystrojení“ onoho boha.

Tj. např. Ódin je jedooký bůh, jehož artefakty jsou kopí Gungnir, kouzelný prsten Draupnir, osminohý kůň Sleipni, vlci Geri a Freki a havrani Hugin a Munin. Tyto informace

se děti dozvídají s nalezených textů, jak jsem to popsala výše. Je už na jejich fantazii, jak dokáží svého družinového vedoucího přeměnit k tomuto obrazu.

Další hry se už odvíjejí od konkrétních legend, zde uvádím pouze ty nejznámější:

2) Spoutání Fenrira

Fenrir už dělal bohům nějakou dobu starosti, nemohli si však dovolit jej odstranit jen tak a mnozí se jej i báli. Proto si nechali od trpaslíků ukout stuhu ze zvuku kočičí chůze, ženského vousu, kořenu hory, medvědího citu, rybího dechu a ptačí sliny.

Pak Fenrira vyzvali, aby stuhu přerval. Souhlasil pouze pod podmínkou, že během jeho uvazování vloží dobrovolně jeden z bohů svou ruku do jeho tlamy; ta bude zárukou Fenrirova propuštění i v případě, že stuhu přemoci nedokáže. Jediný bůh ochotný toto riziko přijmout byl Týr.

Fenrir začal stuhu napínat, čím víc se ale snažil, tím pevněji ho stahovala. Když jej bohové odmítli osvobodit, ukousl Týrovi ruku v zápěstí.

Příklad hry

1. část Nejdříve musí trpaslíkům sehnat šest ingrediencí k ukutí stuhu. K tomu bych využila hru z filmu Siroťáček – v principu jde o hledání jednotlivých věcí tak, že každá z nově nalezených určuje místo té následující.

Například - děti dostanou do začátku hry např. bílý písek, o kterém se ví, že se nachází v tůňce. U tůňky najdou nůž z kuchyně (máme asi 10 stejných, takže by děti věděly, že další vodítko bude v kuchyňském kapsáři), v kuchyni by na ně čekal kolík, který by je zavedl do remízku, kde je na ně bednička. Tam by leželo něco typického pro určitého vedoucího (přívěšek), tedy by musely najít onoho vedoucího... a tak dále.

Překážku představuje omezený počet věcí, které děti mohou přesně zařadit a ví, kde se nacházejí, proto je nutné udělat buď šest krátkých „cest“ nebo tři delší, kde na konci každé najdou rovnou dvě ingredience.

Doporučuji nechat v posledních skryších očíslované ingredience a říct dětem, že jejich úkolem je vzít tu s největším počtem bodů, aby si každá družinka vyzkoušela cesty všechny.

2. část V tuto chvíli děti odevzdají suroviny trpaslíkům a nazpět dostanou reálnou stuhu, dva/tři metry dlouhý kus na jednu dvojici v družince.

Teď přichází chvíle, kdy budou chytat Fenrira. V označeném území se nacházejí vedoucí – Fenrir a jeho bratři. Děti se budou pohybovat ve dvojicích, spojení stužkou. Aby se dostalo legendě, na začátku si zvolí ruku, kterou budou stužku držet a nesmí ji do konce hry změnit.

Jejich úkolem bude najít vedoucího, obstoupit ho a chytit se za ruce tak, že zůstane vevnitř smyčky. Jakmile se jim toto podaří, vlk je znehybněn a děti jej mohou odvést zpět do tábora.

Chytit Fenrira samozřejmě není tak jednoduché, proto je k jeho znehybnění třeba tři dvojic, které kolem něj vytvoří kruh. To se děti dozví buď z legendy, nebo se tím on sám bude chlubit při hře.

3) Zabití Baldra

Proradný Loki byl hlavní příčinou smrti krásného boha Baldra. Baldrova matka, bohyně Frigg, si nechala od všech věcí, rostlin a zvířat přísahat, že Baldrovi neublíží. Loki se však převlékl za ženu a Frigg se mu přiznala, že jedna malá větvička jmelí ji nepřísahala.

Loki pak přesvědčil Baldrova slepého bratra Höda, aby se zúčastnil oblíbené zábavy ostatních bohů, tj. střílení a sekání do nesmrtelného boha. Vedl Hödovu ruku a nechal ho větvičkou na bratra vystřelit. Baldr padl mrtev.

Hel později souhlasila, že Baldra propustí z podsvětí, pokud ho budou všechna stvoření oplakávat. Loki se prý přeměnil v obryni Tókk a mrtvého boha oplakat odmítl. Tak už se Baldr nikdy z podsvětí nevrátil.

4) Spoutání Lokiho

Po Baldrově smrti se bohové rozhodli Lokiho potrestat. Odvedli ho do jeskyně a přivedli jeho syny, Váliho a Narfiho.

Váliho přeměnili ve vlka, jenž bratra rozsápal.

Narfiho střevy Lokiho připoutali ke třem kamenům. Na tvář mu kape jed z hada, kterého přinesla obryně Skadi, proto Sigyn, jeho žena, vedle něj sedí a zachytává kapky do misky. Občas však musí plnou misku vylít. V době, kdy Lokimu jed kape na tvář, zmítá se bolestí a způsobuje tak zemětřesení.

Loki se z pout osvobodí, až nastane Ragnarök – proto je třeba, aby toto byla poslední hra 2. týdne.

3) Ragnarök

Bohové vědí, že Ragnarök je nevyhnutelný. Existuje věštba, že na konci světa dojde k velké bitvě, v níž budou zničeni, přesto se na ni připravují.

Závěrečné stadium života se ohlásí různými zlými znameními. Nejprve přijde krutá zima a takové zimy přijdou tři za sebou aniž bude léto, po celé zemi zavládnou kruté boje.

Slunce a měsíc, které pronásledují vlci, jimi budou spolknuty a nastane tma. Z moře se vyplazí obrovský had Midgardsormr (Jörmungandr) v bojovné náladě, čímž uvede do pohybu loď z nehtů mrtvých Naglfar. Tuto loď řídí obr Hrym, kormidelníkem je Loki.

Z jihu přijíždí démon ohně Surtr se syny Muspellu. Ale ze všech nejstrašnější je vlk Fenrir. V tuto chvíli povstane Heimdall a zatroubením dá vědět, že nastává Ragnarök a bohové se odějí do boje.

Po Ragnaröku se rozzáří slunce nové, dcera starého, které je tak jasné jako předešlé. Z oceánu vyvstane nová země, kterou zalidní lidé, potomci muže jménem Leiftrasi a ženy Líf, kteří se ukryli v kořenech jasanu Yggdrasilu.

Závěrečná bitva

Myslím si, že nejlepší způsob, jak podpořit finále tábora je uskutečnit jej (nebo to, co mu bezprostředně předchází) mimo samotné tábořiště.

Vzhledem k tomu, že pro finální hru/bitvu by bylo třeba zázemí, tématem výletu by mohlo být osvobození Lokiho (pro jiné naopak zabránění jeho útěku) z jeho jeskynního vězení. Na už tak dost strašidelný námět není nic lepšího než dvoudenní puťák a noční hra v místě přespání.

Záleží na tom, jak hra dopadne – podle toho jedna či druhá strana bude zvýhodněna v závěrečné bitvě.

Ta by měla být pojata patřičně epicky, nicméně nesmíme zapomínat, že proti sobě budou stát malé děti ozbrojené meči a díky atmosféře lehce zapomenou na tlumení ran (pokud na to vůbec kdy myslely).

Jedním ze způsobů, jak se tomu vyhnout, je dovolit meč až od určitého stupně v hierarchii – do té doby by děti byly odzbrojeny pouze hadrovými koulemi a k mečům by se dostali pouze ti starší. S tím také odpadá problém výroby mečů – starší je v mnoha případech už mají (aspoň u nás ano) a pokud nějaké dítě dosáhne stupně, kdy má právo na meč a není čas jej na táboře vyrobit, těm pár dětem se půjčí erární.

Jak jsem viděla ve skutečnosti, toto rozdělení funguje nadmíru dobře – ti starší se cítí jako borci a ti mladší je s hadráky snadno porazí.

Rozdělení životů se odvíjí od počtu bodů, které děti získaly.

Den bitvy by měl být zakončen slavnostním ohněm, při kterém se přečte závěrečná legenda – země bude znovu osídlena lidmi, kteří budou opatrováni přeživšími bohy, budou rozdány pamětní listy a upomínkové předměty.

Ostatní

Upomínkový předmět

Pokud chcete, aby si děti na tábor vzpomněly i po letech, není nic lepšího než jim k pamětnímu listu dát i nějakou drobnost navíc.

Zde záleží hodně na vašem táborovém rozpočtu.



Může to být vikingský přívěšek, konkrétní pro každou družinu, např. Thórovo kladivo.

Pak jsou tu náramky, které mají tu výhodu, že pokud na ně nemáte finance, jdou i celkem levně vyrobit.



Misky a lžíce mají stejnou výhodu jako náramek; dají se vyrobit, i když v poměru čas/cena to nemusí být vždy výhodné.



Každopádně dřevěná miska a lžíce se na každém příštím táboře bude vyjímat o poznání lépe než starý otrískaný ešus.



Závěrem

Hru jsem vymýšlela tak, aby seděla na poměry, které platí na našem táboře – řada věcí je možná v jiném prostředí nepoužitelná.

Doufám, že si z ní alespoň načerpáte inspiraci a přeji hodně štěstí v jejím uskutečňování.