

ETAPOVÁ HRA PRO MLADŠÍ KATEGORII

ZA SLÁVU ŘÍMA

Motivace před rozdělením dětí do družstev:

Motivace:

„Na počátku 8. století př. n.l. žila v Itálii celá řada různých kmenů. Dva nejvýznamnější z nich byli Etruskové a Latinové. Většina jejich obyvatel byli zemědělci žijící v zemědělských usedlostech a ve vesnicích. Etruskové také obchodovali a stavěli města.

Samotný Řím původně tvořilo několik malých vesnic na břehu řeky Tibery. Ty se postupně spojovaly a jejich obyvatelé se nazývali Římané. Řím se měnil v mocné město, z království se stala samostatná republika a z té potom říše. V době největší slávy ovládal Řím obrovské území (kolem Středozevního moře a rozkládal se na území sahajícím od Malé Asie až k Británii a Portugalska). Měl kolem 60 miliónů obyvatel, z nichž 450 tisíc sloužilo v armádě.

Když začal Řím rozšiřovat svou říši, muselo vojsko rychle postupovat kupředu, tak bylo vybudováno mnoho nových silnic.

Římané na svých výpravách, dobyli i Řecko a od Řeků se pak naučili mnoho věcí – napodobovali jejich umění, architekturu, využívali poznatky v armádě i ve stavebnictví.

Ukázka z knihy o Starém Římě:

- všechny stavby, silnice staví otroci
- město Řím byl rozdělen do částí – uprostřed města bydleli bohatí Římané a na okrajích chudší obyvatelé (obchodníci, řemeslníci).

Obr. Život v Římském domě – Lidé kdysi str. 42 - 45

Pomůcky:

Jména a podoby bohů zobrazeny na kartonu: každý den je zasvěcen jednomu bohu, postupně se představují dětem – nástěnka bazar

Kouzelné věci, symbolické pro daného boha – na archu papíru: nástěnka bazar

BOHOVÉ

- MARTINA T.	Flora	bohyně jara a květů
- JITKA	Vesta	bohyně státního a domácího krbu
- JANA	Apollo	bůh Slunce, hudby, léčitelství a proroctví
- IRENA	Apollina	bohyně Slunce, hudby, léčitelství a proroctví
- STANDA	Bacchus	bůh vína
- ANDREA T.	Cupido	bůh lásky
- DANA	Diana	bohyně lovu
- LINDA	Dis	bohyně podsvětí
- MARCELA	Roma	bohyně Říma
- MARTINA K.	Fortuna	bohyně štěstěny
- ZUZANA BE.	Juno	královna bohů, bohyně žen a dětí
- RADEK	Jupiter	král bohů, bůh nebes, hromu a blesku
- ALEŠ	Mars	bůh války
- GEJZA	Mercur	bůh obchodu a zlodějů
- ZUZANA BI.	Minerva	bohyně řemesel, vědění a moudrosti
- VAŠEK	Neptun	bůh pramenité vody a moří
- ILONA	Bellona	bohyně války
- VLASTA	Saturn	bůh zemědělství a stavitelství
- ANDREA M.	Venuše	bohyně lásky a krásy
- HELENA	Luna	bohyně Měsíce
- MONIKA	Diké	bohyně spravedlnosti

Hlavní cíl:

V dobách, kdy byl Řím malým městským státem, byl ohrožován mnoha nepřáteli. Bránil se tak dlouho, až dobyl skoro celý svět. I v době Ceasara vede Řím výboje a rozšiřuje svoji moc a vládu. Tak jak k sobě připojuje jednotlivá území, připojuje i jejich kulturu. Až v poslední řadě si hrají děti na válečníky, protože hra je zaměřena tak, aby představila dětem to, co Řím přinesl ušlechtilého světu – umění, krásu a vzdělanost. Úkolem oddílů je tedy učit se od jiných národů a spojovat poznatky jednotlivých civilizací.

Výchovny cíl:

Vést děti k jednotě při cestě kolektivu za určitým cílem. Naučit každého odhalit své schopnosti, nepodceňovat je ani nepřeceňovat.

Seznámit děti, alespoň částečně, se základy evropské civilizace.

Organizace hry:

Hra je určena dětem ve věku od 5 – 9 let.

Pomůcky:

- Mapa Římského impéria kolem roku 40 př.n.l. s vyznačením hranic říše i provincií (bodování, hodnocení družstev).
- Zakládací listiny legií na ručním papíře
- Kostýmy, ozdoby, šperky atd.
- Materiál na výrobu obleků a obuvi pro děti
- Vavřínový (dubový) věnec pro vítěze her římských - 1.místo.
- Kouzelné věci bohů.
- Diplomy.
- Odměny.

Najdi svého boha - patrona (rozdělení dětí do družstev)

Pomůcky:

- zakládací listina se jmenným seznamem dětí
- symboly bohů
- sáček na korále, které po celou dobu soutěží družstva sbírají (sáčky jsou pod ochranou patronů)
- zalisovat testy, obrázky

Na území tábora jsou rozmístěni bohové (vedoucí ml.kategorie, též patroni družstev). Bohové nejsou rozmístěny daleko od sebe a nikde se neschovávají. Každý z bohů má u sebe jmenný seznam svého družstva, ale to účastníci nevědí. Všechny děti obcházejí bohy a žádají je, zda mohou vytvořit pod jejich patronátem římských legií. Dříve než bůh rozhodne, je-li to možné, musí zjistit jméno dítěte, pokud patří do jeho družstva, může po hráči žádat splnění nějakého úkolu (např. natrhat 5 malin). Po splnění úkolu dá souhlas se založením legie. Symbol předá veliteli družstva (soudek, meč, kniha, jablko, podkova, jablko). Nedá-li tento souhlas, musí si hráč najít jiného boha. Nakonec bůh vydává souhlas na zakládací listině se seznamem dětí. V listině chybí název města. Založení města pokračuje následující den. Zakládací listinu podepíše bůh Jupiter.

Bohové – patroni legií : 8 symbolů - 6 legií:

MARTINA T.	Flora	bohyně jara a květů	květ
STANDA	Bacchus	bůh vína	soudek
MARCELA	Roma	bohyně Říma	jablko
MARTINA K.	Fortuna	bohyně štěstěny	podkova
VLASTA	Saturn	bůh zemědělství a stavitelství	strom
ANDREA M.	Venuše	bohyně lásky a krásy	zrcadlo

1. ETAPA – bohyně Roma

„Každý národ si vymýšlí pověsti a báje. Jednu o založení Říma, vám povím“.
Pověst o založení Říma 753 – 510 př.n.l.

Stejně jako ostatní národy, chtěli Římané vysledovat původ svého města. Vymysleli si proto příběh o dvojčatech Romulovi a Removi, o kterých tvrdili, že jsou potomky řecké bohyně Afrodite a římského boha Marta. Hned po narození synů je jejich strýc hodil do vody, aby se utopili. Voda je vrhla na břeh, a tam se jich ujala vlčice. Pak je jako své syny vychovával pastevec.

Obr. Scény z Římské ulice – Návrat do Říma str.42, Lidé kdysi str. 44
Na okrajích měst žili chudí, v centrech bohatí občané
Ukázka z římské ulice

Úkol:

1. Stavba starého Říma nebo Římského domu dle fantazie dětí.
2. Ťukaná: Stará Galská hra

Stará Galská hra

Položíme metr před čarou větší kámen a pak hodíme svůj kámen tak, aby Ťukl do cílového kamene. Za přímý zásah si hráč počítá dva body, za nepřímý jeden bod (letící kámen se nejdřív dotkne země).

Když se všichni vystřídají, odsune se cílový kámen o metr dál a všichni na něj postupně hodí svůj kámen. Odměna se zvyšuje o jeden bod.

Bodování:

Nejlepší družstvo získá 6 korálů (další 5,4,3,2,1)

Ty ukládají do sáčku, který jim opatruje jejich patron.

2. ETAPA – bůh Saturn

Výroba oltářů

Pomůcky:

- archy papírů se jmény bohů a jejich funkcí

Každý den v táboře zasvětime jednomu bohu: kresby bohů nakresleny na kartonu se umístí v centru tábora u hodnotící tabule. Děti mají za úkol sledovat, pro kterého boha budou plnit úkol, přinášet oběti.

„Obět“ – dar bohům, prostřednictvím něj žádají lidé boha např. o odpuštění.

Římané věří v existenci mnoha božstev.

Obětování – rituál, který se odehrával podle předem stanovaného ceremoniálu.

V předepsaných dnech jsou bohům odevzdávány dary (část sklizně, vinobraní, chovu zvířat).

Oběti jsou přiváděny k oltáři. Obětní oltáře stavěli Římané u chrámů, které považovali Římané za posvátné místo, kde bohové žijí.

Úkol:

1. dle fantazie dětí stavba obětního oltáře
2. děti si vymyslí název boha, kterému je oltář zasvěcen, co se mu obětuje a za jakým účelem, děti se snaží souvisle vyprávět o svém bohovi a stavbě oltáře
3. hledání tajného města, děti ve svých družstvech dle bohů hledají společně šifry po lese, které je dovedou až do tábora, musí si tyto šifry pamatovat v táboře je znázornit, hra není na čas, ale na přesnost v luštění.

Bodování : korále podle pořadí družstev

3. ETAPA – Bůh Vulkan

Hledání ohně - noční hra:

Pomůcky:

- svíčka,
- flaška,
- zapalovač
- lano
- papírové stopy
- louče
- lucerničky

Bůh ohně – VULKAN – ukrytý čeká na družstva, stráží oheň

Celá hra začíná zprávou pro města.

Praví se v ní:

„Odňal jsem pro vás z krbu bohů oheň, nyní čeká vás cesta za tímto plamenem. Pod označeným stromem hledejte zprávu, která vás zavede dál.“

Strom zmíněný ve zprávě je označen fáborkem, u jeho paty je uložen další popis cesty (popis cesty k další kontrole).

Takto postupně se děti dostávají k místu, na kterém se skrývá Vulkanus s ohněm.

Patron družstva, které našlo oheň, donese spolu s družstvem oheň do tábora (svíčka v lucerničce) bohovi Jupiterovi.

4. ETAPA – bohyně Flora

Život v Římě

ÚKOLY:

- Výroba římských šněrovacích bot
- Výroba oblečení Římanů – prostěradla. Provázký
- Družstva soutěží v římských krásných uměních – zpěv – družstvo si vylosuje kartičku se slovem a na dané slovo vymýšlí co nejvíce písní, družstvo také musí sestavit sousoší své představy prezentovat – co sousoší představuje.

Hodnocení:

Dle výroby bot, oblečení , počtu písniček a nápaditosti ve znázornění sousoší.

Bodování korále.

5. ETAPA - Římské hry (pro obě kategorie)

Nejenom Řekové se vášnivě rádi účastnili různých her, ale i Římané od pradávna milovali hry. Své síly zaměřili mezi sebou gladiátoři, vozatajové v jezdeckých závodech i atleti. Ke starověku patřily různé hry.

- hod diskem
- běh
- skok do dálky
- hod oštěpem
- páka
- hod diskem
- zápas (na lávce proti sobě stojí dva protivníci vyzbrojeni spacákem, po povelu vykročí proti sobě a vzájemně se snaží shodit se z lavičky)

Hry však nejsou jen o tělesné zdatnosti. Mohou pokračovat **soutěží ve zpěvu**. Do klobouku se uloží 20 lístečků se slovy. Zástupce každého družstva tahá z klobouku a na dané slovo zazpívá písničku, v níž se dané slovo vyskytuje.

Odměny vítězům:

Kromě sladkostí za slavnostních fanfár dostávají palmovou větev, vavřínový věnec a diplom. (palmovou větev nahradíme listem z kukuřice a vavřínový věnec, věncem dubovým).

6. ETAPA – VODNÍ – bůh NEPTUN

SOUBOJ ŘÍMSKÝCH LODÍ

Pomůcky:

- nafukovací čluny,
- létající talíř

Úkol:

děti jsou rozděleni do družstev, nejmenší dva členové jsou naloděni na člun a zbytek dětí člun tlačí doprostřed bazénu, když se loď míjí nalodění Římané se snaží létající talíř dostat do druhého člunu.

Hodnocení:

čluny závodí na čas, v případě úspěšného zásahu létajícím talířem se z času odpočítá 10 sekund.

Bodování:

dle pořadí družstva získají korále.

7. ETAPA – bohyně JUNO

Hledání pokladu

Pomůcky:

- sáčky s korály a symboly

Cesta za kouzelnými věcmi – na konci poklad :

Po celou dobu družstva sbírala **korále**. Každé družstvo má některou z kouzelných symbolů boha - patrona. Úkolem každého družstva je uhádnout hádanky a získat plánek na cestu za pokladem.

Bohové jsou rozmístěni nerůzných stanovištích v okolí tábora. U každého stanoviště družstvo dostane hádanku, pokud neuhádne vyplatí se korálem.

Každému družstvu nabídne 3 papírky s textem „toto není (je) ten správný list“. Pokud si děti vylosují nesprávný papírek, mohou se vykoupit korály. Zaplatí tolik peněz (korálů), kolik bůh požaduje. Vybírají jiný papír dokud nezvolí správný, platí bohovi penězi (korále).

Na správném lístku je popis cesty, která zavede k pokladu. Každé družstvo má svůj podíl čokoládových mincí. Poté, co poklad najdou, vyberou svoji část a poklad zpět ukryjí. U pokladu je strážce , který také vybírá odpovědi na hádanky a dohlíží na správné rozdělení pokladu.

Závěrečné hodnocení :

Pořadí družstev může ovlivnit také počet zbylých korálů, symbolů a pořadí, ve kterém družstva poklad našla. V táboře dojde k závěrečnému spočítání korálů společně s dětmi.

POŘADÍ DRUŽSTEV a JEJICH PATRONŮ:

- 1. ROMA**
- 2. SATURNUS**
- 3. BACKCHUS**
- 4. FORTUNA, VENUŠE**
- 5. FLORA**

V průběhu celého tábora probíhají:

**Ruční práce:
Bohyně Minerva
(Bohyně řemesel, vědění a moudrosti)**

1. Výroba ozdob a masek na karneval (večerní program)

2. Výroba náušnic, kovových ozdob, náramků

K luxusním výrobkům nalezeným z keltského období na dnešním území Čech patřily náhrdelníky ze skleněných perel. Jeden z nich byl nalezen v hrobě u Hradce Králové. Zkusíme vyrobit také cenný šperk, náhrdelník.

3. Výroba domácího bůžka.

4. Naučit se psát římské číslice do XX

5. Vyrobit šperk na ruku, krk.

6. Šály-batika

7. Výroba signum

Hned v úvodu je dobré, aby si každá legie zhotovilo svoji zástavu (signum). Vypadal jako dlouhá tyč, na jejím vrcholu býval orl nebo otevřená ruka. Na žerdích byly kovové věnce, štítky, obrazy bohů a později císařů. Na sukni pod orlem jména a čísla legií.