Pionýr

ETAPOVÉ HRY

Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová

Expedice Archmedos

Expedice ARCHMEDOS

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.

- 2005 -

Pionýr
Etapová hra „Expedice Archmedos“

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.

Soutěž Etapových her se 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.

Sekce projektů České rady Pionýra

Pionýr
Etapová hra „Expedice Archmedos“

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 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) 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).

Expedice ARCHMEDOS

Etapová hra

Autoři: Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová, PS POHODA Jaroměř

Pionýr
Etapová hra „Expedice Archmedos“

Hra se uskutečnila v měsíci červenci roku 2004 na táborové základně příměstského tábora v Mělčanech u Dobrušky. Tábor je stanového typu, ukrytý v lese, jímž protéká Zlatý potok. Expedice ARCHMEDOS byla již našim 4. táborem, pořádaným na této základně. Okolí jsme měli prozkoumané. Tábor, na kterém jsme hráli tuto hru, trval 16 dní – z toho 12 bylo herních, dva dny na příjezd a odjezd, den - na celodenní výlet a den - na tradiční návštěvní den pro rodiče, sourozence, kamarády a příbuzné. Kromě dětí z našeho oddílu a dětí, které s námi pravidelně jezdí, přijeli i členové spřízněného oddílu Kvítek z Roudnice u Hradce Králové. Čekala nás první velká zkouška: zda se děti navzájem skamarádí a utvoří partu.

Den jsme rozdělili do pěti smíšených družin, čítajících 10 členů plus vedoucí a instruktor. Vznikly tak družiny s názvy Vykopávky, Lovci pokladů, Skarbíci, Mumie a Mumíci (názvy si děti vymýšlely samy). CETEH jsme hráli s dětmi šesti až patnáctiletými s tím, že družiny byly věkově prostupné a koedukované.

Název hry „Expedice ARCHMEDOS“ je vlastně zkratkou: ARCHeologové v MĚlčanech u DObrušky)

Něco o přípravě

Prameny: Maurice Cotterell – Tutanchamonova proroctví, C. W. Ceram – Oživená minulost a vlastní fantazie …

Po více než 75 let od doby, kdy byla otevřena Tutanchamonova hrobka, se „odborníci“ bez úspěchu pokoušejí objasnit odkaz enigmatického faraóna. Maurice Cotterell – člověk, který rozluštil kód Mayských rytin – nyní vrhl nové světlo na mystéria starověkého Egypta. Jak se mu to podařilo? Nalezl klíč uvnitř chrámu v Mexiku. S jeho použitím mohl rozluštit poklady z hrobky krále-dítěte a vysvětlit pravý smysl posvátných tajemství pohřbených před více než 3000 lety na březích Nilu.

Děj hry

Při nedávných vykopávkách v okolí táborové základny byl nalezen odkaz starého archeologa z počátku 19 století. V něm vyzývá universitní musea, aby se pustila do pátrání po jeho minulosti. Úkolem je splnit jeho požadavky, přihlásit se u vykonavatele jeho závěti a začít pátrat.

Výchovné cíle

Hlavním cílem této etapové hry bylo přiblížit dětem zábavnou formou archeologii, umožnit jim nahlédnout do historie a něčemu se přiučit. Dalším, neméně důležitým, prvkem byla soudržnost družin při plnění ne vždy lehkých úkolů a také možnost dát vyniknout každému - bez rozdílu věku, sociálního postavení a vědomostí.

Prvky motivace

Oděvy a ostatní – v krámku s proutěným zbožím jsme sehnali celkem levné repliky tropických helem (buď látkové nebo slaměné) a ty nosily děti povinně při každé etapě hry. Nakoupili jsme rovněž bílá trička s krátkým rukávem a družiny si je obarvily barvou, kterou si vylosovaly (na výběr měly z cihlově červené, přímé červené – z té nakonec vznikla sytě růžová, khaki – zelené, tmavě modré a žluté). Spolu s tričky si členové družin obarvili i kus látky, na kterou později malovali svůj znak.

Při hrách jsme tak měli přehled o tom, kdo k jaké družině patří. Navíc jsme nakoupili kostěné přívěšky – pro každou družinu jiný druh.

Terminologie

- tábor a jeho okolí – archeologická naleziště
- družiny – universitní musea

Materiální a technické zajištění
Před započetím hry

- Tropické helmy *(cca 45,- Kč)*
- Bílá trička + barvy na obarvení
- Doplňující materiál – *v našem případě to byly kostěné přívěšky*
- Látka na vlajky
- Diplomy

DENNÍ REŽIM

24:00 – 02:00	PRVNÍ HLÍDKA
02:00 – 04:00	DRUHÁ HLÍDKA
04:00 – 06:00	TŘETÍ HLÍDKA
06:00	BUDÍČEK DVT (VEDOUCÍ DNE)
07:00	BUDÍČEK PRO PERSONÁL + SLUŽBA
07:30	BUDÍČEK PRO TÁBOR
07:30 – 07:45	ROZCVIČKA
07:45 – 08:15	HYGIENA, ÚKLID STANŮ
08:15 – 08:45	SNÍDANĚ
08:45 – 10:00	DOPOLEDNÍ ZÁVOD
10:00 – 12:00	DRUŽINOVÉ ZAMĚSTNÁNÍ
12:00 – 12:45	OBĚD
12:45	ZAČÁTEK POLEDNÍHO KLIDU
13:00 – 13:30	BUFET + POŠTOVNÍ ÚŘAD
14:00	KONEC POLEDNÍHO KLIDU
14:00 – 15:30	ODPOLEDNÍ ZAMĚSTNÁNÍ
15:30 – 16:00	SVAČINA
16:00 – 18:00	CETEH – ETAPOVÁ HRA
18:00 – 18:30	VEČEŘE
18:30 – 18:45	PŘÍPRAVA NA NÁSTUP
18:45 – 19:15	NÁSTUP
19:15 – 21:15	TURNAJE, VEČERNÍ ZAMĚSTNÁNÍ
21:15 – 21:45	ČTENÍ NA DOBROU NOC
21:45 – 22:00	HYGIENA, PŘÍPRAVA NA VEČERKU
22:00	VEČERKA
22:15	PORADA VEDOUCÍCH
22:15 – 06:00	NOČNÍ KLID

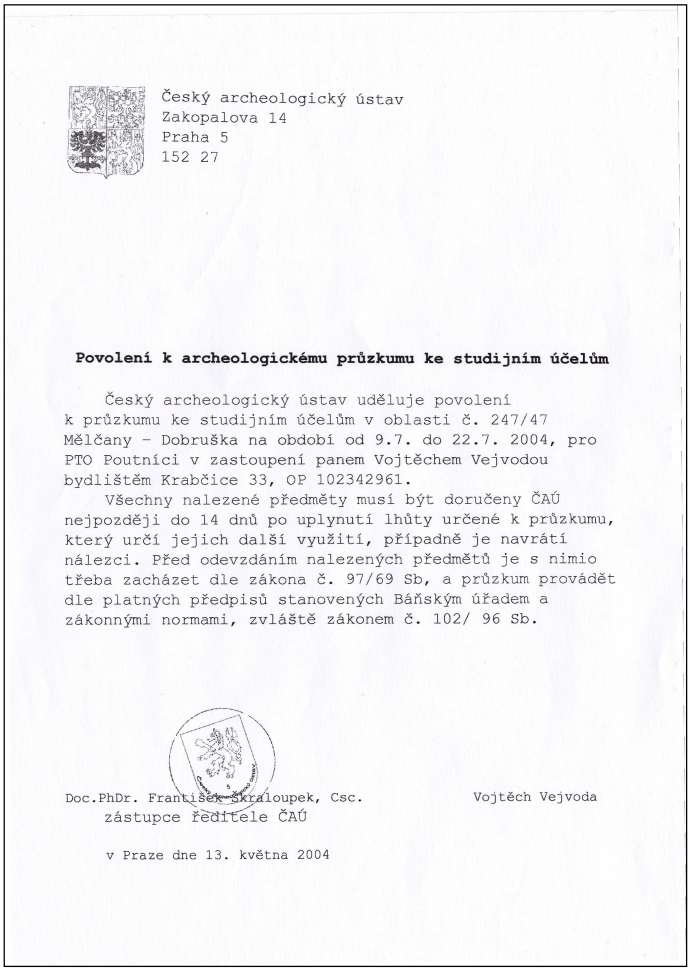
- Platidlo *(máme šikovné rodiče, kteří na kroužku keramiky vyrobili hliněné mince - pro 5 družin stačí asi 100 ks, z nich většina platí jako 1 bodové a několik z nich – asi 1/5 označíte jako 5 bodové. A aby to bylo trochu stylové, k penězům nám vyrobili i 5 keramických misek – to aby bylo peníze do čeho dávat).*
- Barvy na textil *(Na trička i na vlajku si družiny malovaly svůj znak a název). Po zaschnutí je potřeba barvu zažehlit – takže ještě přibalte starou žehličku.*
- Kusy střepů, staré předměty, které se válí na každé půdě …
- Kosti *(řádně vyvařené a vybělené na slunci).*
- Odkazy – sepsané části nalezených sbírek *(pro každou etapu jeden papír s částmi odkázaných sbírek – obdrží ta družina, která etapu vyhrála).*

Organizace hry

Hlavní vedoucí: řídí celou hru, zprostředkovává archeologův odkaz.
Družiny: Universitní musea *soutěžící o získání co nejvíce částí sbírek.* Družiny čítají asi 10 dětí + vedoucí + instruktor (*doporučujeme minimálně 3 družiny).*

Etapy

- Družinový název, znak a pokřik
- Malování na trička + na vlajku
- Rosettská deska
- Sedátka pro bohy
- Stéla z Copánu
- Přeprava kamenných kvádrů po Eufratu
- Skalní malby
- Aku – Aku
- Tantalova muka
- Pozůstatky dinosaura
- Poklad Mayů – Palenque, klenot v džungli
- Barevné pyramidy



Český archeologický ústav
Zakopalova 14
Praha 5
152 27

Povolení k archeologickému průzkumu ke studijním účelům

Český archeologický ústav uděluje povolení k průzkumu ke studijním účelům v oblasti č. 247/47 Mělčany – Dobruška na období od 9.7. do 22.7. 2004, pro PTO Poutníci v zastoupení panem Vojtěchem Vejvodou bydlištěm Krabčice 33, OP 102342961.

Všechny nalezené předměty musí být doručeny ČAÚ nejpozději do 14 dnů po uplynutí lhůty určené k průzkumu, který určí jejich další využití, případně je navrátí nálezci. Před odevzdáním nalezených předmětů je s nimio třeba zacházet dle zákona č. 97/69 Sb, a průzkum provádět dle platných předpisů stanovených Báňským úřadem a zákonnými normami, zvláště zákonem č. 102/ 96 Sb.

Doc.PhDr. František Skřivánek, Csc.
zástupce ředitele ČAÚ

Vojtěch Vejvoda

v Praze dne 13. května 2004

Systém vyhodnocování

- Pro všechny etapy je stejný: Kolik hraje družin *(v našem případě 5)*, tolik bodů – peněz získá vítězná družina za každou etapu, to znamená:
  1. místo = 5 peněz
  2. místo = 4 „
  3. místo = 3 „
  4. místo = 2 „
  5. místo = 1 „
- Navíc získá vítězná družina odkaz se získanými sbírkami (viz. ukázky některých etap).
- Vyhrává družina, která bude mít na konci nejvíce peněz. Ta by pak měla získat oficiální odkaz od zemřelého, ve kterém jim gratuluje k píli a námaze vynaložené k získání největšího množství jeho sbírek.

Průběh hry

Archeologův testament

Narodil jsem se v nepříliš bohaté rodině, kde na vzdělání nebyl čas, neboť nás tlačily spíše existenční záležitosti. Riskoval jsem a založil vlastní firmu. A mé obchody mi vydělaly jmění, jež mi umožnilo bezstarostně žít. Jenže život v zahálce začne člověka po čase nudit. Vždy jsem se zajímal o historii a jelikož jsem na ni dříve neměl čas, rozhodl jsem se do ní proniknout trochu hlouběji a jít studovat školu, na kterou jsem dříve neměl dost peněz. University se mohly přetrhnout, když jsem jim nabídl, že bych si u nich zaplatil kurs. Takže nebyl problém, aby mne přijali. Dokonce mi nabízeli i soukromé studium. Diplom bych si mohl klidně i koupit a nemusel bych vůbec studovat. To jsem ale nechtěl. Netoužil jsem po diplomu. Přál jsem si „vědět“.

Studoval jsem starověké kultury a účastnil se několika vykopávek jako součásti studia. A to mne uchvátilo. Poznávat historii přímo a nikoliv prostřednictvím knih! Mohl jsem se dotýkat minulosti staré tisíce let. Představoval jsem si, jak to dříve asi vypadalo, jak se cítil člověk v Pompejích, když věděl, že se nevyhnutelně blíží jeho konec. Archeologie mi prostě učarovala.

Začal jsem podporovat archeologické expedice po celém světě. Nejedné jsem se také zúčastnil jako plnohodnotný člen (v té době jsem měl již doktorát ze starověkých kultur). Zkoumali jsme předhistorické kultury v Zemi Středu (Číně), dělali jsme vykopávky v dávné Persepoli i Tróji. Vyzdvihli jsme antickou trirénu naloženou amforami s olejem a vínem, která se potopila u Tarenta. Rekonstruovali jsme římský tábor (castrum) v Británii a stal jsem se patronem muzea římského válečného umění v Regensburgu. Nemalými částkami jsem přispěl k opravení athénské Akropole a spousty dalších památek. Mé jmění touto zálibou značně utrpělo a nejen mé jmění. Celý život jsem věnoval archeologii. Ta byla mou jedinou láskou. Takže se stalo, že nemám potomka, kterému bych své sbírky odkázal.

Proto jsem se rozhodl, že až zemřu, mé sbírky dostanou nejlepší muzea a university na světě. Jenže jak zjistit, které je to nejlepší? Snad ta největší? To určitě ne. A abych si užil i trochu zábavy, až budu popíjet ambru a koukat se na svět, tak jsem se rozhodl takto.

Své sbírky jsem rozdělil do několika částí. Většinou podle místa původu nebo doby, do které vstupují.

Každé muzeum nebo universita, která se přihlásí u správce mé poslední vůle a splní požadavky, které jsou uvedeny v příloze tohoto testamentu, se může zúčastnit „honby za pokladem“, jak jsem tento svůj rozmar nazval (neboť to nic jiného není). Kdo zvítězí (splní všechny podmínky, které se vztahují k té, či oné sbírce), ten ji získá pro své muzeum. Nejpozději do roka však musí uspořádat výstavu s tím, že sbírku získal ode mne (to aby se na mne tak brzy nezapomnělo). Pokud by náhodou některá část dopadla nerozhodně, tak bude sbírka rozdělena mezi vítězné výpravy, dle mnou zpracovaného cenového ohodnocení, a to rovným dílem.

Popis etap

První den

Družinový název, znak a pokřik

Činnost: úkolem jednotlivých universitních museí je vymyslet pro sebe odpovídající název, znak a pokřik.

Hodnocení: Hodnotí všichni vedoucí i personál tábora. Jelikož je pokřik, název i znak budou provázet celým táborem, mělo by jít o něco originálního, týkajícího se archeologie.

Body: 5 pro první družinu až 1 pro družinu poslední.

Pomůcky: Papír, tužka, fantazie.

Naše družiny (ukázky)

Název: ***VYKOPÁVKY***

Pokřik: *Ve hlíně se vrtáme, nudu tu však neznáme. Známe pevné řády, nejsme žádné báby. Vykopávky to jsme my, vyhrajeme všechny hry!*

Název: ***MUMÍCI***
Pokřik: *Mumíci jsou nej, každej je z nás hotovej.*
Letos v hrobkách kopáme, mumie tam hledáme.
Jsme potomci bohů, vykopem je z hrobů.
My jsme prostě nejlepší, ostatní jsou slimejši!

Druhý den

Malování triček a vlajek

Činnost: Na předem obarvená trička a kus látky (bavlněná plína nebo prostěradlo) malujeme znak své družiny.

Hodnocení: Spolupráce celé družiny, konečný výsledek

Rada: *Během malování vložte do trička noviny, aby barva neprotekla na druhou stranu trička.*

Pomůcky: Barva na textil, štětce, voda na ředění, noviny, žehlička, tyč na vlajku.

Po zaschnutí vlajku přežehlíme a umístíme na nástupiště tam, kde obvykle stává daná družina.

Třetí den

Rosettská deska

Motivace:

Když jsem byl v Egyptě, pomáhal jsem financovat malou expedici českých archeologů (byla malá jen počtem, ale podle toho, co vykopali, se mohli klidně řadit po bok Angličanům nebo Němcům). Mimo jiné se nám podařilo objevit hrob kněze boha Hora. Hrobka byla sice vyloupena, ale nám se podařilo najít sarkofág i s mumií. Po důkladném ohledání hrobky jsme nalezli tajnou chodbu, které si zloději nevšimli. Chodba vedla do vedlejší pohřební komory, kde byl pohřben druhý kněz. Ta byla nedotčena. Pohřební výbava nebyla sice příliš bohatá, ale zato jsme našli několik svitků papyru. Zvláštní bylo to, že písmo, které se zde používalo, nepatřilo mezi žádné klasické hieroglifycké písmo. Byl to nějaký zvláštní druh, který se zřejmě používal pro zvláštní náboženské účely boha Hora, které měly být utajeny všem nepovoleným.

Vašim úkolem bude rozluštit část textu. Podobně jako Champolionovi pomáhala při luštění Rosettská deska, tak i vám bude pomáhat trojjazyčný nápis. Nám se samozřejmě podařilo papyry rozluštit, ale pro vás jsme připravili speciální text za použití tohoto záhadného písma. Takže přeji hodně štěstí.

Úkol: Každá výprava dostane text zašifrovaný do písma „Glyph Basic 1“ (nebo jiného obrázkového písma). V okolí hrobky kněze boha Hora (v ohraničeném území lesa) hledají hráči části Rosettské desky (papírky s jednotlivými písmeny) a dávají si pozor, aby je nezpozorovaly obživlé mumie. V případě, že je mumie zajmou (dotknou se jich), odevzdají jeden ze tří životů a mohou sbírat dál. Komu dojdou životy, vrací se zpět do tábora a do konce hry už nesbírá. Po určitém časovém limitu končí první část hry – sbírání části Rosettské desky.

Druhou částí hry je luštění. Pomocí nasbíraných lístků se hráči snaží rozluštit v daném časovém limitu zašifrovaný text.

Jenže zas tak jednoduché to není. Hráči sice mají množství nasbíraných lístečků – většinou i se stejnými obrázky, ale nevědí, co znamenají. Jsou dvě možnosti. Buď jim přímo na lístek s obrázkem předem napsat, o jaké písmo se jedná, nebo je trochu ještě pozlobit a přimět je k tomu, aby víc přemýšleli a taktizovali.

My jsme to hráli tak, že za každé tři stejné obrázky, které družiny odevzdaly, se dozvěděly, co znázorňují za písmeno. Musely tedy začít směňovat s ostatními a hra se tak stala napínavější.

Hodnocení: Vyhrává družina, která odevzdá v daném časovém limitu rozluštěný pergamen s nejmenším počtem chyb.

Pomůcky: Zašifrovaný text pro každou družinu, propisky, dostatek lístečků se zašifrovaným písmem (doporučujeme alespoň 10 lístků na hráče), 3 – 5 mumií (podle počtu hráčů).

TEXT: *TOTO JE PRAVDIVY PRIBEH O KRALI DITETI, ZROZENEM Z NEPOSKVRNENEHO POCETI NA BREZICH NILU PRED VICE NEZ 3000 LETY. UCIL SVUJ LID SLUNECNI VEDE, UCTIVAL SLUNCE JAKO BOHA PLODNOSTI A KONAL ZAZRAKY. RIKA SE, ZE KDYZ ZEMREL, ODESEL KE HVEZDAM. NAZYVALI JEJ OPERENYM HADEM. NEJPRVE VAM ALE MUSIM VYPRAVET O KRALI DITETI V MEXIKU. I ON BYL ZROZEN Z NEPOSKVRNENEHO POCETI PRED VICE NEZ 1250 LETY V MEXICKE DZUNGLI. UCIL SVUJ LID SLUNECNI VEDE, UCTIVAL SLUNCE JAKO BOHA PLODNOSTI A KONAL ZAZRAKY. RIKA SE, ZE KDYZ ZEMREL, ODESEL KE HVEZDAM. NAZYVALI JEJ OPERENYM HADEM.*

Odkaz archeologa. *Gratuluji. Zvítězili jste v etapě nazvané* ***„Rosettská deska“****. Nečekali jste, doufám, že cesta k vítězství v této etapě bude jednoduchá, ale určitě jste nepočítali s tím, že to bude cesta tak strastiplná. Snad jste se u luštění i trochu pobavili. Věřte, že rozluštit opravdový papyrus netrvá hodinu nebo dvě, ale někdy dokonce i dlouhá léta.*
Tímto vám prostřednictvím svého advokáta odkazuji tuto část svých sbírek:

- *papyrus z Bin Nimrodu,*
- *hliněné destičky z Asurbanipalovy knihovny v Ninive,*
- *štukové tabulky z mladší říše,*
- *psací pomůcky egyptského písaře včetně věnování místodržícím Horního Egypta.*

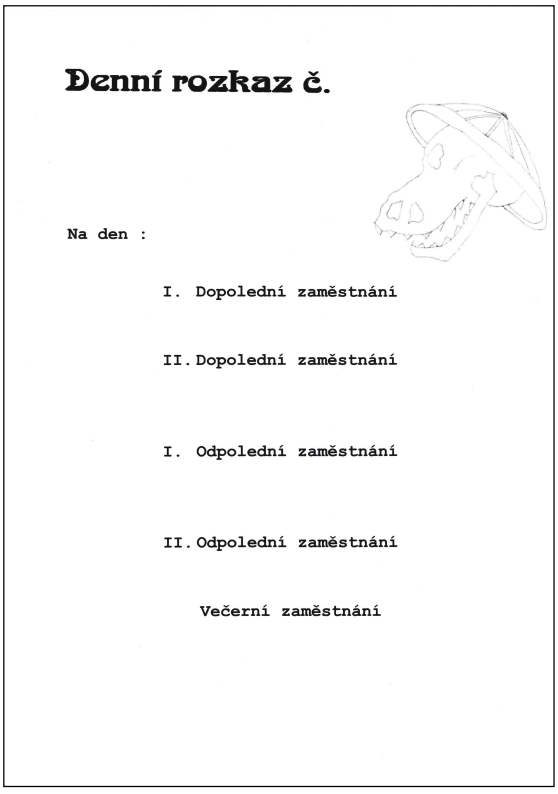
Čtvrtý den

Sedátka pro bohy

Motivace:

Během cesty hlubokou džunglí, když jsme odnášeli pozůstatky dinosaurů, jsme narazili na kmen lesních lidí, kteří žijí uprostřed neprobádaných končin, obklopeni přírodou a hlavně daleko od jakékoliv civilizace.

Kdesi jsme četli o tom, že své zajatce mučili na obětních místech, neboť věřili, že jejich síla přejde do jejich těl. Naštěstí pro nás jsme narazili na kmen poměrně civilizovaný. Přesto, že se na nás náčelník hněval, že jsme porušili pohřebiště a odnesli pozůstatky pravěkých zvířat, výměnou za naši svobodu nám přikázal vyrobit sedátka k obětišti pro náčelníky kmenové rady. Ještě že jsme měli ve svém vybavení dostatek nářadí, hřebíků a provazů. Při západu slunce stála vprostřed obětiště nová sedátka a my byli volní.


Denní rozkaz č.

Na den :

I. Dopolední zaměstnání

II. Dopolední zaměstnání

I. Odpolední zaměstnání

II. Odpolední zaměstnání

Večerní zaměstnání

Úkol: Jednotlivé družiny vyrobí po 1 ks dřevěných sedátek k ohništi. Čím originálnější, tím lépe pro ně.

Hodnocení: Vzhled, pevnost, práce s nářadím, zapojení členů do práce, úklid po sobě.

Pomůcky: Dřevo, provazy, hřebíky, sekyry, pily, pořízy…

Pátý den

Stéla z Copánu

Motivace:

Socha stojí u úpatí schodiště a nad zemí vyčnívá jen její hlava a část hrudi…Když jsme ji objevili, byla zapadlá až po oči. Zaujati krásou plastiky i její opuštěností, začali jsme ji vykopávat. Protože okolní půda byla rovná, mohla se hlína uvolňovat mačetou a odhrnovat rukama. Jak práce pokračovala, vznikl kolem sochy hliněný násep, který ztěžoval práci. Indiáni

používali svých mačet s takovou bezohledností, že jsme se báli pustit je až ke kameni a raději jsme ho očistili vlastníma rukama. Ale brzy jsme toho byli nuceni nechat. Země byla prostoupena kořeny, které svíraly pomník. Bylo by třeba zcela odstranit hlínu z okruhu většího než tři metry. Báli jsme se však, že bychom bez vhodných nástrojů plastiku poškodili. Proto jsme se rozhodli, že ji buď sami vykopeme (až později), nebo to učiní některý z dalších cestovatelů. Ať to již bude kdokoliv, uspokojení, které pocítí, mu až závidím.

Vaším úkolem je nalézt v lese co nejvíce poodkrytých hliněných předmětů, které byly odkryty díky nedávnému zemětřesení a následné potopě.

Úkol: V lese nedaleko tábora rozmístíme staré rozbité předměty (talíře, hrnky, hliněné hrnce…). Hráči nejdříve musejí objevit naleziště (většinu předmětů umístíme do málo přístupných míst – do houští, zpola zakryjeme větvemi, či jehličím…). Poté dopravují dané předměty do tábora. Jedinou podmínkou je, že mohou nést vždy jen jeden předmět. Každý předmět předem označíme body (od 1 do 5). Ty nejcennější samozřejmě rozmístíme co nejdál od tábora.

Hodnocení: Vyhrává družina, která v časovém limitu najde a odnese do tábora předměty s nejvyšším součtem bodů.

(Pro zpestření hry můžeme na naleziště uložit i tzv. Černé Petry – označené předměty, které z naleziště NELZE odnést – v opačném případě se družině odečtou body od celkového součtu!)

Pomůcky: Staré nádoby, keramické střepy, fix nebo něco nesmazatelného na obodování předmětů.

Odkaz archeologa: *Gratuluji. Zvítězili jste v etapě nazvané* ***„Stéla z Copánu“****. Cesta k vítězství nebyla jednoduchá, i když jste obcházeli okolo pomyslného vrcholu. Ale nakonec jste ho přeci jen dosáhli za využití obrovského úsilí. Prověřili jste si spolupráci ve vaší expedici. A myslím, že si proto zasloužíte odměnu. Tímto vám prostřednictvím mého advokáta odkazuji tuto část svých sbírek:*

- *aztécké kodexy,*
- *olmécké plastiky,*
- *smaltovaný náhrdelník,*
- *obsidiánový obřadní nůž s polodrahokamy,*
- *pérovou čelenku,*
- *oblek kněze z jaguáří kožešiny.*

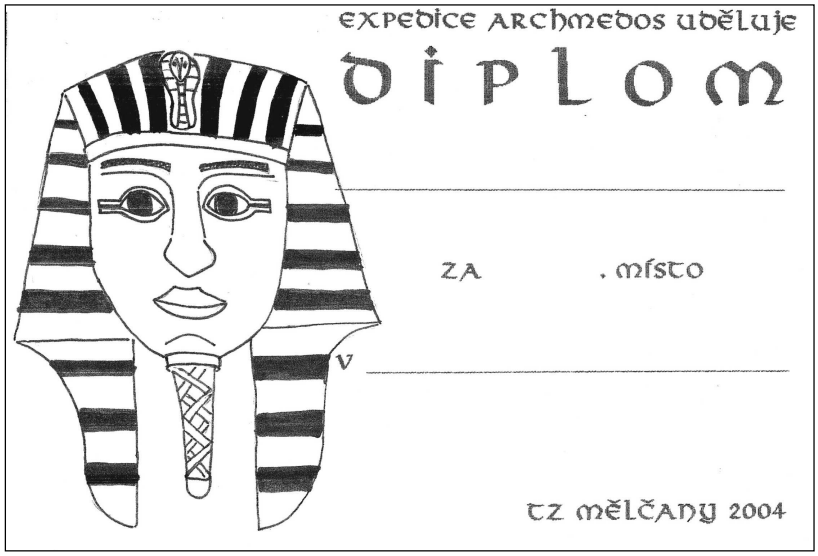
Šestý den

Přeprava kamenných kvádrů po Eufratu

Motivace:

Vykopávky v Babylonu již byly v plném proudu, přestože tam nebylo asi již nic převratného. My jsme kopali severovýchodně od Babylonu na místě jednoho staršího sídliště. Našli jsme několik kamenných soch: postavy s těly býka, hlavou vousatého muže a křídly. Zajímavé na těchto sochách bylo, že měly dohromady pět nohou. To proto, aby bylo vidět ze všech stran čtyři nohy. Nakonec jsme po dlouhém přesvědčování úředníků dostali povolení odvést si pár těch soch. Jenže jsme se dostali do situace jako před lety jeden neznámý cestovatel. On také odvážel sochy a reliéfy z Iráku. Jenže jemu se všechny vory, na kterých materiál přepravoval, potopily. Nám ale nezbývalo jiné řešení, protože tu bylo mělko na to, aby zde

přistála loď. Pro tehdejší letadla byly kamenné bloky příliš velkým soustem. Nedalo se nic dělat. Dali jsme se do shánění dřeva a stavění vorů. Na ně jsme s největší péčí a vypětím sil všech našich dělníků dopravili obě sochy. Cesta do přístavu, v němž na nás již čekala loď do Evropy, byla nekonečná. Měli jsme štěstí. Cestu do Cádizu jsme zvládli bez problémů.



Úkol: Vyrobit vor, který by unesl daný předmět (krabička od zápalek) tak, aby ho bylo možné dopravit po potoce (cca 20 metrů) jen pomocí ovládání ze břehu (postrkáváním dlouhými tyčemi). V časovém limitu 20 minut se družiny snaží na svém voru převézt ze startu do cíle co nejvíce suchých krabiček od zápalek.

Hodnocení: Vítězí družina s největším počtem převezených suchých krabiček (pokud se krabička trochu namočí – ale nesmí spadnout z voru – počítáte jen půl bodu místo jednoho).

Odkaz archeologa:

Gratuluji vám k úspěchu. Zjistili jste určitě, že vodní cesta není až tak bezpečná, jak by se mohlo zdát. Že i klidná voda dokáže být zrádná, natož pak dravý proud. Dopravili jste nejvíce kvádrů k cíli, a tak jste zvítězili v etapě „Přeprava kamenných kvádrů po Eufratu“. Přeji vám, ať vám štěstí přeje i v dalších etapách. Tímto vám prostřednictvím svého advokáta odkazuji tuto část svých sbírek:

- *kamenné sfingy z oblasti Horního Egypta,*
- *obsidiánové sošky božstev města Ur,*
- *zlaté mísy na vonný olej,*
- *reliéf Asyrských bojovníků,*
- *standartu města Kyš z let 3000 př.n.l.*

Sedmý den

Skalní malby

Motivace:

Trmáceli jsme se vyschlou rozžhavenou pouští. Všude kolem nás jen kamení a písek. Nikde kousek stínu. A v noci zima. Zima lezoucí pod deku a bodající jak tisíce jehliček. Několik dní jsme jeli na velbloudech, ale hned první den jsme byli rádi, že můžeme slézt. Prostě jsme nebyli zvyklí sedět celý den v sedle. Cesta pro nás znamenala spoustu přemáhání, ale cíl naší cesty stál za to. Dostali jsme se do skalního bludiště, bývalého mořského dna, a pozdější tropické džungle. Dnes je už jen jeden skrytý pramen, který bychom bez průvodce nenašli, a i ten sotva stačil pro naši výpravu.

Našli jsme skalní malby, nádhernou ukázku zdejší kultury, která vymřela již v pravěku, a která se tolik liší od všeho, co je na tomto kontinentu známo. Jako kdyby sem ani nepatřila! Fotoaparáty se nedaly použít. Nebylo zde dostatečné osvětlení a fotografie by stejně nedokázala

zachytit krásu časem již sešlých maleb, tak jak to dokázal náš kreslíř. On vlastně znovu probudil malby k životu. Byla to nádhera! Když se po nás vydaly za malbami další výpravy, nikdy nic nenašly. Poušť byla příliš velká a skalní bludiště příliš klikaté, než aby mohly najít to, co se podařilo náhodou nám.

Úkol: V lese či na louce - (představují poušť) - je rozmístěno několik čtvrtek v nenápadné barvě. Na nich jsou namalovány obrázky, které se dají poměrně snadno překreslit, ale ne zase příliš jednoduché. Cílem hry je obrázky najít, zapamatovat si je do nejmenších podrobností a v táboře je co nejpřesněji překreslit.

Hodnocení: Bod za každou kresbu, která je překreslená i s detaily (počet očí, nohou, čárek). Body navíc za kresbu, kterou žádná jiná družina nemá. Vítězí družina s největším počtem bodů.

Pomůcky: Kresby se skalními malbami (cca 20 – 25 ks), napínáčky, papíry a tužky pro hráče.

Odkaz archeologa:

*Gratuluji. Splnili jste mé podmínky a zvítězili v etapě nazvané **„Skalní malby“**. Vím, že cesta k vítězství nebyla rozhodně jednoduchá, ale doufám, že byla v rámci slušnosti a fair play. Jinak by vás vítězství snad ani těšit nemělo. Doufám, že se vám všem výlet do nejstarších dějin lidstva líbil stejně jako mně, a že jste ho ve zdraví přežili.*

Tímto vám prostřednictvím svého advokáta odkazuji tuto část svých sbírek:

- *kamenné sekeromlaty,*
- *kostěné sošky z mamutoviny,*
- *zásobní nádoby na obilí,*
- *bronzové zemědělské náčiní,*
- *dřevěné obětní misky.*

Osmý den

Aku – Aku

Motivace:

Pokuste se dostat na indiánské pohřebiště, nebo na posvátná místa domorodých kmenů. Pokud to zkusíte, dáváte vsázku svůj krk. My jsme to nejednou riskli, ale ne vždycky jsme se vrátili z výpravy všichni. Nevítězila jen hrubá síla, ale hlavně chytrost, opatrnost a nenápadnost.

Úkol: Na území Indiánů je patnáct vyznačených kruhů o průměru 2 metry (kruhů je víc, než strážců), ve kterých jsou umístěny posvátné předměty. Archeologové se je snaží získat, ale domorodci jim v tom zarputile brání. Pokud nějaký předmět družina získá, odnese ho do své

skrýše. Tu musí mít alespoň 50 metrů od herního území. Každou skrýš by měl hlídat někdo z družiny, aby nedošlo k vykradení soupeřem. Koho se domorodci dotknou, jde do tábora. Po výkupném může zpět do hry. Výkupné = např. 15 dřepů, oběhnutí nějakého objektu, básnička, písnička … nebo nějaký speciální úkol, který je chvilku zdrží.

Hodnocení: Vítězí družina, která v daném časovém limitu odnese a získá nejvíce posvátných předmětů.

Pomůcky: Krepový papír nebo provaz na označení kruhů, předměty na odnášení.

Odkaz archeologa:
Gratuluji k vítězství. Dnešní etapa pro vás znamenala vyvinout fyzickou sílu a obratnost. Taky jste si jako již tolikrát prověřili souhru vaší družiny. Vítězství v této etapě tedy patří vám, stejně jako následující předměty:

- *kamenný nápis z Leptis Magna,*
- *kopie Traianova sloupu,*
- *socha římského čtyřspřeží z bronzu,*
- *papyrus ze střední říše,*
- *opis Césarových Zápisků o válce Galské na pergamenu z 1. století n.l.*

Devátý den

Tantalova muka

Motivace:

Tantalos byl král v Malé Asii. Za trest (rozsekal svého syna a naservíroval ho bohům) je uvězněn v Hádu (podsvětí) po ramena v křišťálově čisté vodě. Kdykoliv se shýbne, aby se napil, tak se voda před ním schová. Nad ním visí větve s nejšťavnatějším ovocem. Dostane-li však na něj chuť a vztáhne po něm ruku, tak se větve zvednou. Tak musí pykat za své hříchy věčně hladový a žíznivý. Přitom má jídlo na dosah ruky a vodu - jen sklonit hlavu a napít se. Bohové se rozhodli, že můžete Tantalovi ulevit z jeho utrpení tím, že mu donesete vodu.

Úkol: Projít určenou trasu a donést v igelitových sáčcích co nejvíce vody (STUDNA).

Každá družina obdrží 6 nadepsaných obálek s určeným časem, ve kterém má obálku rozlepit a splnit úkol. Úkol musí splnit bez ohledu na to, na jakém místě se právě nachází. Kontrolu dělá vedoucí z nějaké soupeřící družiny. Všechny družiny mají stejnou trasu (trasa by měla začínat i končit v táboře). Jen úkoly jsou v jiném pořadí.

Na počátku hry dostanou všechny družiny stejný počet sáčků na vodu a provázky (my jsme dávali 2 sáčky na osobu). Družiny si do nich načepují tolik vody, kolik uznají za vhodné. Sáčky pečlivě zavážou a mohou se vydat pod velením „soupeřícího vedoucího“ na trasu. Pravidla říkají, že sáčky je možné nést POUZE v rukou. Není je dovoleno nosit v taškách, batozích, či jakkoliv jinak. Při plnění úkolů je třeba sáčky s vodou hlídat. Mohl by zasáhnout osud.

Čas se začíná počítat v okamžiku odchodu z tábora.
Úkoly družin:

- uvařit vejce natvrdo a odnést ho zpět do tábora; *pomůcky – ešus, lihový vařič, pevný líh, zápalky, vejce, vodu (tu si vezmou ze zásob, které nesou Tantalovi);*
- postavit stan typu A. Naskládat do něj co nejvíce členů družiny;*(našim družinám se podařilo dostat do stanu všechny členy – 11 a ještě tam měli místo); pomůcky – stan pro každou družinu;*

- všichni členové *(kromě dvou starších)* mají zavřené oči a jejich vidoucí spoluhráči je mají provést asi 50 metrů dlouhou trasou; *pomůcky – šátek pro každého;*
- vybrat tři nejmenší členy družiny, vzít je na záda *(každý musí držet v ruce minimálně 1 sáček s vodou).* Projít s nimi trasu dlouhou cca 30 metrů a zdolat nějakou menší překážku. POZOR na bezpečnost!!! *;pomůcky – žádné, jen něco na překážku;*
- uvázat 6 základních uzlů; *pomůcky – několik uzlovaček pro každou družinu;*
- jednoho ze spoluhráčů napadl tygr a pokousal ho na noze (tepenné krvácení na stehně); – *nejprve mu poskytněte první pomoc, pak mu vyrobte nosítka a odneste ho na určené místo asi 60 metrů daleko; pomůcky – obvazy, celty, deky nebo oblečení na zhotovení nosítek (tyče si každá družina musí obstarat sama).*

Hodnocení: Každý vedoucí hodnotí zvlášť jednotlivé úkoly, ale i chování dané skupiny, spolupráci, pomoc apod.

Poté, co družina dorazí zpět do tábora, přelije zbylou vodu do nějaké měrné nádoby.

Konečné hodnocení: ½ bodů za donesenou vodu; ½ bodů za plnění úkolů.

Poznámka: Ono se to může zdát celkem lehké, ale plnit úkoly s rukama plnýma sáčků vody není fakt žádná legrace. A navíc se každou chvíli nějaký ten sáček roztrhne a během chvíle jsou všichni kompletně zmáčení. Svůj díl zde hraje i náhoda. Jelikož se úkoly musí plnit v daném čase, někdo staví stan na louce, jiný v hustém lese, nebo dokonce na asfaltu. Ani pro hodnotící vedoucí není tato hra jednoduchá. Hodnotí vlastně družinu – svého soupeře a občas to láká nebýt zas až tak objektivní.

Tato hra byla našimi dětmi ohodnocena jako nejlepší na táboře.

Odkaz archeologa:
Gratuluji vám k vítězství. Po dokončení této etapy jste si možná uvědomili, že nejen archeologické nálezy mají cenu. Ale i voda může být cennější zlata.
*Vítězství v etapě **„Tantalova muka“***
vám přináší následující části mých sbírek:

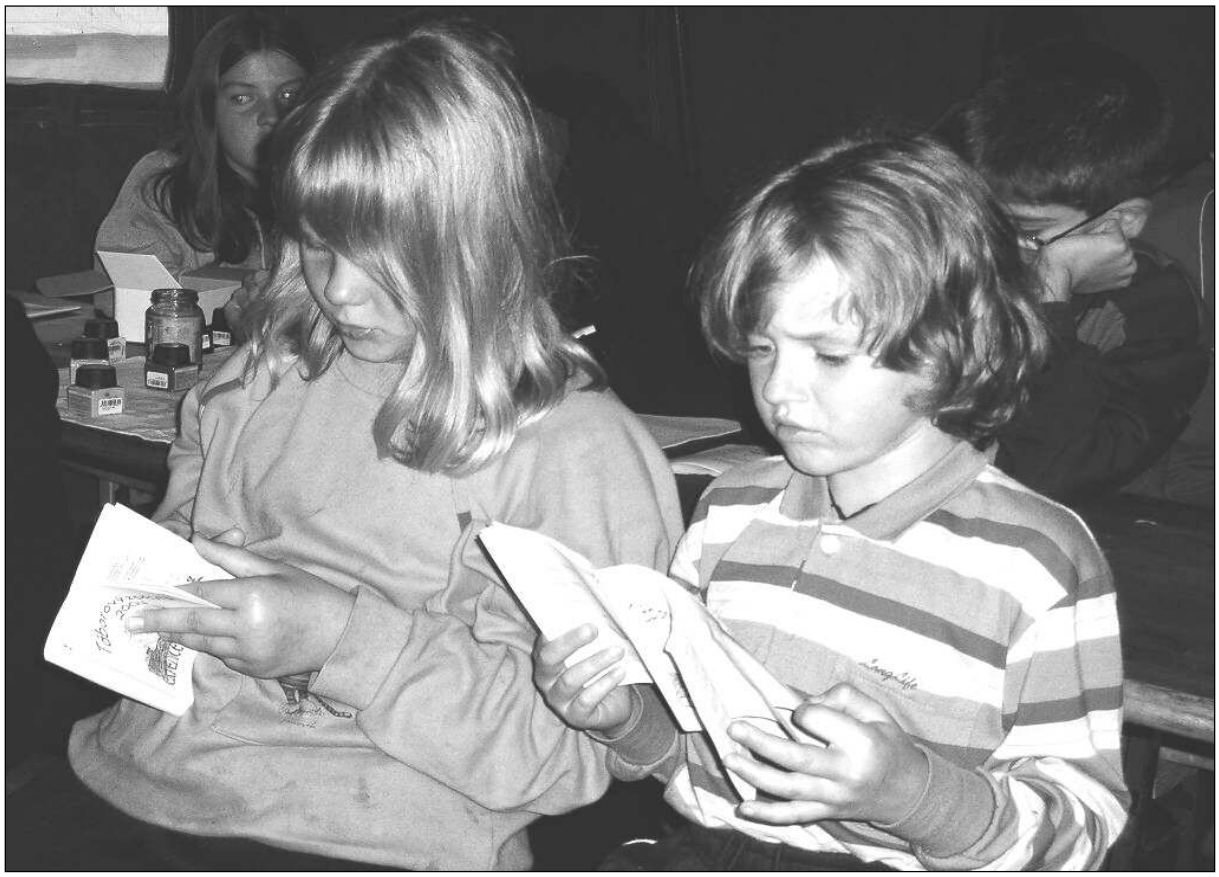
- *vodní hodiny ze starověkého Řecka,*
- *vypalované Hydre - zdobené zlatem,*
- *bronzovou zbroj mykénského bojovníka,*
- *části řecké bárky,*
- *amfory na olej,*
- *svitek s opisem kuchařských receptů z Egypta z mladší říše.*

Desátý den

Pozůstatky dinosaura

Motivace:

Zcela náhodou, právě když jsme pracovali na luštění nápisů na schodišti v hrobce vládce Pacala, se jedna část stěny sesula. Před námi se objevil poklad skrytý před očima lidí milióny let. Byly to zachovalé kosterní pozůstatky několika vyhynulých prehistorických zvířat. Nemohli jsme uvěřit svému štěstí. Problém nastal v okamžiku, kdy jsme si uvědomili, že nemáme žádné prostředky ke zkoumání a odvozu těchto nádherných historických relikvií. Našim úkolem bylo vyluštit nápisy v hrobce. K tomu nám postačil fotoaparát, tužka, papír a zručný kreslíř. Po několika dnech hloubavého přemýšlení jsme dospěli k rozhodnutí odnést ostatky nejmenšího zvířete a ostatní uschovat pro pozdější návrat či objevení jiným badatelem.



Úkol:

První část hry: Každá družina hledá určitý počet dílků dřevěné skládačky dinosaura (viditelně označené barvou své družiny), rozmístěné různě v terénu. Co díl, to kost. Jejich úkolem je v časovém limitu pronést džunglí plnou nástrah co nejvíce kostí. Jelikož jsou kosti těžké, tak je hráči mohou nést pouze po jednom kuse. Pokud archeologové narazí na překážku a nezdolají ji, musí odevzdat kost, kterou právě nesou a vrátit se do tábora pro nový život. Překážek bude několik: jedovatá škampa, chřestýš a kanibal (to vše v několikerém provedení). Pokud hráč narazí na některou z překážek (dostane babu nebo ho trefí koulí) tak se musí zastavit a hraje kostkou o život (ten by měl být hodně viditelný, aby hráči nemohli podvádět). O život se hraje jednoduše: pokud hodí na kostce větší číslo než ten, kdo ho lapil, je volný. Může se vrátit s kostí

do tábora. Pokud hodí menší číslo, umřel. Odevzdá kost a jde si do tábora pro nový život. Hraje se tak dlouho, dokud nebudou všechny kosti z hromady rozebrány.

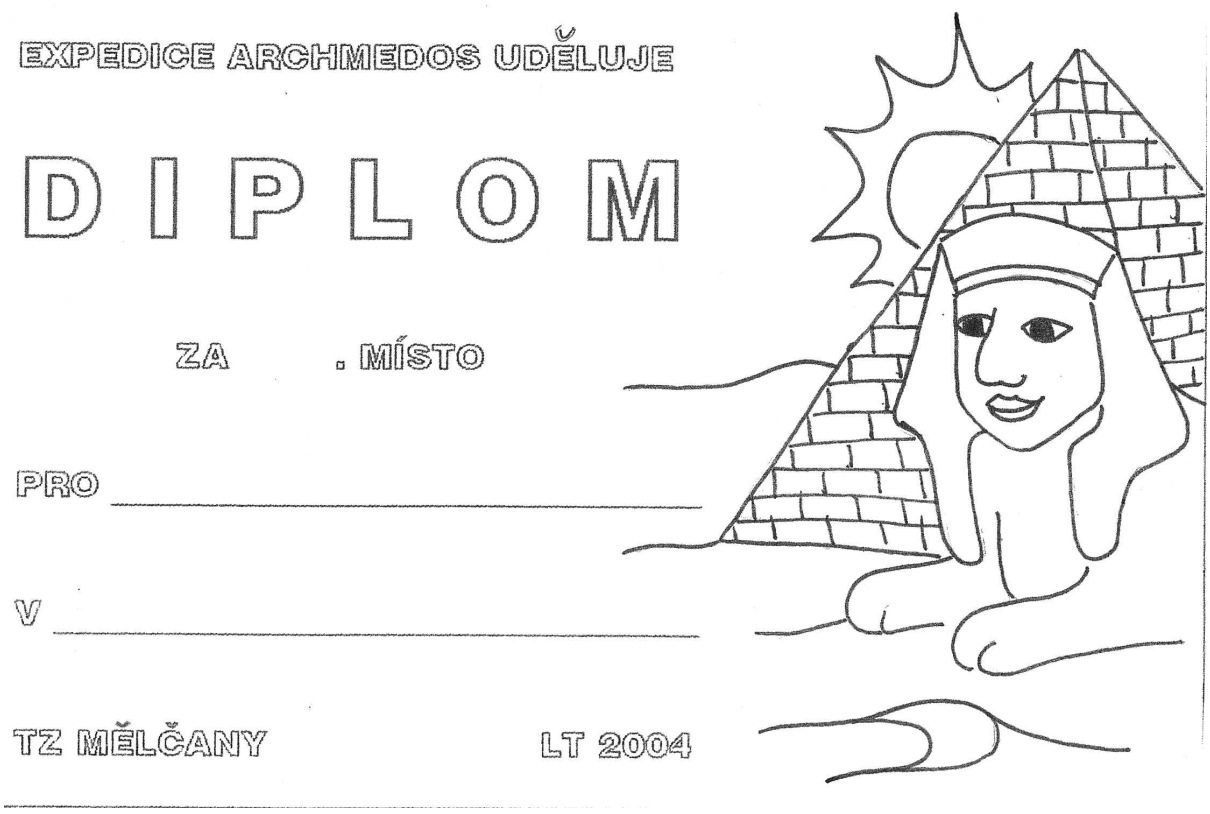
Druhou částí hry je vykupování. Ochránci lesa mohou vyměnit získané kosti za členy družiny. Je jasné, že pro družiny je prioritou mít všechny potřebné kosti pro stavbu dinosaura. Vyhrává družina, která jako první odevzdá kompletního dinosaura (takže logicky se kosti budou vyměňovat za silné hráče, protože oni jim pak nebudou moci pomáhat při stavbě a družiny budou oslabeny).

Hodnocení: Vyhrává družina, která jako první odevzdá kompletní skládačku dinosaura.

Pomůcky: Tolik skládaček, kolik je družin.

Odkaz archeologa:
Gratuluji k vítězství. Vypravili jste se do nejzazší historie naší planety. Vykopali jste kosti dinosaura a snažili jste se je navzdory osudu dopravit do muzea. Zjistili jste, že osud dokáže podrazit nohy i tomu nejzdatnějšímu. Vyhráli jste etapu ***„Pozůstatky dinosaura“****. Dnes tedy osud stál při vás. Já jsem se rozhodl odkázat vám prostřednictvím svého advokáta tyto předměty:*

- *kosterní pozůstatky indigoteria,*
- *kamenné předměty denní potřeby lovců mamutů ze střední Sibiře,*
- *hrací kostky cromagnonského člověka z Altamiry,*
- *kosterní pozůstatky srstnatého nosorožce.*



Jedenáctý den

Poklad Mayů – PALENQUE, klenot v džungli

Motivace:

Oficiální průvodci uvádějí, že synovec španělského kněze Padre Antonia de Solis Dominga byl první, kdo znovuobjevil bílé vápencové stavby v Palenque (vyslovuj „palenki“) kolem roku 1746. Jiní namítají, že to byl průzkumník RAM Ordonezy Augilar, který šel ve stopách zvěsti o městě kamenných domů. Na toto místo přišel ze San Cristobal de las Casas roku 1773, což podnítilo pozdější výpravu vedenou kapitánem Josém Antoniem del Rio roku 1784. Del Rio byl následován dalšími hledači pokladů. Roku 1839 byla expedice vedena dvěma Angličany, Patrikem Walkerem a Johnem Caddym. Američan John Llyod Stevens a Angličan Frederik Catherwood je následovali roku 1840. Místo prozkoumali a pořídili fotografie a nákresy. Roku 1851 dorazila výprava francouzské vlády, kterou vedl Désiré Charnay. Až v roce 1952 však mexický archeolog Alberto Ruz objevil skrytou hrobku vládce Pacala, krále-kněze a vůdce Mayů z doby kolem roku 750 n. l., která byla skryta uvnitř Chrámu nápisů.

Úkol: Každá z družin dostane pergamen „Rozluštění pokladů Mayů“, ve kterém budou chybět všechny číslovky. Místo nich tam budou prázdná očíslovaná místa, která je potřeba doplnit.

V lese nad táborem (ideální, když je to do kopce) jsou rozmístěny očíslované lístky, na nichž je vždy jedna číslovka. Družiny vyšlou po jednom nejzdatnějším hráči. Ten běží do herního pole a snaží se zapamatovat nejvýše **tři číslovky**. Po návratu do tábora je ohlásí svému vedoucímu. Poté se ho chytne za ruku další zdatný hráč a běží spolu znovu do lesa. Tentokrát si každý z nich může zapamatovat také tři číslovky. Při každém přiběhnutí do tábora se k nim připojí další hráč, až utvoří hada. Během celé hry se musí držet za ruce. Nesmějí se roztrhnout, jinak by se jim počítaly trestné body. Hrajeme předem určenou dobu.

Hodnocení: Po uplynutí časového limitu vybereme od družin pergameny a spočítáme jim chyby. Vyhrává družina s nejmenším počtem chyb.

ROZLUŠTĚNÍ PERGAMENU O POKLADU MAYŮ

Ruz si povšimnul *čtyř* párů okrouhlých otvorů v *jedné* z podlažních dlaždic chrámu na vrcholu pyramidy. Když vyškrábl maltovou výplň, podařilo se mu vyzvednout dlaždici z podlahy a odhalit vápencový schod pokrytý sutí. Poté, co odmetl zásyp, objevil se další a další. Po *26* schodech dospěl k podestě, která odbočovala vpravo k další skupině zasypaných schodů. O *dvacet dva* schody dále, *tři* roky po započetí prací, se setkal s masivní vápencovou zdí a kamennou schránkou obsahující *jedenáct* nefritových korálků, *tři* ulity obarvené na červeno, *tři* hliněné talíře a *jednu* perlu v lastuře naplněné rumělkou, práškovou formou tekuté rtuti. Když archeologové strhli zeď, ocitli se v malé čtvercové komoře. Jejich poblikávající baterky ve tmě rozeznaly kosti *jedné* ženy a *pět* mužských koster.

Vlevo se nacházela trojúhelníková kamenná deska blokující vstup do hrobky. Ruz odsunul kámen. Hrobka byla *poprvé* po *1250* letech otevřena. Setkal se s ozdobně opracovaným velikým kusem vápence, který měřil *3,65* metru (*12* stop) na délku, *2,13* metru (*7* stop) na šířku a téměř *30* cm (*1* stopu) na výšku a vážil asi *5* tun (tabule *1*g). *Dva* rohy desky překvapivě chyběly. Dne *15.* června Ruz sestoupil po posledních *čtyřech* schodech do hrobky a vstoupil do komory. Na podlaze spočívaly *dvě* kamenné hlavy, z nichž *jedna* měla „vysoký“ účes, zobrazující člověka v hrobce.

Strop krypty byl podpírán *pěti* kamennými nosníky a stěny zdobilo *devět* Pánů noci jako v procesí.

S hevery a tyčemi nadzvedli opracovanou desku a odhalili sarkofág pod ní. Jeho základně chyběl *jeden* roh a byla na místě upevněna *čtyřmi* kamennými zátkami. Když nadzvedli víko sarkofágu, ležely před nimi kosti vládce Pacala, který zemřel kolem roku *750* n. l. v době vrcholu mayské civilizace.

Jeho rozpadající se obličej byl pokryt úlomky nefritové mozaikové masky. V každé dlani držel *jeden* nefritový korálek a *jeden* byl i v jeho ústech. Měl *čtyři* nefritové prsteny na levé ruce a další *čtyři* na pravé, a kolem krku mu spočíval *trojřadý* nefritový náhrdelník. Po jeho boku ležela malá nefritová figurka bílého muže s plnovousem, považovaného za Quetzalcoatla, opeřeného hada, nejuctívanějšího boha mayského panteonu. Pera představovala duší vznášející se k nebesům, zatímco had ztělesňoval fyzické tělo na zemi a znovuzrození a převtělení, vždy když svlékne kůži.

Vykládaná lebka, uchovávaná dnes v Britském muzeu, naznačuje, že trojúhelníkové dveře ve skutečnosti symbolizují mnohem více než poklad ležící pod Ruzem; jen málo si všímal, že to měla být cesta do mysli.

Co měla znamenat ta hra Mayů v chrámu? Byla to hra čísel? Bylo snad *69* schodů na vnější části pyramidy jednoduše anagramem pro *96* znaků nalezených na tabulce u paty schodiště do paláce? Bylo snad *620* nápisů v chrámě stejně tak anagramem pro *260*denní mayský kalendář? Odkazovala snad obě tato čísla společně na *360*, základní číslo mayského kalendářního systému (*620 – 260 = 360*)?

Pomůcky: Číslovky rozházené po lese, pergamen pro každou družinu, psací potřeby.

Odkaz archeologa:

Gratuluji. Splnili jste podmínky mého testamentu v etapě ***„Poklad Mayů – Palengue“.*** *Vím, že jste moc chtěli obohatit své sbírky, ale doufám, že to bylo v rámci slušnosti a fair play. Cesta k cíli, která je příliš přímá, se stává nudnou a nezajímavou. Cesta klikatící se přes vysoké hory a klesající zpět do údolí je zajímavější. A i když nedosáhnete cíle jako první, máte radost alespoň z nádherné cesty. Ale vy jste si užili jak cestu, tak radost z vítězství. Tímto vám prostřednictvím svého advokáta odkazuji tuto část svých sbírek:*

- *zlatou posmrtnou masku,*
- *mefritové nádobky na vonné masti,*
- *jadelitový náhrdelník,*
- *péřový plášť,*
- *stříbrnou obřadní dýku,*
- *keramiku toltécké kultury.*

Dvanáctý den

Barevné pyramidy

Motivace:

Nemohl jsem uvěřit svému štěstí, když mně jednoho rána probudil telefon a můj blízký přítel mi nabízel, abych s ním ihned odcestoval do daleké pouště. Po nedávných silných písečných bouřích tam prý domorodci objevili hned několik zpola odkrytých pyramid. To byla výzva hodna velkého badatele! Tím jsem se po několika letech zkoumání již cítil. Neváhal jsem

proto ani chvilku. Po příjezdu do pouště jsme však byli strašně zklamáni. Vykradači hrobek nás předběhli a nám zbyly jen oči pro pláč. Jediné, co jsme mohli udělat, bylo zasypat přístupy do všech pyramid. Tím jsme chtěli zabránit dalšímu vykrádání stále ještě neprozkoumaných částí. To zaručilo, že v době, až si vláda bude moci dovolit strávit mnoho let pečlivě plánovanými a prováděnými vykopávkami, budou přesně v tom stavu, v jakém je zanechala tzv. pohřební četa.

Úkol: V lese postavíme asi 20 kamenných pyramid, vysokých cca 30 cm, a do jejich základů vložíme pro každou družinu jeden označený lístek (co pyramida, to tolik lístků, kolik je družin).

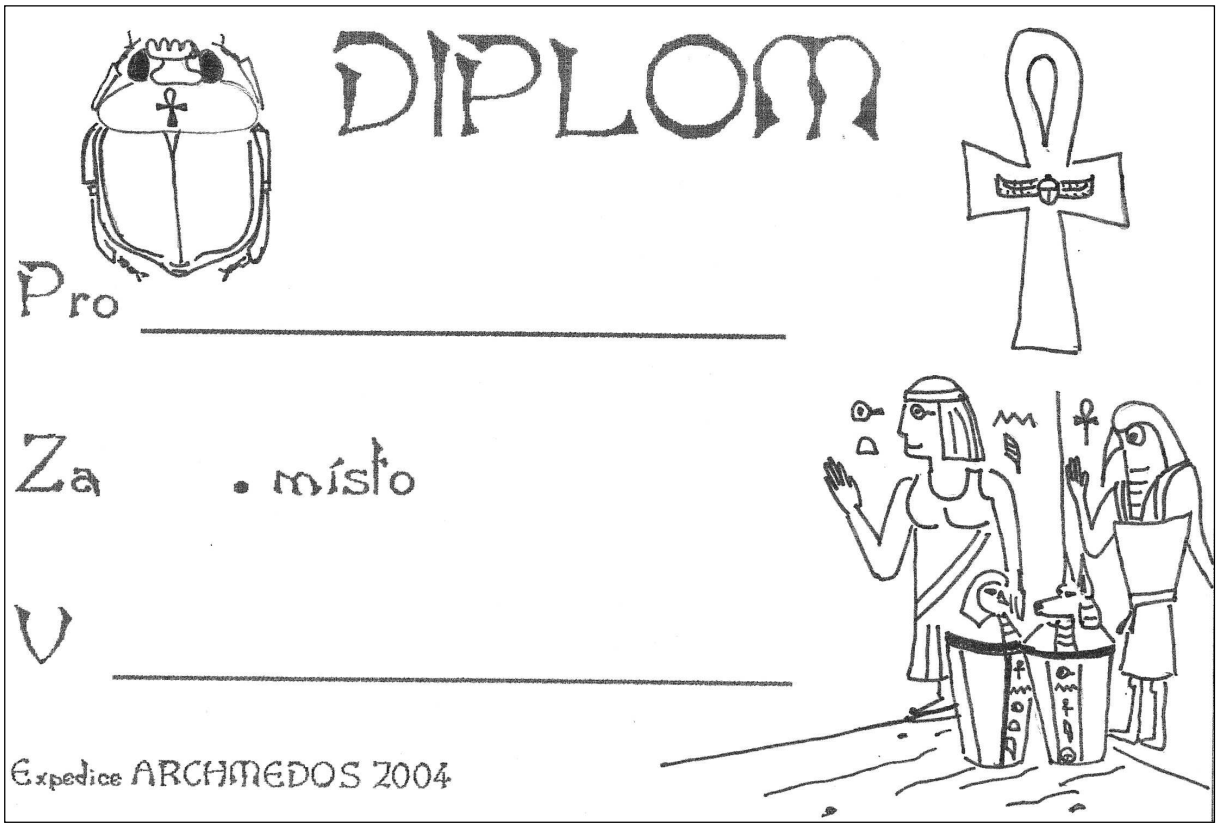
Družiny mají za úkol pátrat po skrytých pyramidách. Pokud nějakou objeví, vezmou si ze základů lístek své barvy a donesou ho do tábora. Cestou je však ohrožují nepřátelští domorodci. Pokud je zajmou – (dotknou se předem určeného místa na těle, třeba pravé nohy) – odeberou jim všechny lístky, které mají u sebe. Proto je lepší mít u sebe pouze jeden lístek.

Hodnocení: Vyhrává družina, která v časovém limitu donese nejvíce lístků své barvy – důkazů, že objevila nejvíce skrytých pyramid.

POZOR – pokud družina donese lístek některého ze svých soupeřů, bude pokutována odečtením 3 bodů z celkového počtu!!!

Pomůcky: Barevné lístečky, kameny na postavení pyramid.

Další dokumentace celotáborové hry



Autoři poskytli pro vydání tyto podklady:

- CD s fotografiemi z LT
- Kroniku z letního tábora
- Pohled – LT 2004
- Dokumenty: Rozpis služeb, Denní režim, Denní rozkaz
- Diplomy

Pionýr
Etapová hra „Expedice Archmedos“

Pionýr
Etapová hra „Expedice Archmedos“

Obsah

Archeologův testament....9
Družinový název, znak a pokřik....10
Malování triček a vlajek....11
Rosettská deska....12
Sedátka pro bohy....13
Stéla z Copánu....13
Přeprava kamenných kvádrů po Eufratu....14
Skalní malby....15
Aku – Aku....16
Tantalova muka....17
Pozůstatky dinosaura....19
Poklad Mayů – PALENQUE, klenot v džungli....21
Barevné pyramidy....22
Další dokumentace celotáborové hry....24

Poznámka:
Tato publikace vznikla díky soutěži etapových her připravované sdružením Pionýr.

Výsledky soutěže v roce 2004:

1. místo: Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
2. místo: Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

1. Křemílek a Vochomůrka (Věra Farská)

Expedice ARCHMEDOS
metodika etapové hry

Vydal © Pionýr v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2005
Senovážné náměstí 977/24, Praha 1
www.pionyr.cz
Neprodejné,
účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autoři: Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová,
s využitím literárních předloh Maurice Cotterella a C. W. Cerama (Kurta Wilhelma Marka)
Fotografie: PS POHODA Jaroměř

Vydání 1.
Náklad 1 000 ks

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